



*Il mondo di domani è il gioco di oggi!*

## Regolamento in italiano

Basato sulla versione riveduta ed adattata di *Aaron Haag*,  
Westpark Gamers (<http://www.westpark-gamers.de>).

### Note sul documento

---

Il presente documento non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco, è solo un aiuto per i giocatori in lingua italiana che potrebbero avere poca familiarità con l'inglese. Questo regolamento non è stato in alcun modo autorizzato o supportato dalla casa produttrice nè dell'autore del gioco, che ne detengono comunque tutti i diritti che in alcun modo si intende violare con la presente pubblicazione.

Per un più semplice riferimento al regolamento originale, alle illustrazioni ed ai componenti di gioco, nella presente traduzione saranno utilizzate le stesse sigle impiegate nel manuale di gioco in lingua inglese.

Rispetto al regolamento originale, in questo documento si è provveduto a riorganizzare le varie sezioni al fine di favorire una migliore comprensione del gioco, integrandolo con i chiarimenti e le correzioni disponibili al momento della sua stesura.

Traduzione ed adattamento in italiano:



**La Tana dei Goblin**

---

<http://www.goblins.net>  
<http://www.goblins.it>  
<http://www.goblinslair.com>

## 1. PREPARAZIONE DEL GIOCO

- Posizionare i segnalini Governatore dei giocatori nella casella Teleport! della mappa di gioco.
- Impilare i CRF dei giocatori sulla posizione "00" della traccia segnapunti che si trova a contorno della mappa di gioco.
- Se si gioca con le regole opzionali sugli Agenti, distribuire ad ogni giocatore 15 agenti NIA (9 piccoli di valore 1 e 3 grandi di valore 2) del proprio colore.
- Distribuire ad ogni giocatore una somma di denaro di partenza il cui totale ed i tagli dipendono dal numero di giocatori, come riportato nella seguente tabella:

	1 EU	5 EU	10 EU	20 EU	Totale
2 giocatori	5	7	7	7	250 EU
3 giocatori	5	7	6	5	200 EU
4 o 5 giocatori	5	5	4	4	150 EU

- Distribuire ad ogni giocatore 1 carta Mission, 3 carte Influence e 3 carte Ops.
- Mescolare assieme le rimanenti carte Mission e Ops per formare il mazzo Mission-Ops.
- Mescolare le rimanenti carte Influence per formare il mazzo Influence.
- Mescolare le carte Title rappresentanti territori e gilde, distribuendone quindi a caso un numero ad ogni giocatore, secondo la tabella seguente:

	Carte Title
2 giocatori	10
3 giocatori	7
4 giocatori	5
5 giocatori	4

- Per ogni territorio ricevuto, i giocatori prendono una piastra base del proprio colore ed il numero di R-Units indicate sulla corrispondente carta Title.
- Ogni giocatore deve quindi impilare le R-Units di ogni territorio su una piastra base e porre quest'ultima sulla mappa, in posizione adiacente al territorio stesso (dal lato verso il centro dell'anello). Si noti che non è necessario allocare più di 2 R-Unit dello stesso tipo su una stessa piastra, pertanto quelle in eccesso possono essere conservate dal giocatore, formando una riserva personale di R-Units, detta Personal Stock (PS).
- I giocatori che hanno ricevuto carte Title che si riferiscono a gilde, anziché territori, ricevono il numero di R-Units indicate dalla carta per quella gilda, le impilano assieme e le dispongono sulla carta Title corrispondente, formando così la riserva della gilda stessa, detta Guild Stock (GS); le riserve personali dei giocatori (PS) devono sempre essere tenute distinte da quelle delle eventuali gilde possedute (GS).
- A questo punto, ogni giocatore avanza il proprio CRF sulla traccia segnapunti di un numero di spazi corrispondenti al totale dei valori Territorial Point Value riportati sulle Title card in suo possesso.
- Infine, i giocatori lanciano un dado per determinare chi inizierà il primo turno.

