

FORBIDDEN STARS

Turno di gioco

Pianificazione:

collocare 4 segnalini ordine sul tabellone, a faccia in giù, uno alla volta, un giocatore alla volta, secondo l'ordine di turno. Devono essere piazzati in sistemi con aree controllate dal giocatore o adiacenti ad essi. Le tempeste warp non bloccano l'adiacenza.

Operazioni:

risolvere i segnalini ordine (secondo l'ordine di turno) o collocarli sul mazzo eventi.

Aggiornamento:

- Raccogliere i propri segnalini obiettivo da mondi alleati (cioè che contengono esclusivamente unità e/o strutture propri, anche se in rotta);
- Raccogliere materiali dai mondi alleati (fino a un max di 14);
- Riorganizzare le unità in rotta; girare le carte miglioria e/o schema a faccia in su;
- Pescare carte evento (1 per ogni segnalino ordine collocati sul mazzo)
- Scegliere e giocare 1 carta evento appena pescata. Muovere una tempesta warp che non è stata ancora mossa (non possono essere messe sui bordi del tabellone né sovrapposte fra loro), quindi risolvere il testo della carta evento. Se non si pescano carte evento, pescarne comunque 1 per muovere una tempesta warp (non si risolve l'evento). Le carte che riportano "invece di rivelare un ordine" possono essere utilizzate solo sui segnalini ordine che possono essere applicati.
- Mescolare tutte le carte evento per riformare il mazzo delle carte evento.

Fine turno

Passare il segnalino primo giocatore a sinistra e avanzare l'indicatore del turno.

Il gioco dura 8 turni, o finché un giocatore ha raccolto un numero di propri segnalini obiettivo uguale al numero dei giocatori (vale la condizione che si verifica per prima).

Spareggi: numero obiettivi > numero mondi alleati > numero unità sul tabellone > vittoria condivisa.

Operazioni

- I segnalini ordine sono risolti 1 alla volta per ciascun giocatore, secondo l'ordine di turno.
- I segnalini ordine devono essere risolti nel sistema in cui sono collocati (cioè nel sistema attivo).
- Se non c'è nessun segnalino ordine visibile del giocatore di turno in cima alle pile, tocca al giocatore successivo.
- Se il giocatore non può o non vuole risolvere un segnalino ordine, lo colloca sul mazzo carte evento.
- Le migliorie ordine vanno girate a faccia in giù dopo il loro utilizzo durante un turno.
- Il turno continua finché tutti i segnalini ordine sono stati attivati.
- La capacità massima di un mondo (indicato dal numero di teschi sul mondo, max 3 nelle aree di Vuoto) limita la presenza delle unità in ogni area. Le unità in eccesso devono essere distrutte dopo la risoluzione di ogni singolo segnalino ordine o evento.

Schieramento (acquistare unità e/o strutture con i materiali)



1. Si possono acquistare unità in qualsiasi area nel sistema attivo. È richiesta una fabbrica in quel sistema. Il numero massimo di unità è uguale alla capienza massima dei mondi alleati dotati di fabbrica presenti nel sistema. Se ce n'è più di uno, si sommano le singole capienze.
2. Dopo le unità può acquistare una struttura su un mondo alleato nel sistema attivo (non si può costruire più di una struttura su un mondo a meno che non sia consentito da una carta).

Note:

- Il livello di comando (pari al numero di città) limita le unità acquistabili.
- È necessario utilizzare 1 segnalino forgia per costruire ognuna delle unità più potenti.
- È possibile spendere 1 segnalino forgia per ogni unità per ridurre di 1 il livello di comando necessario.
- È possibile spendere 1 segnalino deposito per ogni unità per ridurre il costo in materiali di 2 (fino a 0).

Strategia



1. Si può acquistare una miglioria ordine e/o una miglioria combattimento. Si deve soddisfare il livello di comando richiesto e pagare il costo in materiali. Non si possono usare segnalini forgia o segnalini deposito per acquistare le migliorie.
 - Le carte miglioria combattimento sono mescolate nel mazzo combattimento. Prendere le due copie della carta miglioria acquistata e rimuovere un'altra coppia di carte già presente (ci devono essere sempre 5 coppie di carte nel mazzo).
 - Le migliorie ordine sono collocate a faccia in su nella propria area giocatore.
2. A questo punto piazzare il segnalino ordine Strategia sul mazzo carte evento per indicare che si pescherà una carta evento alla fine del turno.

