

# TWILIGHT IMPERIUM™

THIRD EDITION



# SHATTERED EMPIRE™

EXPANSION

*Alla fine dell'impero, un vento debole frusciava attraverso le vesti di Salai. Era una serata tranquilla e il contorno viola livido del sole al tramonto era ancora visibile all'orizzonte. Una notte per la calma contemplazione e la pace.*

*Ma non lo era affatto.*

*Per la maggior parte della sua età adulta, Salai era venuto su questo balcone per respirare l'aria pulita e ammirare le luci della città di Mecatol. Eppure quella sera, le luci erano poche e sporadiche, il solito traffico vivace era scarso, e l'aria era contaminata da un acre odore di bruciato e di presagio. Salai guardò a ovest, dove distanti colonne di denso fumo scuro anora salivano, oscurando le stelle.*

*"Vostra Altezza?"*

*Salai non si volse per salutare il proprietario di quella voce. Apparteneva all'Alto Consigliere Verus Da Ishnu. Il consigliere sapeva del fastidio che arrecava all'imperatore interrompendolo nella sua passeggiata serale sul balcone, eppure nonostante ciò per mesi Verus lo aveva interrotto. Salai scosse leggermente la testa e sospirò. Poteva a stento biasimare il suo vecchio amico. Eano tempi difficili.*

*"Gli incendi continuano." L'imperatore gesticolò verso i pennacchi di fumo a ovest. "Stanno bruciando oramai da mesi. Per favore dimmi che stiamo facendo progressi?"*

*Verus emerse dall'entrata e si avvicinò al suo imperatore. "Hanno contenuto la propagazione del fuoco, ma il lavoro continua. La Sala della Cartografia era molto grande, e le nostre risorse ormai sono limitate...."*

*"Le continue chiamate per i riservisti hanno prosciugato i nostri settori pubblici." Salai scosse la testa. "Non è quello che diciamo ai cittadini?"*

*Era una domanda a cui Verus Da Ishnu sapeva meglio come rispondere. Verus sentì una vibrazione della tormentosa paura che gli stava crescendo dentro da quando la Sala della Cartografia fu distrutta. L'assillante paura dell'impossibile.*

*"E Ibna?" Salai Sa Corian, l'ultimo imperatore Lazax, si girò verso il suo consigliere. "Non c'è ancora traccia di Ibna Vel Syd." Verus non capiva o apprezzava l'empatia dell'imperatore per il giovane consigliere disertore. Anche prima del suo tradimento, la presenza di Ibna era diventata dannosa a corte. Le sue nervose proteste, rasentanti il panico, erano state meno che utili nel procurare una qualsiasi soluzione a lungo termine della crisi.*

*"E le sue navi?" Salai volse lo sguardo verso le stelle, riprendendo la sua lenta camminata lungo il balcone. Verus lo seguì.*

*"Scomparse, ho paura. La nostra flotta..."*

*"Sì, lo so," Salai sospirò, "Ci sono poche speranze." I suoi occhi sembrarono vitrei mentre studiava i soli distanti nella stellata notte di Mecatol. "Ah, Ibna. Dove sei andato?" Salai abbassò i suoi occhi per guardare il suo vecchio amico. "Lo invidia, Verus."*

*"Quel traditore?" Verus poteva a stento contenere la sua frustrazione. "I topi scappano dalla nave che affonda, mio Signore, non uccidano!" Immediatamente rimpianse di aver detto quelle parole. L'acida paura dentro di lui vibrò ancora.*

*Le labbra dell'imperatore si arricciarono in un divertito sorriso. "La nostra nave sta affondando, Verus?" "Certo che no, mio Signore! io certamente non..."*

*"Quello che voglio dire, Verus, è che io invidia la libertà del ratto."*

*Verus si fermò. "Non sono parole che userei nel suo discorso serale, mio Signore."*

*L'imperatore scoppiò in una amichevole risata, il suo spirito sollevato per il momento. "No, meglio di no." L'imperatore prese sottobraccio il suo amico mentre camminavano. "Sono lieto di avere con me un così stimato consigliere. Specialmente quando mi salva da follie retoriche riguardanti dei parassiti."*

*Verus gli sorrise, era bello vedere Salai scherzare; non capitava spesso.*

*Continuarono la loro passeggiata in un raro momento di silenzio. Il sorriso dell'imperatore sparì poco dopo. "Io sto sulla nave, Verus. Che affondi o no. Io sto sulla nave!"*

*"Naturalmente, mio Signore. E noi siamo con lei."*

*L'imperatore annuì. "Bene, Verus. Vorresti dirmi per favore perchè mi hai interrotto nella mia passeggiata serale questa volta??"*

*\*\*\**

*Verus guidò l'imperatore nella sala del trono. In una notte normale, la stanza sarebbe stata brulicante di consiglieri, ambasciatori, ufficiali militari e rappresentanti da ogni angolo della galassia.*

*Agenti della Corte sarebbero stati impegnati a riempire tazze e fornire leggeri pasti ad una folla bisbigliante intrighi e complotti per il potere.*

*Invece, quella sera la stanza era poco illuminata, stranamente calda, e solo il circolo interno di consiglieri di Salai era presente..*

*E il visitatore.*

*Lo straniero era più alto del Lazax. Completamente rinchiuso in un sarcofago di metallo color bronzo-oro, si potevano vedere solo i suoi ardenti occhi, attraverso una l'inespressiva maschera d'oro. Salai poteva sentire lo strano calore emesso dalla creatura, un pulsante, vivo calore, diverso da tutti quelli che Salai conosceva.*

*La creatura, goffamente nella sua pesante armatura, si inchinò leggermente. I suoi occhi, sfavillanti di vivido fuoco, si offuscarono per rispetto.*

*Un servitore portò a Salai il suo dispositivo di traduzione su un vassoio d'oro. Salai indossò il dispositivo sull'orecchio. "Chi sei tu?" La voce di Salai era gentile.*

*"Io sono Feramon Azh." La voce dello straniero era come carbone arrotato in una fornace. "Io sono del popolo Gashlai dal distante pianeta Muaat."*

*Salai allargò le braccia nel tradizionale benvenuto. "Siate ben accolto qui su Mecatol. Anche durante questi problematici tempi, l'impero è lieto del suo arrivo e della sua presenza!"*

“Chiediamo il vostro aiuto,” cominciò il Gasblai. “Siamo un popolo schiavizzato.” La creatura si mosse di poco verso l'imperatore, i suoi occhi imploranti.

L'imperatore ascoltò la storia del Gasblai e del loro maltrattamento arrecato dai Jol Nar. Quando la creatura finì la sua storia, Salai si mosse verso di lui, tendendo la mano verso l'armatura, ma lentamente ritraendola al suo fianco sentendo il calore cocente del metallo.

“Siamo in guerra contro gli Hylar. Non abbiamo controllo sulle loro azioni,” disse l'imperatore. Attraverso la stanza, i consiglieri annuirono il loro silenzioso consenso.

Il disappunto negli occhi del Gasblai era evidente. “Ma lei è l'imperatore! Lei è forte!” continuò. “Può liberare Muaat, e i Gasblai la aiuteranno nella sua guerra!”

Un ammiraglio Lazax venne per sussurrare all'orecchio dell'imperatore, ma Salai lo respinse. “Le nostre forze sono impegnate duramente, Feramon. Malgrado la mia compassione per la vostra situazione, non possiamo offrire nemmeno una singola nave.”

“Ma dovete aiutarci!” Il Gasblai si mosse in avanti di nuovo. “La speranza del mio popolo si fonda sulla mia missione qui. Non può deluderli!”

“Sono spiacente, amico mio.” L'imperatore Lazax era impotente. Sembrava che l'intera galassia implorasse aiuto, mentre veramente era l'impero a cui occorreva aiuto dalla galassia. L'udienza era terminata.

Gli occhi del Gasblai si oscurarono ancora dal disappunto, ma non indietreggiò. “Aspetta!” C'era un accenno di tensione nella sua voce, di disperazione. La creatura toccò un piccolo pannello di controllo al suo fianco, e con uno sbuffo di aria calda un piccolo portello si aprì dal petto della sua armatura. Le guardie di palazzo accorsero subito al fianco dell'imperatore.

Lentamente il Gasblai estrasse un dispositivo dal quel compartimento. “Se salverete i Gasblai, vi daremo questo.”

Salai prese il dispositivo e osservò i progetti Hylar. L'imperatore gesticolò all'ammiraglio di tornare da lui. Lo stupore fece capolino dai suoi occhi mentre realizzava cosa significava quel progetto.

“Gli Hylar stanno costruendo questa mostruosità?” Domandò Salai. Il Gasblai annuì. “Il mio popolo è stato costretto a costruire questi vascelli per anni,” disse tristemente la creatura.

L'imperatore guardò l'ammiraglio, che osservò a lungo gli schemi del progetto della potentissima arma che prometteva.

L'imperatore fu sul punto di parlare di nuovo quando la porta della sala del trono si aprì rumorosamente. Guidato dall'Alto Comandante delle forze Lazax, un gruppo di personale militare e diplomatico irruppe nella stanza. Le loro facce serie, e gocce di sudore luccicavano sulla fronte. Consapevoli della presenza dell'alieno nel centro della stanza, l'Alto Comandante approcciò Verus, bisbigliandogli le novità all'orecchio.

“Sì?” chiese Salai. Qualcosa era sbagliato.

“Mio signore,” cominciò began. “Gli Hacan e i Norr... i loro interi contingenti diplomatici sono partiti segretamente. I loro distretti sono vuoti.”

“Ma perché?” domandò Salai. Ma mentre guardava il viso dell'Alto Comandante, seppe. “Siamo stati traditi?”

L'alto Comandante abbassò lo sguardo, fortemente imbarazzato.

Salai si mosse lentamente verso la grande finestra volta ad ovest. Appena si avvicinò ad essa, la prima bomba cadde, dividendo la notte in giallo e arancione. Ombre avamparono attraverso la stanza. Nel cielo notturno sovrastante, Salai vide emergere i contorni della flotta Sol. Come un grande stormo di neri uccelli, i vascelli presto oscurarono le stelle..

Salai si voltò verso le persone nella stanza. Lo guardarono a lungo, come se una segreta eredità imperiale potesse sprizzare fuori per sconfiggere il nemico. Invece videto solo lacrime.

Salai si avvicinò calmo al Gasblai, il quale era evidentemente scosso dagli improvvisi eventi. “Torna a casa, amico Feramon. Spero che tu e il tuo popolo troverete una via sicura per sfuggire alla distruzione negli anni a venire. Se sopravvivete questa notte, di al tuo popolo che dovranno scolpire il proprio destino.”

L'ultimo imperatore rese il dispositivo alla creatura. Appoggiando la propria mano empaticamente sul braccio metallico, Salai ignorò l'istantaneo sfrigolio della sua pelle. “Questa conoscenza è inutile per noi oramai. Tienila. Potrà aiutare il vostro popolo!”

Il Gasblai si ritirò velocemente, la stanza che si raffreddava palpabilmente alla sua dipartita. Un'altra esplosione scosse la città e la torre imperiale tremò. L'imperatore strappò la collana imperiale dal suo collo, preziosi metalli e gemme che si spargevano intorno a lui. “L'impero del crepuscolo non esiste più. Salvate le vostre famiglie.”

Tutti nella stanza si riscosero nel panico improvviso, per lo più correndo alla circa verso le porte. “Ricordate la pace degli imperatori!” urlò Salai dietro di loro.

Dopo che l'eco delle proprie parole svanì dalla stanza, un brusco suono rimbombò attraverso il basso borbottio dei bombardamenti. L'Alto Comandante, scaricando la propria pistola di servizio su di se, collassò immediatamente. Il suo sangue che impregnava lentamente i tappeti imperiali. Salai lo notò a malapena.

Verus accorse al fianco del suo imperatore per l'ultima volta. Insieme i due rimasero nella tremante torre, testimoniando silenziosamente il fiorire di fuochi crescere nella loro città, come un giardino di distruzione.

La successiva ondata di bombardamenti distrusse il palazzo imperiale e tutti quelli che erano all'interno.