## 2. SEQUENZA DI GIOCO

### 2.1 Turni dei giocatori

Nel corso della partita, i giocatori alternano i propri turni di gioco in senso orario

Il turno di ogni giocatore è suddiviso in due parti: la Option Phase e la Event Phase, che devono sempre avvenire obbligatoriamente in quest'ordine. Ciò significa che un giocatore deve completare la sua Option Phase prima di iniziare la Event Phase.

### 2.2 Primo turno di gioco

Nel primo turno di gioco, si salta la Option Phase e la partita inizia con le azioni descritte al punto 4.1.8, con la sola eccezione che in questo caso l'amministrazione non paga i 40 EU per essersi fermati o aver attraversato uno spazio Teleport!

## 3. OPTION PHASE

In questa fase del turno, i giocatori hanno la possibilità di effettuare varie azioni, che hanno generalmente a che fare con la gestione delle risorse. Le azioni effettuate in questa fase possono aver luogo in qualsiasi ordine e nessuna di esse è obbligatoria.

Sarebbe opportuno che questa fase venisse completata dai giocatori entro un limite di tempo prestabilito, motivo per cui il gioco è corredato di una clessidra da 90 secondi. Non appena la clessidra si esaurisce, il giocatore deve completare l'azione in corso e dovrà obbligatoriamente iniziare la Event Phase.

L'impiego della clessidra, tuttavia, è opzionale ed i giocatori possono accordarsi sul suo utilizzo prima di iniziare a giocare.

### 3.1 Trasferimento di R-Units

#### 3.1.1 Trasferimenti con il Personal Stock (PS)

Il giocatore può allocare R-Units ai territori che possiede trasferendole dal suo Personal Stock (PS) senza alcun costo.

Non c'è limite alla possibilità di impilare R-Units ad eccezione delle NS-Units (National Security, di colore nero), che possono essere al massimo 2 per un territorio non sviluppato. In aggiunta a queste 2 NS-Units, è possibile aggiungerne una per ogni livello di sviluppo del territorio, arrivando quindi a 4 per un territorio supersviluppato ed a 3 per uno sviluppato (vedi 3.2.1).

#### 3.1.2 Trasferimenti con il Guild Stock (GS)

Nel proprio turno, il giocatore può trasferire senza costi al suo PS fino a 3 R-Units dal GS di ognuna delle gilde possedute.

#### 3.1.3 Acquisto da Guild Stock (GS) stranieri

Nel proprio turno, il giocatore può acquistare fino a 3 R-Units da ciascuna gilda posseduta dagli avversari.

Il costo di ciascuna risorsa dipende dal numero di territori associati che possiede il proprietario della gilda, come riportato sulla sua carta Title. Si considerano territori associati quelli posseduti dallo stesso giocatore che siano dello stesso gruppo di colore della gilda in questione o altre gilde che trattano dello stesso tipo di risorsa.

#### 3.1.4 Trasferire R-Units fra territori diversi

Il giocatore di turno può trasferire liberamente un qualsiasi numero di R-Units fra i territori che possiede, purché osservi i limiti relativi alle NS-Units (vedi 3.1.1).

Non c'è alcun obbligo di lasciare un numero minimo di R-Units sulla piastra base di un territorio.

## 3.2 Sviluppo economico

### 3.2.1 Sviluppare un territorio

Un giocatore può sviluppare un territorio posseduto se ha allocato ad esso un numero sufficiente di R-Units. Per passare dallo stato "non sviluppato" a "sviluppato", un territorio deve avere un insieme completo di R-Units (ovvero una per ciascuno dei 5 tipi). Per passare dallo stato "sviluppato" a "supersviluppato", il territorio deve avere due insiemi completi di R-Units (ovvero due per ciascuno dei 5 tipi).

Il premio di sviluppo che deve essere pagato in questi casi all'Amministrazione è riportato sulla carta Title del territorio in questione.

I vari gradi di sviluppo sono indicati aggiungendo sulla piastra base gli ED-Piece, che sono di due colori diversi per rappresentare lo sviluppo semplice ed il supersviluppo.