Dominio (si raccolgono i segnalini risorse)



1. Si raccolgono i segnalini risorse (deposito, forgia o rinforzi) da ogni mondo alleato nel sistema attivo (come indicato nel mondo, non si raccolgono materiali).
2. Si può in questo momento risolvere la capacità speciale della propria fazione, come indicata sulla propria scheda della fazione.

Avanzata



1. Si possono muovere navi non in rotta nel sistema attivo e UN sistema adiacente verso qualunque area o aree di vuoto del sistema attivo (non è necessario che le aree siano adiacenti).
2. Si possono poi muovere le unità di terra non in rotta nel sistema attivo e UN sistema adiacente (deve essere lo stesso sistema di provenienza delle navi eventualmente spostate prima) verso qualunque mondo o mondi nel sistema attivo, attraverso un percorso legale di navi e/o unità terrestri.

Note:

- Un area che contiene sia unità alleate che nemiche è contesa, e un combattimento è risolto dopo aver completato tutti i movimenti, come parte di quell'ordine.
- Ogni segnalino ordine di avanzata può creare al massimo 1 area contesa.
- Un percorso legale è una serie continua di aree alleate contigue, non in diagonale, che porta al mondo di destinazione. Può includere mondi e/o aree di vuoto.
- Quando si muovono unità terrestri, tutti i mondi di destinazione devono essere raggiungibili da un percorso legale PRIMA che qualsiasi unità terrestre venga spostata. Le navi mosse nella prima parte dell'attivazione possono essere usate per un percorso, non le unità terrestri.
- Le unità non possono avanzare attraverso le tempeste warp (ma possono essere schierate fra sistemi adiacenti divisi da una tempesta warp grazie agli effetti di alcune carte).
- Un giocatore può muovere fino a 5 unità in una singola area.
- Se non c'è alcun combattimento (cioè nessuna area contesa) nel sistema attivo, si può effettuare un attacco orbitale su un mondo privo di bastione nel sistema attivo.

Combattimento

Si svolge come parte di un ordine di Avanzata, dopo aver completato tutti i movimenti) Nota: se all'inizio del combattimento il difensore non ha unità in piedi (non in rotta) né bastioni, l'attaccante vince automaticamente lo scontro e il difensore è costretto a ritirarsi.

- Entrambi i giocatori tirano un numero di dadi pari alla somma del valore di combattimento (l'icona blu sulla scheda della fazione) di ognuna delle proprie unità non in rotta. Il massimo è di 8 dadi. Dopo il tiro raggruppare i dadi in base alle icone ottenute. I dadi non sono mai tirati di nuovo a meno che non lo dica una carta.
- Ogni giocatore pesca 5 carte combattimento in maniera casuale dal proprio mazzo combattimento.
- Prima l'attaccante, poi il difensore, può piazzare dei segnalini rinforzo vicino alle proprie unità, uno al massimo per ogni unità non in rotta. (Non si aggiungono dadi, i bastioni non contano come unità per i rinforzi!).
- Si risolvono quindi fino a 3 turni di esecuzione di combattimento.

1. L'attaccante e il difensore scelgono ognuno una carta combattimento e la gioca a faccia in giù.
2. Prima l'attaccante, poi il difensore, rivelano e risolvono la propria carta.
 - Le carte combattimento posso aggiungere segnalini combattimento (rotondi) e dadi (quadrati, fino ad un massimo di 8 dadi per giocatore). Le abilità delle unità sulle carte possono essere attivate solo se è presente un'unità non in rotta di quel tipo nel momento in cui viene giocata quella carta.
 - Le carte possono aggiungere segnalini rinforzo (non c'è un numero massimo oltre al supporto, ovvero uno per ogni unità presente non in rotta). Quando una carta prevede una scelta, chi ha giocato quella carta decide, a meno che non sia specificato altrimenti.
 - Chi gioca la carta può scegliere per ogni abilità di combattimento se applicarla o no, a meno che la carta non dica "devi".
 - Precisazioni: "Ottieni" sulle carte non richiede una fabbrica. "Gratis" sulle carte non richiede materiali e ignora il livello di comando.