## Benvenuto

Bentornato nell'universo di TWILIGHT IMPERIUM. Nell'espansione SHATTERED EMPIRE, la galassia è più grande e più pericolosa – e la gloria di conquistarla è ancora maggiore. Ora quattro nuove razze entrano nella contesa per il Trono Imperiale, e fino ad otto civiltà competeranno per il controllo della galassia. Ci sono nuovi pianeti da conquistare e nuove anomalie spaziali da contrastare, ma ci sono anche nuove tecnologie – incluse nuove tecnologie specifiche per ogni razza – per aiutare ogni civiltà. Nuove Carte Politiche e Carte Azione rivitalizzano il gioco, e i giocatori possono anche scegliere di usare le nuove Carte Strategia, Obiettivi Pubblici e molte regole opzionali.

La guerra infuria attraverso dozzine di pianeti, e solo una razza emergerà per controllare l'impero. Ti sottometterai, o guiderai la galassia in una nuova era?

## Sommario Espansione

In questa espansione troverai diverse aggiunte all'Universo di Twilight Imperium così come diverse nuove regole opzionali e varianti. La prima sezione del manuale specifica le nuove aggiunte (incluse nuove razze, più sistemi e molte nuove carte e tokens) mentre la seconda descrive in dettaglio molte regole opzionali che possono essere usate a discrezione dei giocatori.

## Componenti

La tua copia di SHATTERED EMPIRE contiene i seguenti componenti:

- 28 Nuove Tessere Sistema
- 2 Nuovi Set di Unità di plastica (2 set di 5 Corazzate, 4 Unità di Trasporto, 8 Incrociatori, 8 Torpediniere, 2 Morte Nera, 12 Forze di Terra, 10 Caccia, 6 Sistemi di Difesa Planetaria, e 3 Bacini Spaziali ognuno)
- 4 Nuove Schede Razza
- 64 Token Comando (16 per ognuna delle quattro nuove razze)
- 88 Marcatori di Controllo (14 per ognuna delle quattro nuove razze, più 2 addizionali per ognuna delle 10 razze originali)
- 12 Token Leader (3 per ognuna delle quattro nuove razze)
- 8 Nuove Carte Strategia Variante • 1 Variante Carta Strategia Imperiale • 8 Nuove Carte Accordo Commerciale • 28 Nuove Carte Obiettivo • 40 Nuove Carte Azione
- 32 Nuove Carte Politiche • 98 Carte Tecnologia (inclusi 2 nuovi mazzi Tecnologia in grigio e arancio)
- 14 Carte Tecnologia specifiche per Razza
- 28 nuove Carte Pianeta
- 16 Carte Struttura (8 Colonie e 8 Raffinerie)
- 8 Carte Prontuario Unità
- 12 Tokens Shock Troop
- 12 Tokens Mine Spaziali
- 2 Tokens Custodi di Mecatol
- 8 Tokens Artefatto
- 1 token Massima Alerta
- 22 Token Dominio
- 12 Tokens Supplemento Caccia (in 3 set)
- 12 Tokens Forza di Terra (in 3 set)
- 12 Beni di Commercio
- 3 Tokens Wormhole

## L'Icona Shattered Empire

Tutte le carte in questa espansione sono contrassegnate dal simbolo SHATTERED EMPIRE sul fronte, per consentirti di separarle facilmente dal gioco TWILIGHT IMPERIUM base.



Il Simbolo Shattered Empire

## CARTE DI RIMPIAZZO

Diverse carte di rimpiazzo per il gioco base Twilight Imperium 3rd Edition sono state incluse in questa espansione. Alcune di queste carte sono state revisionate per correggere gli errori, mentre altre per funzionare meglio con questa espansione.

Per usare le carte di rimpiazzo, semplicemente rimuovi le carte originali dai mazzi appropriati e rimpiazzale con le nuove versioni. Le carte di rimpiazzo sono:

### CARTE TECNOLOGIA

- 6 Advanced Fighters (1 in ogni colore)
- 6 Micro Technology (1 in ogni colore)
- 6 Assault Cannon (1 in ogni colore)

### CARTE AZIONE

- 4 Direct Hit Cards
- 1 Ruinous Tariff Card

### CARTE POLITICHE

- 1 Open the Trade Routes Card

## Descrizione dei Componenti

Una veloce descrizione dei vari componenti.

### Nuovi Sistemi



Ci sono 28 nuove tessere sistema in SHATTERED EMPIRE, incluse le Ion Storms (un nuovo tipo di Sistema Speciale) e Hope's End, il terreno di addestramento imperiale, anch'esso dei nuovi sistemi.

Uno dei nuovi sistemi è il Wormhole Nexus, facilmente distinguibile per la sua forma non esagonale. L'uso di questi sistemi è opzionale, e quando il manuale si riferisce a "sistemi," il Wormhole Nexus deve essere escluso, a meno che non sia specificato diversamente.

### Nuove Schede di Razza



Quattro razze mai viste si uniscono alla lotta per il controllo della galassia.

Marcatori di Controllo aggiuntivi, Token Comando, Leaders, e Accordi Commerciali sono forniti per ognuna delle quattro nuove razze. Questi funzionano esattamente come nel gioco base.

### Nuove Unità di Plastica



Due nuovi colori di miniature di plastica vengono forniti, rappresentati personale militare, sistemi di difesa, e navi spaziali. Queste miniature consentono di giocare Twilight Imperium fino ad otto giocatori.

### Nuove Carte Strategia e la Variante Carta Strategia Imperiale



Il Token Massima Allerta

SHATTERED EMPIRE introduce un nuovo set di 8 Carte Strategia, con sfondo bianco, che favoriscono diverse strategia dal set originale. In aggiunta, c'è un token Massima Allerta da usare con la nuova Carta Strategia Warfare II. Per ulteriori dettagli sulle nuove Carte Strategia, vedi pagine 14-17.

La Variante Carta Strategia Imperial, con sfondo nero, può essere usata, come opzione, con il set originale di Carte Strategia. I dettagli su questa carta possono essere trovati a pagina 18.

### Nuove Carte Tecnologia



Quattro nuove tecnologie sono incluse per ogni giocatore, così come due set completi di Carte Tecnologia in grigio e arancio.

### Tecnologie Specifiche per Razza



Ognuna delle 14 razze ora ha una Tecnologia Specifica Razziale. Queste carte Tecnologia opzionali possono essere ottenute solo dalla razza appropriata (vedi pagina 9).

### Nuove Carte Politiche e Azione Cards



Carte Politiche e Azione aggiuntive forniscono ai giocatori una più ampia varietà di Concili Galattici ed eventi di gioco. Per usare queste carte, mescolale negli appropriati mazzi.

### Nuove Carte Obiettivo



I nuovi set di Obiettivi Pubblici Stage I and Stage II possono essere usati al posto dei mazzi Obiettivo originali. Queste carte tendono a focalizzarsi più sul piano militare dei set originali. Vedi pagina 7 per i dettagli.

Sono forniti anche 3 nuovi Obiettivi Segreti, da mescolare al set originale.

Infine, degli Obiettivi Speciali sono stati inclusi per l'uso con due nuove regole opzionali: Artefatti (dettagli a pagina 9-10) e l'opzione Voce del Consiglio (dettagli a pagina 11).

### Nuove Carte Pianeta



Queste carte corrispondono ai pianeti nei nuovi sistemi.

### Carte Struttura



Queste carte rappresentano raffinerie e colonie che i giocatori possono costruire sui pianeti per aumentare le risorse planetarie o il valore di influenza. Vedi pagina 11 per i dettagli.

### Carte Prontuario Unità



Queste carte prontuario forniscono al giocatore una visuale della forma di ogni unità e delle loro statistiche.

### Tokens Truppe Shock



Le Truppe Shock rappresentano Forze di Terra veterane temprate dalla battaglia. Queste Forze di Terra speciali sono molto più potenti e hanno regole speciali che le governano (dettagli a pagina 10).

## Tokens Mina Spaziale



Con la nuova opzione Mine Spaziali gli Incrociatori hanno l'abilità di poter dispiegare mine spaziali. Le navi che muovono in un sistema contenente mine spaziali potrebbero essere distrutte prima del combattimento. Le mine spaziali sono descritte in dettaglio a pagina 10.

## Tokens Custodi di Mecatol Rex



Questi tokens rappresentano i guardiani di Mecatol Rex. Il loro uso è descritto a pagina 11.

## Tokens Artefatto e Carte Obiettivo



Questi tokens rappresentano quattro antiche reliquie di potere, nascoste da qualche parte nella galassia. Ogni artefatto ha un corrispondente Obiettivo Speciale che vale 1 Punto Vittoria per il suo possessore. Per maggiori informazioni sugli Artefatti, vedi pagina 9.

## Tokens Wormhole



Speciali tokens Wormhole sono stati inclusi per l'uso in setup opzionali che sono disponibili sul sito web di Fantasy Flight, [www.fantasyflightgames.com](http://www.fantasyflightgames.com).

## Tokens Supplementari Forze di Terra e Caccia



Questi tokens funzionano nello stesso modo di quelli nel gioco base, tranne il fatto che ogni token conta come 3 unità corrispondenti. I giocatori potrebbero dover cambiare questi con alcuni più piccoli durante il gioco.

## Token Dominio



I nuovi Token Dominio sono usati con l'opzione Soli Distanti per provvedere una più ampia varietà di effetti. Vedi pagina 11 e 20 per maggiori informazioni sui nuovi tokens Dominio.

## Beni di Commercio



Questi Beni di Commercio aggiuntivi espandono la limitata riserva di Beni di Commercio, consentendo ai giocatori di accumularne in maggior numero.

## Nuove Aggiunte

SHATTERED EMPIRE include 5 grandi aggiunte disegnate per arricchire l'esperienza di gioco a Twilight Imperium.

Le seguenti pagine illustreranno queste aggiunte, che includono nuove razze, nuove tessere, e un ampio ventaglio di carte.

## Nuove Razze

Questa espansione include quattro nuove razze nuove all'universo di Twilight Imperium: la Brotherhood of Yin, il Clan dei Saar, gli Embers di Muaat, e i Winnu. Quando giochi con questa espansione, i Sistemi Nativi di queste razze devono essere inclusi nella pesca casuale per determinare quale razza ogni giocatore controllerà attraverso il gioco.

I seguenti componenti principali sono forniti per ogni nuova razza:

- 1 Scheda di Riferimento Razza
- 1 Tessera Sistema Nativo
- 16 Token di Comando
- 15 Marcatori di Controllo
- 2 Accordi Commerciali
- 3 Leaders

## La Tecnologia Speciale Gialla Winnaran

Il pianeta base dei Winnaran è unico in quanto è il solo a possedere una tecnologia gialla (generale) come specialità. Questa tecnologia gialla funziona esattamente come la specialità rossa, verde e blu eccetto il fatto che non conta per il raggiungimento degli obiettivi.

## I Bacini Spaziali dei Saar

Come descritto nella loro scheda, i Bacini Spaziali del Clan dei Saar hanno un movimento base di 1. Le seguenti regole pertanto si applicano ai Bacini Spaziali dei Saar:

- I Bacini Spaziali dei Saar possono essere costruiti solo in un sistema contenente un pianeta che hai controllato per l'intero turno di gioco.
- I Bacini Spaziali dei Saar non contano come navi e quindi non contano per i Rifornimenti alla Flotta e non partecipano nelle Battaglie Spaziali.
- I Bacini Spaziali dei Saar non sono mai bloccati; sono semplicemente distrutti se presenti assieme a navi nemiche.
- Le Forze di Terra e PDS costruite in un sistema contenente un Bacino Spaziale Saar possono essere posizionate in un qualsiasi pianeta che controlli in quel sistema, o possono essere caricate su una Unità di Trasporto. Se non hai pianeti o Unità di Trasporto nel sistema per posizionare Forze di Terra o PDS, non potrai costruirne.

## Nuove Tessere Sistema

Questa espansione include 28 nuove tessere sistema. In questo mix ci sono 2 tessere Tempesta di Ioni, un nuovo tipo di Sistema Speciale. In aggiunta, molti dei nuovi Sistemi Normali possiedono una abilità di Ricarica e/o una Stazione di Commercio. Questi nuovi elementi sono descritti in dettaglio di seguito.

## Tempesta di Ioni



La Tempesta di Ioni è un nuovo tipo di Sistema Speciale (con bordo rosso) governato dalle seguenti regole:

- Le navi non possono mai muovere attraverso una Tempesta di Ioni (tuttavia, le navi possono entrare in una Tempesta di Ioni con una normale attivazione).
- I PDS non possono mai sparare a navi all'interno di una Tempesta di Ioni.
- I Caccia non tirano alcun dato durante un combattimento all'interno di una Tempesta di Ioni. Tuttavia, i Caccia possono essere usati come perdite.