In ogni turno di gioco, è possibile effettuare un solo grado di sviluppo per ognuno dei territori posseduti (non è quindi possibile arrivare allo stato di supersviluppo in meno di due turni).

Per ogni grado di sviluppo economico effettuato in questa fase, il giocatore guadagna 5 CR-Points e avanza di conseguenza il suo CRF sulla traccia segnapunti.

### 3.2.2 Perdita dello stato di sviluppo

Se, ad un qualsiasi momento nel corso del gioco, le R-Units allocate ad un territorio dovessero scendere al di sotto dei requisiti necessari per il grado di sviluppo raggiunto, occorre rimuovere l'ED-Piece dalla piastra e piazzarlo invece sullo spazio corrispondente al territorio sulla mappa. Questo indica che il territorio in questione ha temporaneamente perduto il suo grado di sviluppo economico.

Il giocatore che controlla tale territorio perde anche 5 CR-Points arretrando di conseguenza il suo CRF sulla traccia segnapunti.

Se in seguito il territorio torna ad avere un numero di risorse allocate tale da consentire il livello di sviluppo che ha temporaneamente perduto, l'ED-Piece viene rimesso sulla piastra base senza costi aggiuntivi per il giocatore. In tal caso, il giocatore guadagna nuovamente i 5 CR-Points avanzando di conseguenza il suo CRF sulla traccia segnapunti.

Nel caso di uno Scenario di Aggressione (vedi 4.2.4), il territorio sconfitto perde comunque tutti i suoi ED-Piece e torna allo stato di non sviluppato.

## 3.3 Scambio EU / CR-Points e viceversa

Il giocatore può scambiare un qualsiasi numero di CR-Points per avere denaro, ottenendo 5 EU per ogni CR-Point convertito. **Questo scambio può essere effettuato in qualsiasi momento il giocatore si trovi a corto di denaro, quindi anche al di fuori della Option Phase.**

Esclusivamente durante la Option Phase, il giocatore può anche scambiare EU per acquistare CR-Points allo stesso cambio, ottenendo 1 CR-Point per ogni 5 EU spesi, **fino ad un massimo di 5 CR-Points acquistabili per turno.**

Ad ogni modo, **non si possono più acquistare CR-Points in cambio di EU se il proprio CRF si trova a meno di 25 posizioni dalla vittoria sulla traccia segnapunti.**

## 3.4 Proposte di scambi e acquisti

Durante la propria Option Phase un giocatore può fare proposte di affari agli altri, che normalmente consistono nell'acquisto o scambio di R-Units e territori.

Queste proposte, comunque, possono riguardare qualsiasi cosa sulla quale entrambi i giocatori siano d'accordo, incluso lo scambio o la vendita di territori, gilde, NI-Agents catturati, o anche le carte Ops, Influence e Mission.

Qualora i giocatori si accordino in modo da cambiare possesso di territori o gilde, occorre variare di conseguenza i CRF sulla traccia

segnapunti in modo da riflettere i cambiamenti dovuti ai diversi valori di Territori Point Value riportati sulle carte corrispondenti.

Si noti che le gilde devono essere cedute assieme al loro Guild Stock (GS) ed i territori devono essere ceduti assieme alla loro dotazione attuale di R-Units e ED-Pieces. In nessun caso è possibile cedere GS e ED-Pieces separatamente dalle relative gilde o territori.

Se vengono scambiate carte, il limite massimo di carte possedute da un giocatore deve comunque essere rispettato (vedi 4.1.6). Gli eventuali bonus precedentemente guadagnati per il possesso di territori e gilde di uno stesso gruppo di colori non vengono restituiti a seguito di eventuali scambi.

## 4. EVENT PHASE

In questa fase, i Governatori dei giocatori vengono avanzati lungo l'anello dei territori sulla mappa e si risolvono gli eventi derivanti da tale movimento.

La Event Phase è strutturata in una serie di sottofasi che devono essere completate in ordine, descritte nei paragrafi 4.1, 4.2 e 4.3. Di queste sottofasi, è obbligatoria solo la prima, che riguarda il movimento del Governatore.