FORBIDDEN STARS

3. Partendo dall'attaccante, entrambi i giocatori assegnano i danni.

Danni = icone attaccante - icone difesa (la somma di icone dei dadi, delle carte e dei segnalini combattimento);

- Il giocatore che subisce i danni li assegna alle proprie unità.

- I danni devono essere applicate ad una singola unità finché viene distrutta (cioè quando i danni raggiungono il valore di salute dell'unità) o finché sono finiti i danni da applicare.

- Dopo aver distrutto un'unità i danni rimanenti si applicano ad un'altra unità.

- I danni devono essere assegnati prima alle unità non in rotta e ai bastioni, poi alle unità in rotta.

- Se un'unità subisce danni ma non è distrutta viene messa in rotta (senza perdite di salute). I bastioni non possono andare in rotta. I danni non si subiscono nel turno successivo.

- I segnalini rinforzo contano come un'unità di livello di comando 0 quando si applicano i danni, per il morale e per gli effetti delle carte. Girarli dal lato rosso se messi in rotta.

- Le unità che si ritirano durante un combattimento non subiscono danni.

4. Scartare i segnalini combattimento (nota: conservare i segnalini rinforzi, non si ritirano i dadi, le icone combattimento sulle carte sono cumulative di turno in turno).

5. Se tutte le unità e bastioni appartenenti a (solo) un giocatore sono distrutti il combattimento termina e vince il giocatore che ha unità superstiti (anche in rotta). Altrimenti il combattimento termina comunque dopo tre turni di esecuzione di combattimento. Nota che anche se tutte le unità di un giocatore sono in rotta il combattimento continua comunque fino al terzo turno di esecuzione.

• Dopo tre turni di esecuzione vince il giocatore con il valore di morale più alto, composto dai dadi, dalle carte a faccia in su e dalle unità non in rotta (si sommano i valori di morale di ognuna). In caso di pareggio vince il difensore.

• Tutte le unità dello sconfitto nell'area contesa devono ritirarsi:

- Tutte le unità rimaste devono spostarsi nella stessa area (si possono superare i limiti di capienza).

- Le unità di terra in ritirata devono seguire un percorso legale.

- Tutte le unità in ritirata sono in rotta. Le unità che non possono ritirarsi vanno distrutte.

Se l'attaccante si ritira:

- Se si è mosso nell'area contesa con un segnalino ordine di avanzata, le sue unità si devono ritirare in un'area da dove almeno un'unità era partita.

- Se si è mosso nell'area contesa grazie ad un effetto diverso da un segnalino ordine di avanzata, tutte le sue unità superstiti sono distrutte.

Se il difensore si ritira:

- Le unità devono ritirarsi su un mondo alleato, se possibile, altrimenti si ritirano su un mondo non controllato. Le unità si possono ritirare solamente in un'area dello stesso sistema o di uno adiacente. Le unità del difensore non si possono ritirare nell'area o nel sistema adiacente da dove l'attaccante era partito.

Ripulire dopo il combattimento:

- Se le unità superano la capienza di un'area, eliminare le unità in eccesso.

- Scartare tutti i segnalini rinforzi che avevano preso parte al combattimento.

- Se l'attaccante vince, prende controllo di ogni struttura presente nel mondo non distrutta in combattimento.

- Tutte le carte combattimento utilizzate sono rimescolate insieme al mazzo combattimento.

Attacco orbitale

L'attaccante tira un numero di dadi (max. 8) pari alla somma del valore d'attacco di ogni sua nave coinvolta. I danni ottenuti sono applicati alle unità del difensore sul mondo.

• Le navi in rotta non possono partecipare ad un attacco orbitale.

• Tutte le navi attaccanti devono trovarsi nella stessa area di vuoto.

• L'area delle navi attaccanti deve essere adiacente al mondo bersagliato.

• Il mondo bersagliato e le navi attaccanti devono trovarsi nello stesso sistema.

• Gli attacchi orbitali non possono essere effettuati contro mondi in cui c'è un bastione.

• Le unità in difesa non possono essere messe in rotta da un attacco orbitale.