## Abilità di Ricarica

Alcuni sistemi normali hanno una abilità di Ricarica che può essere usata durante la Fase Status. Una abilità di Ricarica è indicata sull'esagono da una icona a destra

del nome del pianeta e specificata nel testo della corrispondente carta pianeta.

Durante la Fase Status, immediatamente dopo aver riattivato le carte pianeta, puoi esaurire uno o più pianeti con l'abilità di Ricarica per guadagnare talenti speciali indicati sulla carta pianeta. Quando esaurisci un pianeta per usarne l'abilità, non guadagni le sue risorse.

L'abilità di Ricarica può fornire 2 Beni di Commercio, 2 Truppe Shock, 2 Forze di Terra, o 2 Caccia. Se l'abilità di Ricarica fornisce unità, queste devono essere posizionate sul pianeta che è stato esaurito per produrle. Se non stai giocando con l'opzione Truppe Shock (vedi pagina 10), l'abilità di Ricarica che fornisce Truppe Shock produce invece Forze di Terra.



L'abilità di Hope's End consente al suo possessore di guadagnare 2 Truppe Shock.

Esempio: il giocatore Muaat controlla Hope's End. Dopo averlo riattivato durante la Fase Status, decide di esaurirlo immediatamente per guadagnare 2 Truppe Shock. Le posiziona subito su Hope's End.

### Stazioni Commerciali

Due sistemi normali contengono una Stazione Commerciale (Tzion e Sumerian). Le Stazioni Commerciali hanno il nome scritto su sfondo bianco e lo spazio per un Marcatore di Controllo. Le Stazioni Commerciali seguono queste regole:

- Non possono essere posizionati tokens Dominio di Soli Distanti sulle Stazioni Commerciali.
- Le Stazioni Commerciali hanno l'abilità di Ricarica che da al giocatore che la controlla 2 Beni di Commercio se esaurita durante la Fase Status. Vedi abilità di Ricarica (sopra).
- Le Stazioni Commerciali non possono mai essere invase. Invece, quando un giocatore ha una nave in un sistema in cui non sono presenti altre navi, immediatamente posiziona un suo Marcatore di Controllo sulla stazione (e guadagna la corrispondente carta pianeta da esaurita). Il Marcatore di Controllo rimane sulla stazione fino a che un altro giocatore diventa l'unico con una o più navi in quel sistema (a quel punto piazza un suo Marcatore di Controllo sul sistema e guadagna la carta pianeta corrispondente da esaurita). I Marcatori di Controllo possono essere rimossi anche da alcune abilità e carte.

- Catturare una Stazione Commerciale da un avversario non rompe gli accordi commerciali con quel giocatore.
- Forze di Terra, Bacini Spaziali, e PDS non possono essere piazzati su una Stazione Commerciale.
- Tranne per le eccezioni sopra citate, le Stazioni Commerciali sono sempre considerate pianeti (con carte pianeta) riguardo alle abilità e altre carte che hanno come bersaglio i pianeti. Per esempio, un giocatore può bersagliare una Stazione Commerciale con Peaceful Annexation (un potere della nuova Carta Strategia Diplomacy di questa espansione) o la Carta Azione Local Unrest. (Nota, comunque, che usare una abilità come Peaceful Annexation – che ti fa ottenere il controllo di un pianeta – su di una Stazione Commerciale nel quale un altro giocatore è l'unico con delle navi nel sistema, non ha senso, dato che quel giocatore riprenderà immediatamente il controllo sulla stazione.)

*Esempio: Il giocatore Sol attiva un sistema contenente una Stazione Commerciale. Muove una Torpediniera nel sistema. Dato che è l'unico con una nave nel sistema, posiziona il suo Marcatore di Controllo sulla Stazione Commerciale e guadagna la corrispondente carta pianeta. Più tardi in quel turno, il giocatore Muaat attiva il sistema e vi muove una Morte Nera all'interno. Dopo una schiacciante vittoria, rimane l'unico occupante del sistema, quindi immediatamente guadagna il controllo sulla Stazione Commerciale. Rimuove la bandiera Sol, posiziona il proprio Marcatore di Controllo, e guadagna la corrispondente carta pianeta.*

### Altri Nuovi Sistemi

Tra le nuove tessere sistema ci sono diverse tessere normali, 4 nuovi Sistemi Nativi per le nuove razze, e 1 tessera Wormhole Nexus, un nuovo ed unico sistema che è usato solamente con l'opzione Wormhole Nexus illustrata a pagina 10.

### Setup del Gioco con i Nuovi Sistemi

A causa dell'aggiunta di così tanti sistemi, i giocatori dovranno rimuoverne alcuni a caso prima di iniziare il setup della galassia, a differenza del setup del gioco base. Il primo giocatore rimetterà questi sistemi nella scatola durante il setup senza guardarli.

Rimuovi i seguenti sistemi invece di quelli specificati a pagina 31 del manuale originale:

- 3 Giocatori:** Rimuovi 7 sistemi vuoti, 6 Sistemi Speciali, e 18 Sistemi Normali (con pianeti).
- 4 Giocatori:** Rimuovi 4 sistemi vuoti, 5 Sistemi Speciali, and 14 Sistemi Normali (con pianeti).
- 5 Giocatori:** Rimuovi 4 sistemi vuoti, 5 Sistemi Speciali, 14 Sistemi Normali (con pianeti), e 1 sistema a caso.
- 6 Giocatori:** Rimuovi 4 sistemi vuoti, 5 Sistemi Speciali, 14 Sistemi Normali (con pianeti), e 2 sistemi a caso.

### Partita con una Galassia più Grande

Con cinque o sei partecipanti, i giocatori possono voler posizionare un ulteriore anello esterno sulla galassia. Per far questo, alcune tessere sono rimosse durante il setup.

**5 Giocatori:** Distribuisci ogni tessera, cosicché ogni giocatore avrà 11 tessere. Quindi create la galassia normalmente. (A differenza del setup standard per 5 giocatori descritto a pagina 32 del manuale del gioco originale, nessun sistema a caso è posizionato adiacente a Mecatol Rex.)

**6 Giocatori:** Rimuovi 1 esagono a caso e distribuisci il resto, cosicché ogni giocatore avrà 9 tessere.

Quindi create la galassia come descritto a pagina 8 del manuale del gioco originale. Tuttavia, nello step 3 di "Creare la Galassia," continuate a posizionare sistemi fino a che vi sono 4, invece che 3, anelli attorno a Mecatol Rex.

### Nuove Carte Politiche, Azione, e Obiettivi Segreti

Questa espansione include 40 nuove Carte Azione, 32 nuove Carte Politiche, e 3 nuovi Obiettivi Segreti. Queste carte servono a dare più scelta e varietà mentre si gioca a Twilight Imperium. Per usarle, semplicemente mescola le nuove carte nei mazzi appropriati.



## Nuove Carte Tecnologia

SHATTERED EMPIRE include 7 nuove Carte Tecnologie per colore. Dopo aver mescolato queste nuove carte negli appropriati mazzi, e aver rimosso le vecchie versioni come descritto a pagina 4, ogni mazzo dovrebbe avere 1 copia di ogni tecnologia. Un albero delle tecnologie che include le 4 nuove può essere trovato a pagina 18-19.

Questa espansione include anche due mazzi completi di Carte Tecnologia, con il retro grigio e arancio, per le partite a 7 e 8 giocatori. Questi mazzi non richiedono alcuna modifica.

## Partite a 7 e 8 Giocatori

Inclusa in questa espansione, troverai 2 nuovi set di miniature di plastica, nei colori grigio e arancio, Marcatori di Controllo, e Token Comando, e abbastanza sistemi per una partita a 7 o 8 giocatori. Quando prepari una partita a 7 o 8 giocatori, fai le seguenti modifiche alle regole di setup.

Inanzitutto, rimuovi 2 sistemi a caso.

Quindi, il primo giocatore mescola i rimanenti 55 sistemi. Ne rimuove 2 (in una partita a 7 giocatori) o altri 3 sistemi a caso (in una partita a 8 giocatori), posizionandoli nella scatola senza guardarli. Il primo giocatore quindi posiziona 4 sistemi a caso a faccia in giù adiacenti a Mecatol Rex. Distribuisce le rimanenti tessere ai giocatori. Ogni giocatore avrà 7 sistemi se si gioca in 7, o 6 sistemi se si gioca in 8.

I giocatori completeranno la galassia come usuale, con la disposizione dei Sistemi Nativi corrispondente ai diagrammi nelle illustrazioni qui a fianco. Una volta completato il setup, gira i 4 sistemi che erano a faccia in giù attorno a Mecatol Rex faceup.

A causa della natura della disposizione dei sistemi in una galassia per una partita con 7 partecipanti, i giocatori in posizione 1 e 2 ricevono 4 Beni di Commercio e il giocatore in posizione 3 riceve 6 Beni di Commercio prima che il gioco inizi.

### Carte Strategia per una partita a 7 o 8 giocatori

Una partita a 7 o 8 giocatori usa le stesse regole di scelta delle Carte Strategia della versione base a 6 giocatori.

Tuttavia, tutte le Carte Strategia saranno selezionate in una partita a 6 giocatori. L'ottavo giocatore è in qualche modo assimilabile al quarto giocatore in una partita a 4, e le Carte Azione "Strategic Flexibility" e "Strategic Shift" dovrebbero essere rimosse prima di cominciare una partita a 8 (come nell'errata per una partita a 4 giocatori a pagina 13 del manuale base).

## Setup Galassia per 7 e 8 Giocatori



7 Player Setup



8 Player Setup





## Nuove Regole Opzionali e Varianti

Come la versione base di TWILIGHT IMPERIUM 3rd EDITION, SHATTERED EMPIRE include una moltitudine di regole opzionali. Da varianti di Carte Strategia a mine spaziali e Truppe Shock, c'è qualcosa per ogni fan di TI. I giocatori devono decidere quali regole usare prima di cominciare una partita.

### Opzione 1: La Variante della Carta Strategia Imperial

Shattered Empire include una variante della Carta Strategia Imperial da usare nel gioco base, chiamata "Imperial II." Per giocare con la variante Imperial II, semplicemente usala al posto della Carta Strategia Imperial originale. In aggiunta, per giocare con la carta Imperial II devi usare la variante "Età dell'Impero" descritta a pagina 33 del manuale originale.

Nota che questa variante, Imperial II, è intesa solo come un rimpiazzo opzionale per la Carta Strategia Imperial. Non fa parte del nuovo set di 8 Carte Strategia discusse nella Opzione 2 di seguito.

### Opzione 2: Varianti delle Carte Strategia

Questa espansione include 8 nuove Carte Strategia, distinguibili dallo sfondo bianco (dove le Carte Strategia originali e la variante Imperial II hanno uno sfondo nero). I giocatori possono decidere di giocare con queste 8 Carte Strategia invece delle 8 originali. Mentre alcune di queste carte hanno lo stesso scopo delle originali, altre funzionano in maniera diversa e favoriscono diversi stili di gioco. Quando giochi con la Variante delle Carte Strategia, esegui le seguenti modifiche durante il setup:

- Ogni giocatore riceve 2 Carte Politica all'inizio del gioco. I giocatori avranno una mano di Carte Politica in aggiunta alla mano di Carte Azione durante il gioco. Queste carte andranno giocate usando la nuova Carta Strategia Assembly, come descritto a pagina 15.
- Quando crei il mazzo Obiettivi (step 7 del setup), aggiungi un Obiettivo Stage II extra al mazzo Stage II.
- Dopo aver creato il mazzo Obiettivi, rivela la carta in cima e posizionala a faccia in su nell'area di gioco comune.

Alcune Carte Strategia in questa espansione hanno lo stesso nome delle precedenti ma sono seguite dal numero Romano II. Queste carte subiscono

l'effetto di tutte le abilità e carte che subirebbero la loro contro parte con lo stesso nome.

Infine, come descritto a pagina 16, raccomandiamo che i partecipanti giochino una partita con 1 Punto Vittoria in meno quando si usa la nuova Carta Strategia Bureaucracy.

Vedi pagina 14-17 per i dettagli sulle nuove Carte Strategia.

Nota: Se in qualsiasi momento un giocatore pesca una Carta Azione o Carta Politica che fa riferimento ad una Carta Strategia non usata nella partita in corso, viene scartata e se ne pesca un'altra.

### Rimpiazzo Opzionale delle Carte Strategia

I giocatori che usano il set originale di Carte Strategia possono voler rimpiazzare una o più carte originali con la loro contro parte con lo stesso nome. Per esempio, i giocatori potrebbero voler giocare con il set originale di Carte Strategia ma rimpiazzare Technology con la nuova Carta Technology II e Imperial con la nuova Imperial II.