### 4.1 Avanzamento del Governatore

Il movimento del Governatore è determinato lanciando fino a 3D6. Il giocatore può scegliere liberamente quanti dadi lanciare, ma è obbligato a lanciarne almeno uno.

Il Governatore viene avanzato **in senso orario** di un numero di spazi pari al totale dei dadi lanciati. **Prima di lanciare i dadi, il giocatore può scegliere di muovere il Governatore in senso antiorario, pagando 3 CR-Points di multa.**

Alcuni spazi consentono al Governatore che vi si fermi di muovere una seconda volta: questo è possibile al massimo due volte nello stesso turno. Qualora ci si fermi in un tale spazio dopo aver già usufruito due volte di questa possibilità nello stesso turno, il giocatore potrà comunque interagire con la casella, ma non potrà muovere una terza volta.

#### 4.1.1 Territori già posseduti

Quando il Governatore del giocatore termina il movimento in un suo territorio, egli **pesca una carta dal mazzo Ops-Mission**, osservando comunque il limite sul massimo numero di carte possedute (vedi 4.1.6). Se poi sono presenti NI-Agent nemici nel territorio, il giocatore può cercare di catturarli facendo **Cleaning House** (vedi sotto).

Successivamente, il giocatore può scegliere se:

- muovere nuovamente** come descritto in 4.1, OPPURE
- cercare di conquistare un altro territorio** da quello in cui ha mosso, come descritto per le Aggressioni in 4.2.

**Cleaning House.** Se sono presenti NI-Agent nemici, il giocatore può tentare di catturare sia quelli nel territorio in questione, sia quelli in qualsiasi altro suo territorio dello stesso gruppo di colore.

Per effettuare il Cleaning House, il giocatore lancerà un dado separatamente contro ogni avversario che abbia agenti nel territorio in questione o in uno dei suoi altri territori dello stesso colore, risolvendo la situazione un territorio alla volta.

Il confronto è vinto dal giocatore che ottenga il risultato più alto in due lanci su tre, ed il tipo di dado da usare dipende dal numero di NI-Agent presenti, secondo la tabella:

Agenti presenti	0	1	2	3
Giocatore avversario	N/A	D8	D10	D12
Proprietario del territorio	D8	D10	D12	D12

Se vince il possessore del territorio, egli cattura tutti gli agenti del giocatore avversario, altrimenti questi restano sul posto.

Gli agenti catturati agli avversari diventano parte del Personal Stock (PS) del giocatore e possono essere utilizzati per proporre affari durante le Option Phase successive (vedi 3.4).

#### 4.1.2 Territori posseduti dagli avversari

Quando il Governatore muove in un territorio che è posseduto da un avversario, il giocatore di turno può scegliere se:

- pagare il Conference Fee** del territorio, che è riportato sulla corrispondente carta Title, OPPURE
- cercare di conquistare il territorio** da un suo territorio valido, secondo quanto descritto per le Aggressioni in 4.2.

#### 4.1.3 Territori liberi

Se il Governatore del giocatore di turno termina il movimento in uno spazio corrispondente ad un territorio che non è ancora posseduto da nessuno, ne diventa il nuovo proprietario. Il giocatore riceve la carta Title corrispondente, una piastra base del suo colore e le R-Unit indicate, inoltre avanza il proprio CRF sulla traccia segnapunti in base al Territory Point value indicato.

Le risorse ricevute con il nuovo territorio devono essere posizionate sulla piastra base che sarà posta a indicare la sua proprietà. Il giocatore non è obbligato a mettere sulla piastra più di due risorse di ogni tipo, pertanto eventuali R-Units in eccesso possono essere aggiunte al suo Personal Stock (PS).

Se il nuovo territorio acquisito completa un gruppo di colore (tutti i territori e tutte le gilde di uno stesso colore), il giocatore riceve un bonus pari al doppio dei territori e delle gilde che compongono il gruppo ed il CRF viene essere avanzato di conseguenza.