[Effetti delle carte con "non è possibile"] > [altri effetti delle carte] > [regole dal manuale]

Tutti i componenti del gioco sono limitati (non si possono usare o costruire un elemento se non ce n'è nessuno nella riserva), con la sola eccezione dei segnalini attacco e difesa (ilimitati).

Forbidden Stars - Sommario delle Fazioni

Migliore in quel livello di comando - Peggiorare in quel livello di comando

Space Marines del Caos

Le carte combattimento degli Space Marines del Caos (ad esempio le carte "Marchio di") consentono diversi stili di gioco e si adattano a varie situazioni.

C'è sempre un evento utile: la carta migliore di Strategia permette di pescare 3 carte evento. Una delle loro carte evento consente di pescare altre tre carte evento.

Possono manipolare le tempeste warp e di viaggiarci attraverso (più avanti migliora la flessibilità).

Abilità di fazione: Dominio permette un'espansione più rapida (l'abilità ignora le tempeste warp).

Livello	Nome unità	Quantità max.	Costo	Attacco	Salute	Morale
0	Cultista	9	2	1	2	2
0	Cacciatrice diniere Classe Iconoclast	3	2	2	2	2
1	Space Marine del Caos	6	3	3	3	2
2	Helbrute	3	4	3	4	3
2	Incrociatore Pesante Classe Repulsive	3	5+f	4	5	4
3	Titano Reaver del Caos	3	5+f	4	5	3

Eldar

La flotta spaziale più potente (le navi di livello 0 più forti e numerose).

Le loro migliori all'ordine avanzata e le loro potenti unità spaziali consentono i più utili e potenti attacchi orbitali. Diverse carte migliorano la mobilità. Ad esempio la carta evento "Portale Warp" rappresenta la cattura quasi garantita di un segnalino obiettivo.

Abilità di fazione: Dominio permette un movimento delle unità più rapido (ignora le tempeste warp).

Livello	Nome unità	Quantità max.	Costo	Attacco	Salute	Morale
0	Guerriero d'aspetto	6	2	2	1	2
0	Fregata Hellebore	6	2	3	2	1
1	Spettroguardia	3	3	2	4	2
2	Falcon	3	4	3	4	3
2	Void Stalker	3	5+f	4	5	4
3	Titano Warlock	3	5+f	4	5	3

Orchi

Forza d'attacco potente: le loro carte combattimento hanno più icone rispetto alle carte dello stesso costo delle altre fazioni.

La migliore all'ordine Schieramento permette loro di costruire strutture prima delle unità. In questo modo possono schierare rinforzi ingenti su un mondo appena conquistato. Con la migliore all'ordine Strategia possono effettuare 3 Avanzate, 3 Dominio o 3 Schieramento ogni turno.

Abilità di fazione: Dominio permette una costruzione rapida di unità (non richiede una fabbrica).

Livello	Nome unità	Quantità max.	Costo	Attacco	Salute	Morale
0	Ragazzo	9	2	2	2	1
0	Nave del Mazzakro	3	2	1	3	2
1	Kapo	6	3	2	4	2
2	Karro da Guerra	3	4	3	5	2
2	Incrociatore Azzazzino	3	5+f	3	6	4
3	Kolozzo	3	5+f	3	6	3

Space Marines

Indomiti: difesa molto forte, possono resistere in rotta e riorganizzare le loro truppe in battaglia.

Spesso vincono le battaglie grazie al morale: nessun'altra fazione ha valori più alti di morale delle unità. La migliore ordine allo Schieramento consente di utilizzare i bastioni come fossero fabbriche.

Abilità di fazione: Dominio permette aggiornamenti delle unità più rapidi (per 1 solo materiale e ignorando il livello di comando corrente).

Livello	Nome unità	Quantità max.	Costo	Attacco	Salute	Morale
0	Esploratore	6	2	1	2	2
0	Incrociatore d'attacco	3	2	2	2	2
1	Space Marine	6	3	2	3	3
2	Land Raider	6	4	3	4	3
2	Nave da Battaglia	3	5+f	4	5	4
3	Titano Warlord	3	5+f	3	5	4

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

traduzione a cura di Milziade86
impaginazione Rage



La Tana
dei Goblin Palmanova

http://www.goblins.net