I giocatori possono anche scegliere di usare il nuovo set di Carte Strategia, rimpiazzandone alcune con le loro contro parti del set originale. In entrambi i casi, se si vuole usare un mix dei due set, si devono scambiare solo carte con lo stesso nome

### Opzione 3: Variante Obiettivi

Questa espansione include due nuovi mazzi Obiettivi. Questi nuovi mazzi Obiettivi si focalizzano di più sulla guerra e incoraggiano più conflitti rispetto ai mazzi Obiettivi originali. I giocatori possono usare entrambi i mazzi nuovi al posto dei mazzi di carte Stage I e Stage II forniti con il gioco base.

Le Carte Obiettivo Speciale incluse in questa espansione sono separate dai nuovi mazzi Obiettivi Pubblici. Le Carte Obiettivo Speciale sono usate solo quando si gioca con le opzioni Artefatti (vedi pagina 9) o Voce del Consiglio (vedi pagina 11).

### Opzione 4: Tecnologie Specifiche per Razza

I giocatori che vogliono abilità più assortite per le razze apprezzeranno questa opzione. Ogni razza ha una Tecnologia Specifica che può essere acquistata al posto di una Carta Tecnologia normale. Quando sei autorizzato a comprare una Tecnologia, puoi invece acquistare una Tecnologia specifica della razza che stai usando. Il costo per questa Tecnologia è quello che pagheresti normalmente per una Tecnologia standard **più il costo riportato sulla Carta Tecnologia Specifica di Razza.**

*Esempio: il giocatore Sardakk N'orr sta eseguendo l'abilità primaria della Carta Strategia Tecnologia. Sceglie la sua Tecnologia Specifica di Razza, "Berserker Genome," che ha un costo di 5. Quindi spende 5 risorse per acquistare "Berserker Genome." Se il giocatore Sardakk N'orr avesse eseguito l'abilità secondaria della Carta Strategia Tecnologia, avrebbe dovuto pagare 13 risorse per "Berserker Genome."*

Le Carte Tecnologia Specifica di Razza non hanno prerequisiti. Inoltre non hanno colore e quindi il loro costo non può essere ridotto usando le specialità dei pianeti o la Carta Politica "Research Grant". Queste carte sono trattate come le altre normali tecnologie sotto tutti gli aspetti.

### Opzione 5: Artefatti

Questa espansione include 8 tokens Artefatto, e le 4 corrispondenti Carte Obiettivo Speciale. Quando si gioca con l'opzione Artefatti, includi le 4 carte Obiettivo Speciale illustranti gli Artefatti sul fronte.

Come descritto sulle 4 carte Obiettivo Speciale, gli artefatti valgono 1 Punto Vittoria al giocatore che controlla il pianeta sul quale è presente l'artefatto. Gli artefatti non possono essere mossi o distrutti.

Quattro dei tokens Artefatto rappresentano veri artefatti, mentre gli altri 4 sono token "falsi".



Retro di un Artefatto    Artefatto Verde Fossile di Precursore    Artefatto "falso"

*Se non è presente il simbolo colorato sul lato frontale di un token artefatto, è un "falso" token, significa quindi che non è presente un artefatto su quel pianeta.*

### Setup degli Artefatti

All'inizio del gioco, immediatamente dopo il setup della galassia (step 9 del setup), ogni giocatore (a partire dallo Speaker) sceglie un pianeta. I giocatori non possono scegliere Mecatol Rex, né un qualsiasi pianeta adiacente ad un Sistema Nativo, o un pianeta che è già stato scelto. Quindi, posiziona un token Artefatto a caso a faccia in giù su quel pianeta.

### Giocare con gli Artefatti

Quando un giocatore prende il controllo di un pianeta che contiene un token Artefatto, l'Artefatto è immediatamente girato a faccia in su. Se il token rappresenta un vero Artefatto (il token ha il simbolo colorato), il giocatore reclama immediatamente la corrispondente Carta Obiettivo Speciale (la posiziona in fronte a se) e guadagna 1 Punto Vittoria. Se il giocatore perde il

controllo del pianeta con l'Artefatto (e quindi non raggiunge più le condizioni dell'Obiettivo Speciale), perde immediatamente la Carta Obiettivo e 1 Punto Vittoria.

Una volta che un artefatto è rivelato, rimane a faccia in su per il resto della partita. I token "falsi", una volta rivelati vengono scartati.

Se un giocatore prende il controllo di un pianeta sul quale è presente un token artefatto rivelato, immediatamente reclama la corrispondente Carta Obiettivo Speciale (prendendola da un altro giocatore se necessario) e guadagna 1 Punto Vittoria.

*Esempio: Il giocatore Sol prende il controllo di Hope's End. Gira il token Artefatto presente, il quale si rivela essere l'artefatto rosso (Armeria Lazax). Immediatamente reclama il corrispondente Obiettivo Speciale e lo posiziona in fronte a se. Quindi segna 1 Punto Vittoria sulla Traccia Punti Vittoria. Più tardi in quel turno, il giocatore Muaat prende il controllo del pianeta contenente l'artefatto. Prende l'Obiettivo Speciale dal giocatore Sol. Il Sol perde quindi 1 Punto Vittoria e il Muaat guadagna 1 Punto Vittoria.*

### Opzione 6: Truppe Shock



Mentre le Guerre Twilight progredivano e i guerrieri si mettevano alla prova nella battaglia, venne alla luce una nuova classificazione di Forze di Terra: le Truppe Shock. Le Truppe Shock sono soldati esperti, una elite di formidabili avversari. Le regole per le Truppe Shock sono le seguenti:

#### Acquisire Truppe Shock

• Se una Forza di Terra ottiene un 10 in battaglia, diventa una Truppa Shock alla fine del round di combattimento, dopo che le perdite sono state rimosse. Rimpiazza il token Forza di Terra con un token Truppa Shock. Se non ci sono token Truppa Shock disponibili, la Forza di Terra rimane una Forza di Terra.

#### Usare le Shock Troops

• Le Truppe Shock hanno un valore di Battaglia 5 (un significativo incremento rispetto all'8 delle Forze di Terra standard).

• Dopo una riuscita invasione, se almeno una unità Truppa Shock sopravvive alla battaglia (assieme ad almeno una unità Ground Force, vedi sotto), il giocatore invasore può **catturare** il Bacino Spaziale e i PDS avversari sul pianeta. (Normalmente le suddette unità verrebbero distrutte dopo una invasione riuscita.) Immediatamente, gratis, rimpiazza le unità nemiche con le tue dello stesso tipo.

### Restrizioni delle Truppe Shock

• Le Truppe Shock devono essere sempre prese come perdite prima di qualsiasi altra Forza di Terra durante un Combattimento di Invasione. Questo esclude ogni altra volta in cui una Forza di Terra dovrebbe essere persa come perdita (bombardamento e Fuoco dei PDS, per esempio).

• Le Truppe Shock devono essere sempre accompagnate da almeno una propria unità di plastica Forza di Terra. Se una Truppa Shock è lasciata da sola, diventa una Forza di Terra e il token Truppa Shock è rimpiazzato da una unità di plastica Forza di Terra del colore del proprietario.

*Esempio: il Giocatore 1 ha 2 Forze di Terra in battaglia. Ottiene un 9 e un 10. Quindi causa 2 perdite e una delle sue Forze di Terra diventa una Truppa Shock. Il suo avversario gli causa 1 perdita. Dopo aver rimosso le perdite, la Forza di Terra rimasta del Giocatore 1 avrebbe dovuto diventare una Truppa Shock, ma non è più possibile perché non è più presente almeno una unità di plastica Forza di Terra, quindi rimane una normale Forza di Terra.*

Le Truppe Shock sono trattate come le Forze di Terra per ogni scopo relativo a carte e abilità. Nota che ci sono altre vie per acquisire Truppe Shock (come da Hope's End o alcune Carte Azione).

### Opzione 7: Mine Spaziali



Durante la tarda guerra, divenne chiaro che i cannoni PDS non erano sufficienti a difendere il cuore del sistema. Le Mine Spaziali – esplosivi guidati che si sintonizzano sul segnale di registrazione delle navi capitali e cercano di detonare i bersagli nemici – furono sviluppate per aiutare le altre difese.

#### Schierare le Mine Spaziali

Durante lo step Produzione in una attivazione di un sistema contenente un proprio Incrociatore, il giocatore attivo può spendere 2 risorse per produrre 1 mina spaziale nel sistema. Nessun giocatore può produrre mine spaziali se non ci sono tokens disponibili. Posiziona un token mina spaziale nel sistema con il suo Marcatore di Controllo su di essa. I giocatori non possono mai produrre più di una mina spaziale durante una singola attivazione.

*Esempio: il giocatore Muaat attiva il suo Sistema Nativo e vi muove un Incrociatore all'interno. Durante lo Step Produzione dell'attivazione, produce una mina spaziale dal suo Incrociatore e la posiziona con il suo Marcatore di Controllo su di essa.*

### Innescare una Mina Spaziale

Dopo lo Step Fuoco dei PDS di una attivazione nella quale un giocatore muove una nave all'interno di un sistema contenente una mina spaziale avversaria, deve tirare 1 dado per ogni nave non-Caccia che entra nel sistema (il giocatore attivo deve annunciare prima di ogni tiro per quale nave sta lanciando il dado). Per ogni risultato di 9 o 10, la nave è immediatamente colpita. Dopo che si è tirato un dado per ogni nave, rimuovi un token mina spaziale dal sistema e riprendi l'azione.

Un giocatore tira i dadi per le mine spaziali solo una volta, anche se nel sistema ne sono presenti più di una. Se vi sono più mine spaziali, il giocatore attivo sceglie quale rimuovere dopo aver tirato i dadi.

**Importante:** i giocatori devono tirare il dado per le mine spaziali solo se concludono il movimento in un sistema che ne contiene. I giocatori possono muovere attraverso un sistema contenente mine spaziali senza subirne gli effetti.

*Esempio: il giocatore Saar decide di muovere 1 Corazzata, 1 Unità di Trasporto, e 2 Caccia in un sistema contenente una mina spaziale avversaria. Tira 1 dado per la Corazzata (il risultato è 10) e un dado per l'Unità di Trasporto (il risultato è 9). L'Unità di Trasporto è distrutta e la Corazzata è danneggiata. Anche se non doveva tirare per i Caccia, essi sono distrutti in quando non hanno più un supporto (da una Unità di Trasporto, un Bacino Spaziale, o tramite la tecnologia Advanced Fighters).*

### Opzione 8: il Wormhole Nexus



La tessera Wormhole Nexus rappresenta un sistema unico esterno alla galassia conosciuta. Questa tessera è posizionata **fuori della galassia**, e un giocatore vi può viaggiare dentro usando sia un Wormhole Alpha che Beta. I giocatori possono sempre scegliere se viaggiare verso il Wormhole Nexus o un altro Wormhole quando usano un Wormhole.

Il Wormhole Nexus è trattato come un normale sistema, ma è considerato adiacente ad ogni altro sistema che contiene un Wormhole Alpha o Beta.

**Nota:** non è necessario controllare il Wormhole Nexus per soddisfare l'Obiettivo Speciale "Keeper of Gates" (ma può essere più facile soddisfarlo se si controlla il Wormhole Nexus).

## Opzione 9: Strutture

I giocatori che preferiscono le partite con risorse abbondanti possono voler usare questa opzione. Questa espansione include 16 Carte Struttura: 8 colonie e 8 raffinerie. Queste Strutture possono essere costruite su ogni pianeta esterno al Sistema Nativo del giocatore al costo di 1 risorsa. Le installazioni aggiungono 1 risorsa o influenza addizionale al pianeta sul quale sono costruite.

Le **Colonie** aumentano il valore di **influenza del pianeta** di 1, mentre le **raffinerie** aumentano il valore di **risorse** di un pianeta di 1.

### Costruire le Strutture

Un giocatore può costruire una struttura durante lo step Produci Unità di una Azione Tattica. Le Strutture sono costruite seguendo le stesse regole dei Bacini Spaziali, e possono essere costruite solo su di un pianeta sul quale si è avuto il controllo per l'intero round di gioco. Un giocatore non può costruire una struttura se un avversario ha una nave nel sistema o se non ci sono Carte Struttura disponibili del tipo scelto. Le strutture non possono essere costruite sulle Stazioni Commerciali.