#### 4.1.4 Territori Indipendenti

**Israel, Russia, India e Switzerland** sono Territori Indipendenti che non possono essere posseduti da nessun giocatore durante la partita. Quando un Governatore termina il proprio movimento in uno di questi territori, il giocatore può scegliere se:

- acquistare risorse al costo di 5 EU l'una**, osservando le limitazioni sotto riportate, OPPURE
- muovere nuovamente**, come descritto in 4.1 (a meno che non si trovi in Switzerland, in questo caso il Governatore non ha diritto a muovere nuovamente).

Se il giocatore sceglie di acquistare risorse, deve lanciare 2D6 per determinarne la disponibilità. Se un territorio indipendente è in grado di vendere tipi diversi di risorse, il risultato dei dadi indica la disponibilità totale e può essere ripartito a piacere fra i diversi tipi di risorse disponibili per la vendita.

- **Israel:** vende cibo (R-Units verdi).
- **Russia:** vende produzione (R-Unit grigie) e sicurezza (nere).
- **India:** vende produzione (R-Units grigie) e cibo (verdi).
- **Switzerland:** il giocatore riceve come prima cosa 10 EU e avanza il suo CRF di 5 spazi sulla traccia segnapunti. Quindi, il giocatore sceglie uno degli altri territori indipendenti da cui può acquistare R-Units come se vi fosse appena arrivato, e lancia normalmente 2D6 per determinare la disponibilità.

#### 4.1.5 Gilde

Se il Governatore termina il suo movimento su una Gilda non posseduta da altri, il giocatore prende la corrispondente carta Title ed il Guild Stock (GS) relativo, contenente tutte le R-Units indicate dalla carta. Il giocatore avanza il suo CRF lungo la traccia segnapunti in base al valore della nuova Gilda acquisita.

Se il Governatore termina il suo movimento su una Gilda che è già proprietà del giocatore, egli può muovere nuovamente.

Se il Governatore termina il suo movimento su una Gilda che è proprietà di un avversario, il giocatore ne diventa il nuovo gestore e prende la carta Title dal precedente gestore assieme a tutte le R-Units rimanenti nel GS. Inoltre, i due giocatori dovranno modificare di conseguenza i propri CRF sulla traccia segnapunti in base al valore della carta Title corrispondente (il nuovo gestore guadagna quelli che perde il precedente). Ad ogni modo, perdendo il controllo di una Gilda, un giocatore non perde l'eventuale bonus ottenuto in precedenza per un gruppo di colore.

Se in questo modo si acquisisce una Gilda che completa un gruppo di colore (tutti i territori e le gilde di uno stesso colore), il giocatore riceve un bonus che gli fa avanzare il suo CRF sulla

traccia segnapunti di un numero di posizioni pari al doppio dei territori e delle gilde del gruppo in questione.

#### 4.1.6 Spazi OPs, Mission, Influence

Se il Governatore termina il suo movimento in uno di questi spazi, il giocatore **pesca una carta del tipo corrispondente e può muovere nuovamente** come indicato in 4.1.

**Ogni giocatore può avere in mano al massimo 3 carte di ciascun tipo** (Ops, Mission, Influence). Se un giocatore pesca una quarta carta di un tipo, deve immediatamente riporne una al fondo del mazzo corrispondente.

In alcuni casi, è possibile usare le carte Influence anche al di fuori del proprio turno. In particolare, si possono sempre usare carte che si riferiscano ad uno scenario di Aggressione e quelle relative al numero di dadi che un giocatore può lanciare nel proprio turno.

Non si possono usare, al di fuori del proprio turno, le carte Influence che si riferiscano a R-Units, ai Territori Indipendenti, alle Gilde o carte che costringono gli avversari a pagare denaro al giocatore che usa la carta.

#### 4.1.7 Spazi O.R.S.S.

Questi spazi rappresentano le basi del servizio Shuttle di Globopolis. Quando il Governatore termina il proprio movimento in uno di questi spazi, il giocatore può **spostare il Governatore in uno qualsiasi degli altri tre spazi O.R.S.S. e lì effettuare un nuovo movimento** come descritto in 4.1.