**Importante:** Costruire una struttura su un pianeta lo esaurisce, se non è già stato esaurito. **Puoi** esaurire un pianeta per costruirvi una struttura sullo stesso, ma non ricevi l'influenza o risorsa addizionale in quel round di gioco.

Una volta costruita, posiziona la Carta Struttura sotto la carta pianeta, con la parte inferiore che spunta fuori a indicare che potrai usufruire di una influenza (colonia) o risorsa (raffineria) addizionale dei futuri round di gioco.

Le Carte Struttura non si esauriscono mai. Invece, quando esaurisci un pianeta con una struttura, questo viene trattato come se il relativo numero sulla carta pianeta (influenza per le colonie o risorse per le raffinerie) fosse di una unità più alto.

Ogni pianeta può avere al massimo una sola struttura in un qualsiasi momento. Se un giocatore invade con successo un pianeta che contiene una struttura avversaria, la struttura è immediatamente distrutta.

**Eccezione:** Una struttura può essere catturata dagli agenti o Truppa Shock come se fosse un Bacino Spaziale.

## Opzione 10: Ritirate Tattiche

Con questa opzione, aggiungi la seguente regola relativa alla ritirata:

“Quando annunci una ritirata, il difensore può usare un Token Comando dalla sua area di Allocazione Strategica per attivare un sistema adiacente e non attivato che controlla (o vuoto). Alla fine del round di combattimento, può ritirarsi in quel sistema. I giocatori possono anche usare la ritirata normale.”



## Opzione 11: Nuovi Token Dominio Soli Distanti

Questa espansione include altri token Dominio che puoi usare quando giochi con una galassia più grande o per aggiungere un pizzico di imprevedibilità all'universo. I nuovi counters sono illustrati dettagliatamente sul retro di questo manuale.

### Opzione 12: Soli Distanti Territoriali

Questa opzione mantiene l'eccitazione di Soli Distanti riducendo al tempo stesso il rischio di precoci espansioni. Segui queste istruzioni invece di eseguire il setup normale dei token Dominio:

1. Crea una pila che include i seguenti token Dominio. Questa sarà la pila a “basso rischio”:

- Peaceful Annexation
- (2-Quality) Natural Wealth
- Native Intelligence
- (1-Strength) Hostile Locals
- Biohazard
- Hostage Situation
- (1-Strength) Fighter Ambush
- Settlers

2. Posiziona i rimanenti token Dominio in una pila separata.

3. Posiziona a caso i tokens dalla pila a “basso rischio” su tutti i pianeti nell'anello esterno e su ogni pianeta adiacente ad un Sistema Nativo.

4. Mescola tutti i rimanenti token Dominio insieme e distribuiscili a caso sui rimanenti pianeti.

## Opzione 13: Custodi di Mecatol Rex

Usando questa opzione, una singola Forza di Terra non può più invadere Mecatol Rex in un battito di ciglia. Ora i custodi Winnaran proteggeranno la capitale con coraggio e forza.

Quando usi questa variante, posiziona entrambi i tokens Custodi di Mecatol Rex su Mecatol Rex durante il setup. I Custodi di Mecatol Rex hanno 2 Forze di Terra e 3 Caccia che proteggeranno il pianeta dagli invasori.

Un giocatore che tenta di invadere Mecatol Rex deve prima sconfiggere il token Fighter Ambush presente e poi sconfiggere i Locali Ostili con le sue Forze di Terra. Le regole specifiche quando si incontrano questi tokens sono le stesse delle loro controparti Dominio e possono essere trovate sul retro di questo manuale.

Una volta che questi token sono stati sconfitti, sono rimossi dalla partita. Se giocate i Soli Distanti con questa opzione, non posizionare un token Dominio su Mecatol Rex.

## Opzione 14: Voce del Consiglio

I giocatori che vogliono aumentare l'utilità e l'influenza delle Carte Politica possono voler usare la Carta Obiettivo Speciale Voce del Consiglio. Questo Obiettivo Speciale funziona come segue.

Prima di attivare l'abilità primaria della Carta Strategia Political o Assembly, il giocatore attivo può chiedere un voto per determinare chi sarà la Voce del Consiglio. Tutti i giocatori quindi voteranno per un giocatore (come se stessero votando una agenda). Il giocatore che riceve il maggior numero di voti (le parità sono spezzate dallo Speaker) guadagna il controllo dell'Obiettivo Voce del Consiglio (posizionandolo in fronte a se). Immediatamente guadagna 1 Punto Vittoria, e il precedente possessore dell'Obiettivo perde 1 Punto Vittoria.

*Esempio: il giocatore Sol usa la Carta Strategia Assembly e decide di chiedere un voto per la Voce del Consiglio. Il giocatore Sol vince il voto e guadagna la carta (immediatamente segnando 1 Punto Vittoria). Nel turno seguente, il giocatore Muaat vince il voto per la Voce del Consiglio. Il giocatore Sol perde 1 Punto Vittoria e il giocatore Muaat guadagna 1 Punto Vittoria.*

## Esempio di Primi Turni Simulati



1. Il giocatore MUAAT è attualmente lo Speaker. Dopo aver eseguito il setup della galassia, il giocatore MUAAT reclama un sistema adiacente al suo Sistema Nativo, posizionando uno dei suoi Token Comando su di esso.

2. Dopo che anche gli altri giocatori hanno reclamato ognuno un sistema adiacente al loro Sistema Nativo, il giocatore MUAAT reclama un secondo sistema. Questa volta sceglie un sistema adiacente al sistema che ha reclamato nello step 1.

3. Durante il normale setup, il giocatore MUAAT riceve le sue unità di partenza standard, illustrate qui.

4. Dopo che tutti i giocatori hanno reclamato 2 sistemi, il giocatore MUAAT riceve 7 risorse (4 dal suo Sistema Nativo più 3) con le quali costruisce unità aggiuntive. Costruisce 2 Caccia, 1 Incrociatore, 1 Unità di Trasporto, e 2 Forze di Terra.

5. Dopo che tutti i giocatori hanno costruito unità, il giocatore MUAAT posiziona le proprie unità (le unità di partenza e le unità costruite nello step precedente). Quindi le posiziona nel proprio Sistema Nativo e/o nei 2 sistemi reclamati prima. Sceglie di distribuire le proprie unità equamente nei 3 sistemi. Nota che ha posizionato un Bacino Spaziale nel suo Sistema Nativo, e mantiene le sue Forze di Terra,

Caccia, e PDS (che sono esterne al suo Sistema Nativo) con navi che possono trasportarli. Nota anche che in questo particolare esempio, il giocatore MUAAT posiziona un Marcatore di Controllo sulla Tsion Trade Station, perchè è l'unico presente con una nave nel sistema.

6. Infine, il giocatore MUAAT riceve le carte pianeta per i pianeti che controlla e rimuove i 2 Token Comando dalla mappa.

## Opzione 15: Primi Turni Simulati

Questa opzione è per i giocatori che voglio accelerare il gioco nei primissimi turni. Usando questa opzione, i giocatori possono decidere velocemente dove vogliono espandersi all'inizio della partita.

Per usare questa opzione, esegui la seguente procedura immediatamente dopo il normale setup:

### 1. Reclama Territori

Dopo il setup, cominciando dallo Speaker e procedendo in senso orario, ogni giocatore posiziona un Token Comando dai suoi rinforzi in un sistema adiacente al suo Sistema Nativo. Dopo che ogni giocatore ha posizionato un Token Comando, ognuno, nello stesso ordine, può posizionarne un secondo. I giocatori possono piazzare il secondo Token Comando adiacente al loro Sistema Nativo o adiacente al sistema nel quale hanno piazzato il primo Token Comando.

### 2. Costruisci Unità e Compra Tecnologie

Cominciando dallo Speaker e procedendo in senso orario, ogni giocatore riceve un numero di risorse uguali al totale delle risorse del suo Sistema Nativo più 3. Queste possono essere usate per comprare unità aggiuntive e/o 1 Tecnologia. Ogni giocatore può acquistare una Tecnologia per 4 risorse. Questo costo non può essere ridotto, i giocatori devono avere i prerequisiti necessari, e non possono comprare le Tecnologie Specifiche di Razza. Tutte le risorse inutilizzate sono perdute.

### 3. Posiziona le Unità

Cominciando dallo Speaker e procedendo in senso orario, ogni giocatore posiziona le proprie unità di partenza nel suo Sistema Nativo e/o in qualsiasi sistema dove ha posizionato un suo Token Comando. Ci sono due importanti restrizioni:

- 1) Un giocatore deve posizionare un Bacino Spaziale in uno dei suoi pianeti nell'Sistema Nativo, e
- 2) Un giocatore è libero di posizionare Forze di Terra e PDS sui pianeti del suo Sistema Nativo. Tuttavia, tutti i Caccia, le Forze di Terra, e i PDS che sono posizionati fuori dal proprio Sistema Nativo devono essere supportati da una nave capace di trasportare tutti i Caccia, Forze di Terra, e PDS nel sistema. Le navi capaci di trasportare queste unità includono le Unità di Trasporto, Morti Nere, e navi con le Stasis Capsules.

*Esempio: Durante i primi turni simulati, un giocatore vuole posizionare 1 Unità di Trasporto con 3 Caccia in un sistema esterno al Sistema Nativo, assieme a 4 Forze di Terra un un pianeta sullo stesso sistema. Questo non è permesso in quanto l'Unità di Trasporto non sarebbe in grado di trasportare tutti i Caccia e tutte le Forze di Terra nel sistema.*

### 4. Ricevi Pianeti

Ogni giocatore reclama le carte pianeta per ogni pianeta con una propria Forza di Terra su di esso. Ogni

giocatore quindi rimuove i propri Token Comando dalla mappa e li riposiziona sui propri rinforzi.

### 5. Rivela Obiettivo

Rivela la carta in cima al mazzo Obiettivi Pubblici e posizionala sull'area comune.

### 6. Prima Fase Status Abbreviata

Ogni giocatore riceve 1 Carta Azione e ricarica le carte pianeta. Quindi il gioco procede con la prima Fase Strategia come usuale.

**Note:** i giocatori non possono usare abilità speciali durante questa procedura (tratta l'area "Abilità Speciale" della scheda di razza come se fosse vuota). I giocatori che cominciano con dei Beni di Commercio possono usarli per comprare unità aggiuntive.

## Errata

Di seguito è riportata l'errata per il gioco base TWILIGHT IMPERIUM 3rd EDITION.

### Carte

#### Carta Politica: Ancient Artifact

Il testo *planetary unit* deve essere rimpiazzato con le parole *planetary force*. Una *planetary force* è definita come il numero combinato di Forze di Terra e Truppe Shock sul pianeta in questione. In questo modo, le Forze di Terra sul pianeta bersaglio ricevono un tiro combinato di 3 dadi, mentre nel testo errato sembra indicare che ogni Forza di Terra riceve tre tiri di dadi contro. PDS e Bacini Spaziali non sono influenzati da questi tiri.

Inoltre, su questa carta, quando i giocatori ottengono un tiro di dado di 6-10, le due carte Tecnologia che sono ricompensate ad ogni giocatore sono prese una dopo l'altra, di modo che la prima possa essere un prerequisito per la seconda.

Se si gioca con l'opzione "Leaders", i Leaders sono distrutti con un risultato di 1-5 e sono inclusi nella definizione di *planetary force*.

#### Schede di Razza

##### Costo dei PDS

Il costo esatto per acquistare un PDS è 2 (come scritto nelle regole, ma errato nelle schede giocatore originali).

##### L'Abilità degli Xxcha

Le corrette parole per la prima abilità speciale del Xxcha Kingdom sono: "Quando esegui l'Abilità Secondaria della Strategia Diplomacy, puoi eseguire l'Abilità Primaria invece."

## Manuale

### The 4-Player Game

Le Carte Azione **Strategic Flexibility** e **Strategic Shift** vanno rimosse prima di cominciare un partita a 4 giocatori.

### Opzione Età dell'Impero

Quando si gioca con l'opzione "Età dell'Impero", i giocatori non possono qualificarsi per gli obiettivi Stage II durante i primi 3 round di gioco.

### Tiri di Combattimento

Il termine "tiri di combattimento" è comprensivo. Copre ogni situazione nella quale si tiri un dado e si confronti il risultato con il valore di combattimento di una unità per determinare se è stata inflitta una perdita o meno. Nota che questo esclude specificatamente altri tiri di dadi, come quelli di corsa al sabotaggio contro le Morti Nere.