Se muovendo grazie agli Shuttle O.R.S.S. il Governatore supera lo spazio Teleport!, il giocatore riceve immediatamente 40 EU dall'Amministrazione.

#### 4.1.8 Spazio TELEPORT!

Se muovendo in senso orario il Governatore attraversa questo spazio o vi termina il suo movimento, il giocatore **riceve immediatamente 40 EU** dall'Amministrazione. Se il Governatore attraversa una seconda volta tale spazio dopo essere arretrato con un movimento in senso antiorario, il giocatore non riscuote nuovamente tale somma.

Nessun pagamento viene concesso dall'Amministrazione al primo turno di gioco, quando tutti i Governatori partono da questo spazio.

In aggiunta al pagamento, se il Governatore ha terminato il proprio movimento nello spazio Teleport!, il giocatore deve **lanciare 1D8 ed 1D20**. Il risultato del D8 indica di quanti spazi O.R.S.S. il Governatore deve avanzare in senso orario, mentre il D20 indica di quanti spazi deve muovere, sempre in senso orario, a partire dallo spazio O.R.S.S. così raggiunto.

Ad eccezione del primo turno di gioco, nel corso di questa procedura di teletrasporto, l'Amministrazione paga al giocatore 40 EU per ogni eventuale ulteriore passaggio del Governatore attraverso lo spazio Teleport!

#### 4.1.9 Accademie NSA e NIA

Quando un Governatore termina il suo movimento in uno spazio NSA o NIA, il giocatore di turno **riceve rispettivamente NS-Units (R-Units nere) o NI-Agent dall'Amministrazione, quindi può muovere nuovamente**, come indicato in 4.1.

Il numero di NS.Units o NI-Agent guadagnati dal giocatore è pari al risultato di 1D6 diviso 2, arrotondando per eccesso.

Gli agenti e le NS-Units ricevute in questo modo, devono essere aggiunte al Personal Stock (PS) del giocatore, e non possono essere messe in campo se non in una successiva Option Phase.

Se non si utilizzano gli agenti, lo spazio NIA viene trattato come un secondo spazio NSA.

#### 4.1.10 Spazio MOONSHOT!

Se il Governatore termina il proprio movimento in questo spazio, il giocatore avanza immediatamente il proprio CRF di 10 spazi sulla traccia segnapunti.

## 4.2 Aggressione

Si verifica uno scenario di Aggressione quando un giocatore cerca di impadronirsi con la forza di un territorio non suo. Questo può avvenire in tre differenti casi con modalità distinte.

- Se il Governatore si è fermato in un territorio avversario, questo può essere aggredito, ma solo da un territorio posseduto che si trovi nello stesso quadrante, delimitato da due spazi O.R.S.S. contigui. Si noti in questo caso che USA e Canada si considerano nello stesso quadrante, mentre Alaska e Nunavut appartengono a quadranti diversi.
- Se il Governatore si è fermato in un territorio proprio, da questo si può aggredire qualsiasi territorio avversario nello stesso quadrante.
- Indipendentemente dal fatto che il Governatore si sia fermato in un territorio proprio o avversario, si può aggredire un territorio facendo uso di carte Ops che consentono aggressioni fra quadranti diversi. In questi casi, la riga superiore della carta Ops indica il colore dei territori che possono essere aggrediti a partire da un qualsiasi territorio posseduto il cui colore sia riportato nella seconda riga. In ogni caso, in questo scenario di Aggressione, lo spazio in cui si è fermato il Governatore deve essere il territorio attaccato o quello attaccante.

Gli scenari di Aggressione vengono risolti in una sequenza, descritta nei paragrafi successivi, che prevede: Valutazione delle forze in campo, Round di combattimento, Applicazione dei risultati del combattimento e, al termine, Conclusione del combattimento.

Si ricordi che i giocatori non possono mai mettere in campo o riposizionare i loro agenti e le NS-Units durante la Event Phase, a meno che ciò non avvenga usando una apposita carta Influence.

### 4.2.1 Valutazione delle forze in campo

Di base, l'attaccante usa 1D8 e 1D6, mentre il difensore userà 1D10 e 2D6. Ciascuno dei giocatori potrà avere D6 aggiuntivi, fino ad un massimo di 6, in base ai seguenti criteri.

**NS-Units.** Ogni giocatore riceve 1D6 aggiuntivo per ogni NS-Unit presente nel proprio territorio coinvolto nell'aggressione.

**Superiorità economica.** Il giocatore che ha il più elevato livello di sviluppo economico fra i territori coinvolti nell'aggressione, riceve 1D6 addizionale. In caso di pari livello di sviluppo economico, il giocatore con più R-Units (escluse le NS-Units) riceve il bonus. Se si ha parità anche in questo caso, entrambi i giocatori avranno 1D6 addizionale.

**NI-Agents.** Il giocatore che ha una superiorità di agenti in uno dei territori coinvolti nell'aggressione riceve 1D6 aggiuntivo. Se lo stesso giocatore ha la superiorità di agenti in entrambi i territori, riceve 2D6. La superiorità di agenti è determinata come da 4.3.2.

**Superiorità territoriale.** Questo fattore viene considerato solo se si è scelto di giocare senza le regole opzionali sugli agenti. In questo caso, il giocatore che ha il maggior Territory Point Value fra i territori coinvolti nello scontro, riceve 1D6 in più. In caso di parità, entrambi i giocatori ricevono 1D6 aggiuntivo.

### 4.2.2 Round di combattimento

Lo scenario di aggressione inizia con entrambi i giocatori che lanciano tutti i dadi cui hanno diritto in base a quanto sopra descritto.

Ogni lancio di dadi costituisce un Round di combattimento.

### 4.2.3 Applicazione dei risultati di combattimento

Il giocatore che vince un Round di combattimento è quello che ottiene il maggior punteggio nel lancio dei dadi, che è determinato dal valore del D8 o del D10 e dal numero di coppie, tris, etc.. ottenuti con i vari D6 lanciati, secondo le seguenti regole.

- Le coppie di risultati uguali dei D6 danno un moltiplicatore x2
- I tris di risultati uguali dei D6 danno un moltiplicatore x3

- Quattro, cinque o sei risultati uguali sui D6 danno rispettivamente moltiplicatori x4, x5 e x6.
- Quando un giocatore ha un solo D6, ottiene comunque un moltiplicatore x2 se il risultato del D6 è uguale a quello del D8 o D10.
- Tutti i moltiplicatori vengono sommati per determinare un moltiplicatore totale (ad esempio, una coppia ed un tris danno un moltiplicatore finale x5).
- Il valore finale del lancio è ottenuto moltiplicando il valore del D8 o D10 per il moltiplicatore totale così determinato (si consideri che il risultato "0" sul D10 vale "10").

Se il risultato finale è uguale per entrambi i giocatori, quello che ha lanciato meno dadi vince il Round di combattimento. Se anche il numero di dadi lanciati è uguale, vince il difensore dello scenario di Aggressione.

Il giocatore sconfitto nel Round di combattimento perde 1D6 per i lanci dei Round successivi.

### 4.2.4 Conclusione del combattimento

I giocatori effettuano Round di combattimento fino a quando uno dei due resta senza dadi, dopo un round finale in cui avrà lanciato il solo D8 o D10. Il giocatore che ha perduto tutti i dadi è sconfitto.

Il giocatore sconfitto deve restituire all'Amministrazione tutti gli NS-Agents e gli ED-Pieces del suo territorio (che si trovino sulla piastra base o nello spazio sulla mappa). Questi pezzi si considerano distrutti nel combattimento.

Inoltre, il giocatore sconfitto deve arretrare il suo CRF sulla traccia segnando 5 posizioni per ogni livello di sviluppo che ha perduto nel suo territorio, inoltre deve arretrare il CRF del valore del territorio che non sarà più di sua proprietà.

Il giocatore vittorioso prende la carta Title del territorio dello sconfitto e tutte le R-Units rimanenti sulla sua piastra base, inoltre avanza il suo CRF sulla traccia segnando in base al valore del territorio conquistato.