- Il testo dell'abilità speciale Sardakk N'Orr si legge come: "Ricevi +1 sui tuoi tiri di combattimento."
- Il testo dell'abilità speciale Jol-Nar si legge come: "Ricevi -1 sui tuoi tiri di combattimento...."

Gli effetti che modificano il risultato durante un "Combattimento Spaziale" devono essere interpretati come durante una "Battaglia Spaziale." Gli effetti che hanno luogo durante una "Battaglia Spaziale" o "Combattimento di Invasione" specificatamente fanno riferimento solo alle variabili entro la **Sequenza di Battaglia Spaziale** e la **Sequenza di Combattimento di Invasione**. Quindi, se una abilità garantisce un +1 ai tuoi dadi durante una battaglia Spaziale, questo bonus si applica solo durante lo step 2 della Sequenza di Battaglia Spaziale ("tira i dadi di combattimento"), e non influenza nessun altro tiro, inclusi gli effetti pre-combattimento, PDS, bombardamento, etc.

### Opzione Soli Distanti

L'annientare avviene durante l'inizio del segmento Atterraggio Planetario, non durante il segmento Combattimento di Invasione.

### Eliminazione

Un giocatore che non controlla nessun pianeta e unità sulla mappa è eliminato dal gioco. Non può giocare Carte Azione o scegliere Carte Strategia. Quando un giocatore viene eliminato, gli altri continuano il gioco normalmente, senza nessun cambio nel numero di Carte Strategia prese, etc.

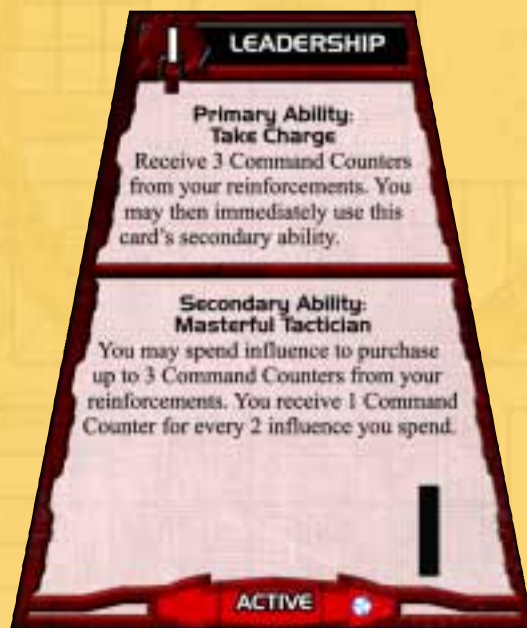
### Ritirate

Durante la ritirata, il giocatore che la esegue deve ritirarsi in un sistema precedentemente attivato che **non contiene navi nemiche** (ma può contenere pianeti nemici con Forze di Terra, PDS, e Bacini Spaziali).

### Ordine di Turno in partite a 3 e 4 giocatori

Per determinare l'ordine di gioco in partite a 3 o 4 giocatori (nelle quali ognuno ha 2 Carte Strategia) usa solo il migliore (la più bassa) valore di iniziativa delle due carte per determinare l'ordine di gioco.

## Variant Strategy Card Summary



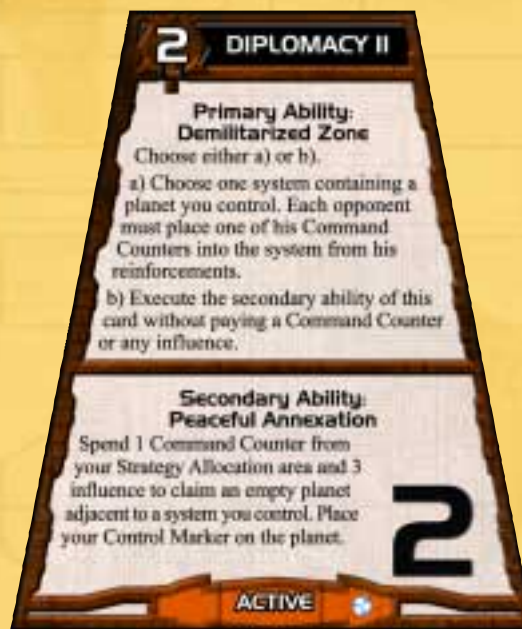
### 1. LA STRATEGIA LEADERSHIP

La Strategia Leadership fornisce due importanti vantaggi strategici. Inanzitutto, consente al giocatore di essere prima nel round, il che può essere cruciale.

Inoltre, la Carta Strategia Leadership fornisce al giocatore attivo 3 Token Comando, che sono sempre di importanza vitale. Questa Carta Strategia consente al giocatore attivo di usare anche l'abilità secondaria (il che normalmente non è consentito). Questo permette ad un giocatore di poter ricevere potenzialmente 6 Token Comando (3 gratis e ne può acquistare fino ad altri 3).

L'abilità secondaria della Strategia Leadership è la più comune via per accumulare altri Token Comando. E' più economica della Strategia Logistics, ma i giocatori hanno un limite di counters che si possono acquistare.

**IMPORTANTE REGOLA SPECIALE PER LA STRATEGIA LEADERSHIP:** A differenza delle altre Carte Strategia, i giocatori non devono spendere un Token Comando dalla loro area di Allocazione Strategica per eseguire l'Abilità Secondaria.



### 2. LA STRATEGIA DIPLOMACY II

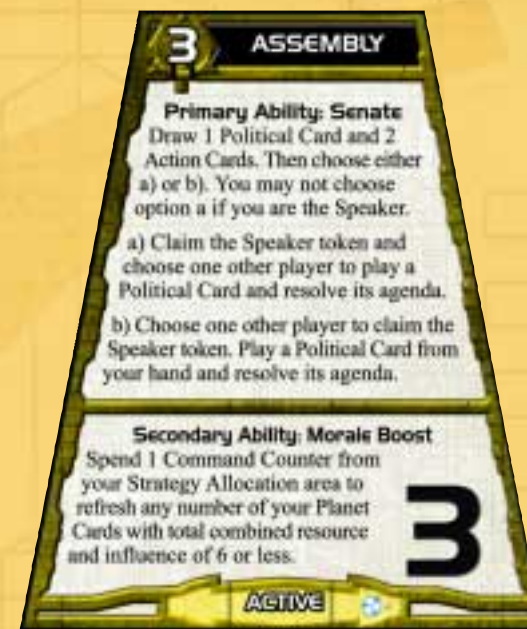
L'opzione "a" dell'abilità primaria consente al giocatore attivo di scegliere un sistema e posizionarvi un Token Comando dai rinforzi di ogni altro giocatore nel sistema. Questo renderà impossibile attivare quel sistema durante i loro turni per gli avversari. Se un giocatore non ha nessun Token Comando rimasto nei suoi rinforzi, quel giocatore sceglierà un Token Comando da una qualsiasi area della propria scheda di razza e lo posizionerà nel sistema.

L'opzione "b" consente al giocatore attivo di usare immediatamente l'abilità secondaria senza pagare nessuna influenza o Token Comando.

Indipendentemente da quale opzione il giocatore attivo sceglie, gli altri giocatori possono quindi usare l'abilità secondaria di questa carta. Questa abilità consente ai giocatori di spendere un Token Comando e 3 influenze per reclamare un pianeta vuoto (uno senza Forze di Terra, Leaders, PDS, o Bacini Spaziali su di esso) adiacente ad un sistema che controllano, anche se un altro giocatore controlla quel pianeta. Una volta che un giocatore esegue questa abilità, immediatamente posiziona un Marcatore di Controllo sul pianeta e reclama la carta corrispondente (che il giocatore riceve nello stato esaurito).

**Importante:** Un giocatore **non** può anettere un pianeta che un altro giocatore ha annesso in quel turno, e nessun giocatore può anettere Mecatol Rex.

**Gli Xxcha e Diplomacy II:** Quando il giocatore Xxcha usa la sua abilità speciale per eseguire l'abilità primaria della carta Diplomacy II, deve spendere un Token Comando dalla sua area di Allocazione Strategica. (Se sceglie l'opzione "b" dell'abilità primaria, l'unico bonus è che non deve pagare l'influenza.)



### 3. LA STRATEGIA ASSEMBLY

L'abilità primaria di questa carta fornisce 1 Carta Politica e 2 Carte Azione. Più importante, consente al giocatore di constrollare quale agenda verrà votata o di guadagnare il token Speaker. Il giocatore attivo decide se a) immediatamente diventare lo Speaker, quindi sceglie un altro giocatore che giocherà una Carta Politica dalla propria mano o b) sceglie un giocatore che diventerà Speaker, quindi il giocatore attivo gioca una Carta Politica dalla propria mano.

**Importante:** Quando un giocatore sceglie l'opzione "b," **non** può scegliere se stesso o lo Speaker corrente per assegnare il token Speaker. Nell'opzione "a" non può essere scelto chi è già lo Speaker.

L'abilità secondaria della Carta Strategia Assembly consente ad ogni altro giocatore di spendere un Token Comando per ricaricare un qualsiasi numero di proprie carte pianeta (incluse quelle nell'Home System), di modo che la somma dei valori combinati di influenza e risorse sia pari a 6 o meno.

*Esempio: Il giocatore Yssaril sta eseguendo l'abilità secondaria della Strategia Assembly Strategy. Decide di ricaricare le carte pianeta per Arretze (2 risorse, 0 influenza), Dal Bootha (0 risorse, 2 influenza, e Gral (1 risorsa, 1 influenza).*

**Gli Xxcha e Assembly:** Il giocatore Xxcha può usare la sua abilità speciale (spendere un Token Comando dalla sua area di Allocazione Strategica) per annullare una Carta Politica dopo che è stata letta a voce alta dal giocatore scelto. Il giocatore scelto quindi pesca la carta in cima al mazzo Politica, la legge ad alta voce, e la risolve.

## CARTE POLITICHE E LA CARTA STRATEGIA ASSEMBLY

Quando si usa la nuova Carta Strategia Assembly, le Carte Politiche funzionano in un modo leggermente diverso rispetto al gioco originale.

### Giocare le Carte Politiche

Ogni giocatore comincia il gioco con una mano di 2 Carte Politiche. Queste sono giocate quando la Carta Strategia Assembly lo specifica. Le Carte Politiche funzionano in questo modo,

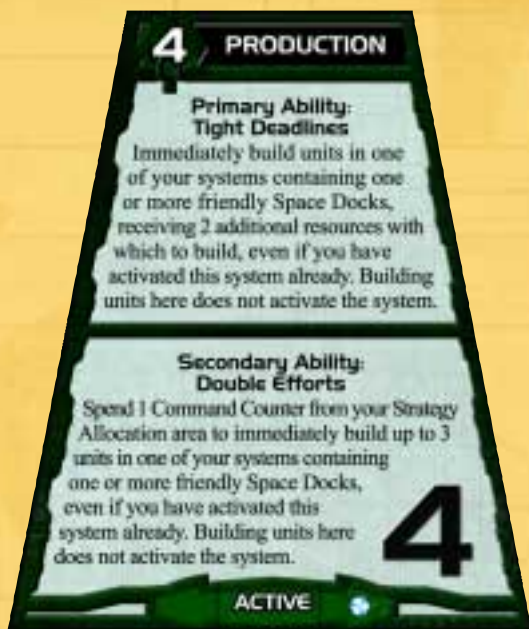
1) A seconda di quale opzione della carta Assembly è stata scelta, un giocatore dovrà giocare una Carta Politica dalla sua mano. Se il giocatore non ha nessun Carta Politica, ne pesca una dalla cima del mazzo Carte Politiche e la gioca.

2) Il giocatore che ha giocato la Carta Politica la legge ad alta voce e l'agenda è risolta come usuale (pagina 23 del manuale base).

Ogni giocatore può avere in mano al massimo 5 Carte Politiche. Se un giocatore ha più di 5 Carte Politiche in qualsiasi momento, ne scarta fino ad averne 5.

### Spendere Carte Politiche come Beni di Commercio

Un giocatore può, in ogni momento, scartare una Carta Politica dalla sua mano invece di spendere un Bene di Commercio.



## 4. LA STRATEGIA PRODUCTION

La Carta Strategia Production consente al giocatore attivo di produrre unità da uno o più Bacini Spaziali senza attivare il sistema. In aggiunta, il giocatore riceve due risorse addizionali con le quali costruire unità. Il giocatore attivo può anche produrre unità da un Bacino Spaziale in un sistema attivato.