Tutti i NI-Agents presenti nel territorio che non appartengono al giocatore vittorioso vengono da lui catturati. Questi sono considerati prigionieri di guerra e potranno essere usati per stipulare accordi nelle seguenti Option Phase.

Se il territorio conquistato completa un gruppo di colore (tutti i territori e le gilde di uno stesso colore). Il giocatore vittorioso guadagna anche il bonus relativo, avanzando il suo CRF sulla traccia segnando, di un numero di spazi pari al doppio dei territori e le gilde che compongono il gruppo. Ad ogni modo, il giocatore sconfitto non perde i punti bonus eventualmente acquisiti in precedenza per un gruppo di colore.

Infine, **se l'aggressore risulta vittorioso, può immediatamente tentare una nuova aggressione, dallo stesso territorio, contro un territorio avversario dello stesso colore** di quello conquistato. Il Governatore resta comunque nello spazio in cui si trova e non viene mosso nuovamente.

## 4.3 Infiltrazione degli agenti

E' possibile infiltrare NI-Agents in qualsiasi territorio, proprio o avversario, ma non in territori liberi non controllati da un giocatore o Gilde.

### 4.3.1 Piazzamento degli agenti

Come ultima azione del proprio turno, i giocatori possono piazzare nuovi NI-Agents o riposizionare quelli che hanno già in campo (può essere conveniente, per risparmiare tempo, che il prossimo giocatore inizi il suo turno mentre quello precedente sistema la disposizione dei suoi NI-Agents).

Ogni giocatore può piazzare al massimo 3 NI-Agents in uno stesso territorio. Le pedine più grandi servono a evitare sovraffollamento e valgono 2 di quelle piccole.

Gli agenti nei propri territori possono essere utili per neutralizzare le infiltrazioni di agenti stranieri da parte degli avversari.

### 4.3.2 Superiorità di agenti

Quando inizia uno scenario di Aggressione, occorre valutare chi ha una superiorità di agenti in ciascun territorio coinvolto.

Se in un territorio sono presenti agenti di terze parti, ovvero controllati da giocatori non coinvolti nell'aggressione, questi possono decidere di rimuovere i loro agenti prima dell'inizio dei Round di combattimento, allo scopo di evitarne la cattura se il territorio dovesse essere sconfitto (vedi 4.2.4).

Il proprietario del territorio in uno scenario di Aggressione ha la superiorità di agenti se i suoi agenti sono in numero maggiore alla somma di quelli avversari e di eventuali terze parti. Se ne ha un numero inferiore, la superiorità di agenti è dell'avversario.

Se gli agenti del proprietario del territorio sono pari alla somma degli agenti dell'avversario e di eventuali terze parti, non si ha alcuna superiorità di agenti nel territorio in questione.

## 5. FINE DEL GIOCO E VITTORIA

Il gioco termina non appena il CRF di un giocatore raggiunge il punteggio stabilito in base al numero di giocatori presenti (vedi tabella sotto riportata), oppure non appena un giocatore soddisfa le condizioni riportate su almeno una delle sue carte Mission.

Quando si verifica una delle condizioni sopra indicate, il giocatore può dichiararlo agli altri, quindi si completa il turno di gioco in corso e la partita ha termine.

	Punti Vittoria necessari
2 giocatori	150
3 giocatori	125
4 giocatori	100
5 giocatori	75

Alla fine dell'ultimo turno di gioco, la vittoria va al giocatore che ha raggiunto le condizioni di vittoria nel corso dell'ultimo turno (non necessariamente alla fine del turno!).

Qualora più di un giocatore dovesse raggiungere le condizioni di vittoria nel corso dell'ultimo turno di gioco, la vittoria andrebbe a quello che ha il CRF sul valore più alto della traccia segnapunti.

Se dovesse verificarsi una situazione di parità anche sui CRF, il gioco prosegue con ulteriori turni, fino a quando un giocatore non abbia il valore più alto di CRF al termine di un turno.