Questo è estremamente utile in situazioni sia offensive che difensive. Un giocatore può, per esempio, costruire navi e muoverle nello stesso round.

L'abilità secondaria consente agli altri giocatori di costruire unità da uno (attivato o non attivato) dei loro Bacini Spaziali, ma con una capacità limitata a 3 unità.

**Importante:** Quando si esegue l'abilità primaria o secondaria della Strategia Production, un giocatore non può eccedere la capacità produttiva del pianeta dove vengono prodotte le unità.



## 5. LA STRATEGIA TRADE II

La nuova Carta Strategia Trade differisce dall'originale in vari modi. Primo, il giocatore attivo ha scegliere se immediatamente guadagnare 3 Beni di Commercio o annullare fino a due accordi commerciali. Se decide di annullare degli accordi commerciali, ogni contratto che è stato scelto ritorna al suo proprietario. Nota che gli accordi commerciali Hacan **non** possono essere spezzati con questa abilità.

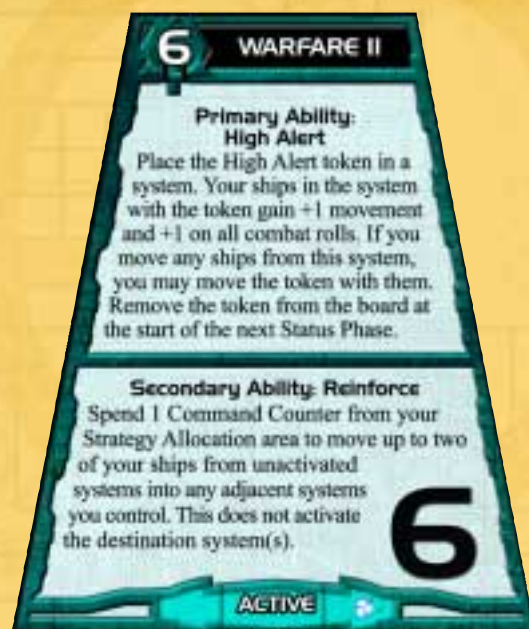
*Esempio:* Il giocatore attivo decide di spezzare due accordi commerciali e sceglie entrambi gli accordi L1Z1X. Il giocatore L1Z1X rende entrambi gli accordi commerciali ai loro proprietari, e riceve i suoi indietro. Se uno degli accordi commerciali del giocatore L1Z1X fosse stato con un giocatore Hacan, non avrebbero potuto essere spezzati.

Secondo, **ogni giocatore** guadagna Beni di Commercio dai loro accordi commerciali attivi, senza spendere un Token di Comando. Tuttavia, mentre il giocatore attivo riceve tutti i Beni di Commercio dai suoi accordi commerciali, gli altri giocatori devono **sottrarre** 1 dal numero **totale** di Beni di Commercio indicato in entrambi gli accordi commerciali.

*Esempio:* Un giocatore ha accordi commerciali che valgono 3 Beni di Commercio e 2 Beni di Commercio. Quando usa Trade II e non è il giocatore attivo, riceve solo 4 Beni di Commercio.

Infine, nuovi accordi commerciali possono essere discussi. Questo step funziona esattamente come nella Carta Strategia Trade originale; il giocatore attivo deve approvare ogni accordo commerciale, o non potranno essere conclusi.

La Carta Strategia Trade II non ha abilità secondarie.



## 6. LA STRATEGIA WARFARE II

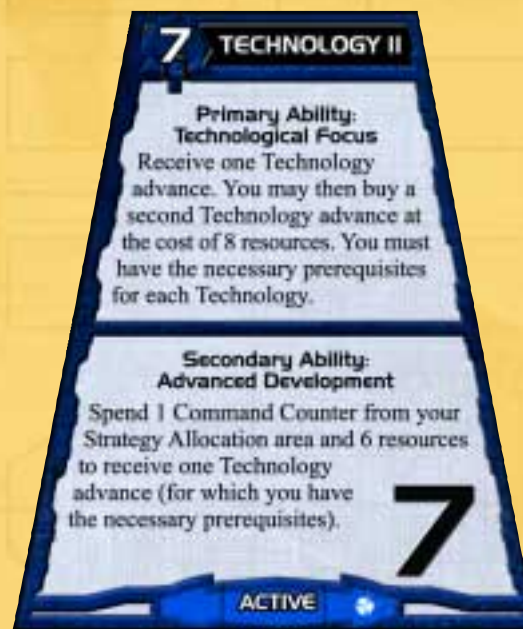


Il Token Massima Allerta

La nuova Carta Strategia Warfare consente al giocatore attivo di indire lo stato di “Massima Allerta” in uno dei propri sistemi, indicato dal token Massima Allerta. Tutte le navi del giocatore nel sistema in Massima Allerta ricevono +1 movimento e +1 ai tiri durante i Combattimenti Spaziali. Questo bonus non si applica alle abilità pre-combattimento e non influenza le Forze di Terra durante un Combattimento di Invasione. Il giocatore attivo può anche muovere il token “Massima Allerta” con una qualsiasi nave che muove fuori dal sistema, o può lasciare il token dove lo ha posizionato. Il token è rimosso all'inizio della Fase Status.

L'abilità secondaria di Warfare II consente agli altri giocatori di muovere 2 navi da un sistema non attivato ad un sistema adiacente o che controllano. Questo non attiva il sistema(i) di destinazione. Quindi, a meno che il sistema(i) non fosse già attivato, le navi saranno capaci di muoversi ancora in quel round. (Dato che il sistema di destinazione non è attivato, il movimento non attiva il fuoco dei Cannoni PDS.)

**Importante:** Le Forze di Terra possono essere raccolte o fatte atterrare solo durante una azione Tattica o di Trasferimento. Quando si usa l'abilità secondaria, i giocatori non possono caricare o far sbarcare Forze di Terra.



## 7. LA STRATEGIA TECHNOLOGY II

La Strategia Technology II consente ai giocatori di ricevere tecnologie più velocemente ed economicamente della Strategia Technology originale. L'abilità primaria non solo fornisce una tecnologia gratis ma dà anche l'opzione al giocatore attivo di acquistare una seconda tecnologia al costo di 8 risorse.

**Importante:** Ricorda che un giocatore può acquisire una Carta Tecnologia solo se possiede le necessarie tecnologie prerequisite. Se un giocatore usa l'abilità primaria per acquistare due tecnologie, la prima può essere usata come prerequisite per la seconda.

L'abilità secondaria della Strategia Technology II consente agli altri giocatori di acquistare un avanzamento tecnologico al costo di 6 risorse (invece di 8 risorse come nella Carta Technology originale).

**I Jol-Nar e la Carta Strategia Technology II:** Il giocatore Jol-Nar può usare la sua abilità speciale quando esegue l'abilità secondaria di Technology II per ricevere una tecnologia gratis. Può quindi comprarne una seconda al costo di 6 risorse, e una terza al costo di 8 risorse.



## 8. LA STRATEGIA BUREAUCRACY

**Importante:** Se la Strategia Bureaucracy ha un qualsiasi numero di Token Bonus su di essa quando è scelta, un egual numero di Carte Obiettivo, pari al numero di token, sono immediatamente rivelate.

L'abilità primaria della Strategia Bureaucracy fa guadagnare al giocatore attivo un Token di Comando, qualche controllo su quale Obiettivo verrà rivelato, e la possibilità di soddisfare un Obiettivo Pubblico fuori dalla Fase Status. Per soddisfare un Obiettivo, il giocatore attivo deve soddisfarne i requisiti. Quindi posiziona un Marcatore di Controllo sull'Obiettivo e guadagna i Punti Vittoria. Se questo dà al giocatore attivo abbastanza Punti Vittoria per vincere il gioco, questo termina immediatamente. (Puoi soddisfare **qualsiasi** obiettivo a faccia in su e non è ristretto ai soli obiettivi rivelati in quel round.)

Un giocatore che usa la Strategia Bureaucracy per soddisfare un Obiettivo Pubblico può soddisfarne un altro durante la Fase Status. Un giocatore non può usare la Strategia Bureaucracy per soddisfare un Obiettivo Segreto.

Me la Carta Strategia non fornisce Punti Vittoria “gratis”, dà al giocatore attivo la possibilità di qualificarsi per un Obiettivo extra. Dato che i PV aggiuntivi dati dalla Carta Strategia Imperial non vengono assegnati, è raccomandabile che i giocatori usino come limite **1 Punto Vittoria in meno** per la fine del gioco quando usano la Carta Strategia Bureaucracy.

**Nota:** Se la carta Obiettivo Pubblico “Imperium Rex” è rivelata, il gioco termina immediatamente quando la carta Imperium Rex è rivelata, **prima** che il giocatore attivo soddisfi un Obiettivo.

L'abilità secondaria consente agli altri giocatori di spendere un Token Comando per pescare 1 carta Azione e 1 carta Politica.



## L'Opzione Carta Strategia Imperial II

**Nota:** Come discusso a pagina 9, per giocare con la Carta Strategia Imperial II devi usare anche la variante “Età dell’Impero” descritta a pagina 33 del manuale base. Questa carta è un rimpiazzo opzionale per la carta Strategia Imperial originale, e non può essere scambiata con la Carta Strategia Bureaucracy.



## 8. LA STRATEGIA IMPERIAL II

L'abilità primaria della Carta Strategia Imperial II offre al giocatore attivo una scelta. L'opzione “a” consente al giocatore attivo di soddisfare molteplici obiettivi durante la successiva Fase Status e fornisce 1 Punto Vittoria se il giocatore attivo controlla Mecatol Rex. Entrambe queste abilità consentono a un giocatore abile di guadagnare punti extra preziosi.

L'opzione “b” dell'abilità primaria consente al giocatore attivo di eseguire immediatamente l'abilità secondaria senza pagare alcun Token di Comando. Se viene scelta questa opzione, nessun altro giocatore può eseguire l'abilità secondaria durante quel round.

L'abilità secondaria della Carta Strategia Imperial II è la stessa della carta Strategia Imperial originale: Ogni giocatore può spendere un Token di Comando per produrre unità in un sistema già attivato, o produrre unità in un sistema non attivato senza attivarlo.

## Credits

### Game Design for the TWILIGHT IMPERIUM 3rd

**Edition Board Game:** Christian T. Petersen

### Game Design for the SHATTERED EMPIRE

**Expansion:** Corey Konieczka and Christian T. Petersen

**Additional Design:** John Goodenough

**Game Development:** Corey Konieczka

**Executive Developer:** Greg Benage

**Rulebook and Editing:** James Torr

**Graphic Design:** Brian Schomburg

**Additional Graphic Design:** Corey Konieczka

**Cover Art:** Scott Schomburg

**Additional Art:** James Brady and Dan Konieczka

**Playtesting:** Brian Beach, Joost Boere, Bryan Bornmueller, Pete Chace, James Connor, Kevin DeLaet, Dawn Evans, Michael Evans, Marieke Franssen, Scott Gee, Evan Kinne, Steve Koontz, Emile de Maat, Rutger MacLean, Brandon Pabst, Luke Reed, Dan Konieczka, Lukas Schoonhoven, Paul Schmeltzer, Jason Allen Lee Smith, Arjan Snippe, Erik Snippe, Chris Stafford, Jeroen Stroomer, Remco M. van der Waal, Scott Weber, Greg Whissel, Kevin Wilson

*A special thank you to our online community who have supported TI3. This expansion is dedicated to you.*

TWILIGHT IMPERIUM is a trademark of Fantasy Flight Publishing, Inc. Copyright 1997-2006 Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved. The products, or any parts thereof, may not be reproduced without the publisher's consent.

For online community, FAQ, customer service, and additional information on TWILIGHT IMPERIUM, please visit:

**WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM**

*Traduzione in Italiano: Nicola alias “NicolaM3”*

*Impaginazione: Nicola alias “NicolaM3”*

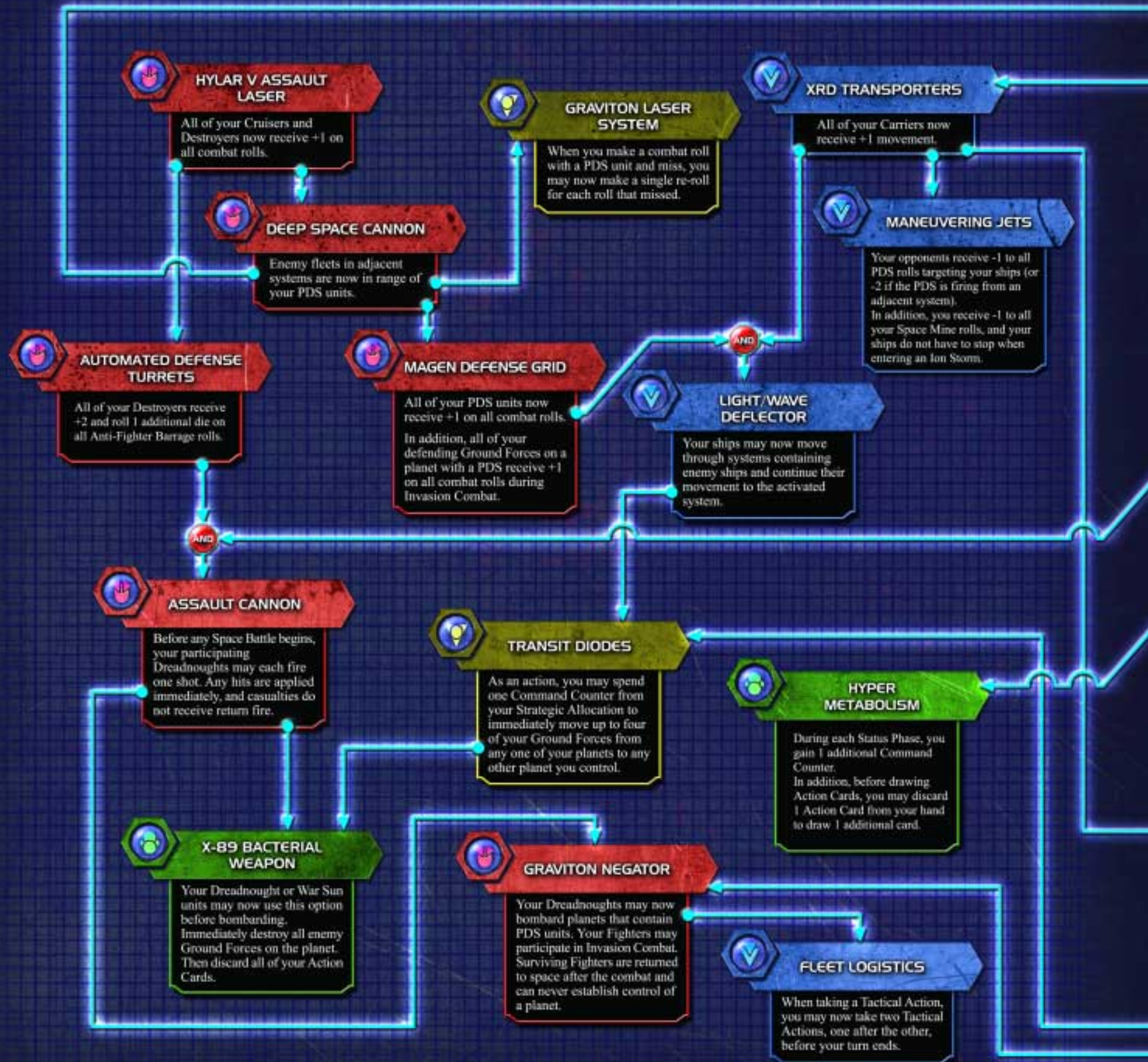
*Nota: La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.*

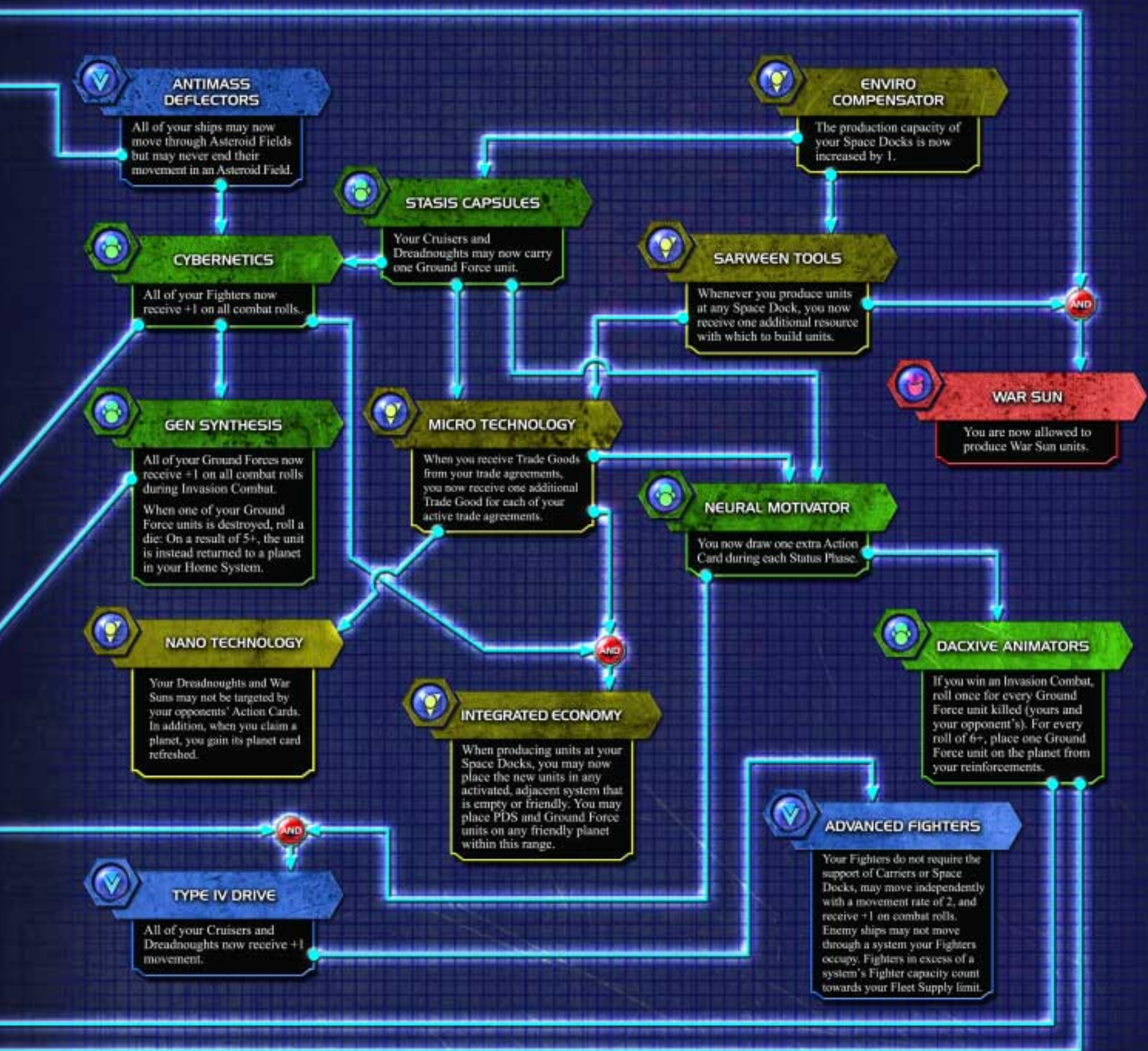
## Index

Partita a 7 giocatori: 8  
Partita a 8 giocatori: 8  
Carte Azione: 7  
Artefatti: 9-10  
Custodi di Mecatol Rex: 11  
Soli Distanti: 11, 20  
Errata: 13  
Strutture: 11  
Hope's End: 7  
Ion Storms: 6-7  
Partita con una Galassia grande: 7  
Obiettivi: 7, 9  
Carte Politica: 7, 15  
Tecnologie Specifiche di Razza: 9  
Abilità di Ricarica: 6-7  
Ritirate: 11  
Setup: 7-8  
Shock Troops: 10  
Primi Turni Simulati: 12-13  
Mine Spaziali: 10  
Carte Strategia: 9, 14-17  
Ritirate Tattiche: 11  
Carte Tecnologia: 8  
Albero delle Tecnologie: 18-19  
Stazioni di Commercio: 7  
Wormhole Nexus: 10



# ALBERO DEGLI AVANZAMENTI TECNOLOGICI





## Effetti Dominio (Opzione Soli Distanti)



### BIOHAZARD

L'ambiente ostile di questo pianeta richiede la terraformazione. La prima Forza di Terra che atterra è sempre eliminata finché questo token rimane. Scarta questo token quando un giocatore invade con successo questo pianeta.



### TECHNOLOGICAL SOCIETY

Il giocatore alla tua destra cerca nel tuo mazzo Tecnologia e ti dà un avanzamento tecnologico gratis per il quale hai i prerequisiti necessari. Quindi scarta questo token.



### NATIVE INTELLIGENCE

Il popolo nativo ti offre i suoi servizi di spionaggio. Guarda segretamente un qualsiasi Token Dominio su un pianeta a tua scelta. Quindi scarta questo token.



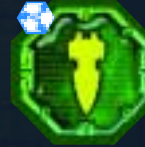
### RADIATION

Il pianeta emette fortissimi livelli di radiazioni. Distruggi tutte le Forze di Terra dell'atterraggio iniziale (il pianeta rimane non controllato), quindi rimuovi questo token.



### NATURAL WEALTH

Questo pianeta ha risorse disponibili per l'uso immediato. Ricevi il numero di Beni di Commercio indicato, se possibile. Quindi scarta questo token.



### HIDDEN FACTORY

Scopri un antico, abbandonato cantiere di navi spaziali. Immediatamente ricevi un numero qualsiasi di navi (gratis) per un valore di 2 risorse. Posizionale in questo sistema, quindi scarta questo token.



### HOSTILE LOCALS

La popolazione locale non vuole essere sottomessa. Il numero indicato di Forze di Terra locali combatteranno qualsiasi invasore (consenti ad un altro giocatore di tirare i loro dadi di combattimento). Se un tentativo di invasione fallisce, la milizia locale ritorna al suo numero originale indicato. Non può essere bombardato. Scarta questo token dopo una invasione avvenuta con successo.



### INDUSTRIAL SOCIETY

Una amichevole e industriosa popolazione ti dà il benvenuto. Puoi immediatamente posizionare un Bacino Spaziale qui. La carta pianeta di questo pianeta non è esaurita quando la ricevi. Quindi scarta questo token.



### HOSTAGE SITUATION

Le tue unità che atterrano sono prese in ostaggio dalla popolazione locale. PAGA Beni di Commercio uguali al numero di Forze di Terra atterrate o perdi tutte le Forze di Terra dell'atterraggio iniziale (il pianeta rimane non controllato). Quindi scarta questo token.



### Lazax Survivors

La scoperta di una antica profezia. Puoi prendere questo token per ricevere 3 voti aggiuntivi verso le future agende politiche. (Vedi funzioni aggiuntive per i sopravvissuti Lazax a pagina 42-43 del manuale originale).



### PEACEFUL ANNEXATION

L'atterraggio procede senza incidenti. Quindi scarta questo token.



### AUTOMATED DEFENSE SYSTEM

Tira 2 dadi. Per ogni 6+ perdi 1 nave nel sistema e 1 Forza di Terra. Se non rimangono Forze di Terra su questo pianeta, rimane non controllato. Il primo giocatore che invade con successo questo pianeta rimuove il token e può posizionare gratis un proprio PDS sul pianeta.



### SETTLERS

Fai ritornare tutte le tue Forze di Terra sulla loro Unità di Trasporto/Morte Nera. Tira un dado. Per un risultato di 6+, posiziona 2 Forze di Terra gratis sul pianeta, dai tuoi rinforzi. Per un tiro di 1-5, determina un avversario a caso. Quell'avversario posiziona due proprie Forze di Terra Gratis dai suoi rinforzi su questo pianeta. Quindi scarta questo token.



### WORMHOLE DISCOVERY

Un nuovo wormhole è stato scoperto nel sistema di questo pianeta. Posiziona questo token nel centro del sistema per indicare la presenza del wormhole. Questo wormhole si collegherà a un qualsiasi wormholes con la stessa lettera (Alpha o Beta) seguendo le normali regole per i wormholes.



### FIGHTER AMBUSH

Dopo l'atterraggio, una Battaglia Spaziale comincia immediatamente nel sistema, contro il numero indicato di Caccia locali (consenti ad un altro giocatore di tirare i loro dadi di combattimento). I giocatori non possono usare lo Sbarramento Anti Caccia in questa Battaglia Spaziale. Se perdi la Battaglia Spaziale, il pianeta rimane non controllato, tutte le Forze di Terra sono scartate, e i caccia ritornano alla loro forza originaria. Scarta questo token dopo una vittoria nella Battaglia Spaziale.