

SETUP

-3 giocatori:nessuna alleanza permessa. Consigliati SOL,LASAX e JOL-NAR.
Piazza influenza solo nel primo spazio elencato sulla carta. L'Offensiva Sol è risolta normalmente. Piazza il segnalino Spazio Demolito su Mecatol Power South.Unità non potranno entrare in questo spazio

-4 giocatori:alleanze al massimo di 2 giocatori. Consigliati SOL,LASAX,JOL-NAR e LETNEV.

Piazza il segnalino Spazio Demolito su Mecatol Power South. Unità non potranno entrare in questo spazio

-5 giocatori:consigliati SOL,LASAX,JOL-NAR,LETNEV e HACAN

1)-TURNO DI GIOCO:determinare il Primo giocatore,questo riceve il segnalino primo giocatore

2)-RAZZA:iniziando dal primo giocatore ognuno sceglie una razza

3)-TRADITORI:pescare 4 carte dal mazzo traditori e tenerne 1.

LETNEV: tieni tutte le 4 carte pescate

4)-FLOTTA CORAZZATA:prendere i 2 dischi combattimento e scegliere segretamente un numero. Rivelare i dischi,la DIFFERENZA sarà la posizione iniziale della Flotta.

Se i 2 il risultato è 0 superiore a 18 posizionarla sullo spazio 1

5)-STRATEGIA:pescare 1 carta strategia a testa

LETNEV:pesca e tieni 2 carte strategia

6)-INFLUENZA E UNITA':a secondo della razza ricevete Influenza e posizionate le unità

7)-PREVISIONE XXCHA:il giocatore Xxcha prevede giocatore e turno di vittoria

ALLA FINE DI OGNI ROUND PASSARE IL SEGNALINO PRIMO GIOCATORE AL GIOCATORE ALLA SINISTRA

-se 2 giocatori cercano di usare un' abilità o un effetto allo stesso tempo, risolvete secondo l'ordine di gioco

TURNO DI GIOCO (7 fasi)

1)influenza 2)-asta 3)-reclutamento 4)-manovra 5)-battaglia 6)-raccolta 7)-bombardamento

1-INFLUENZA:

-rivelare la prima carta del mazzo

-se è 1 carta influenza posizionare influenza negli spazi indicati

-in uno spazio sotto bombardamento non viene posizionata influenza

-scartare la carta scoperta

-OFFENSIVA SOL:

-durante il primo round se viene pescata una carta “Offensiva Sol”, ignorare gli effetti e rimescolarla nel mazzo

-se viene pescata una carta “Offensiva Sol”:prendere l'ultima carta influenza dalla pila degli scarti,tutte le unità e l'influenza degli spazi della carta vengono distrutti

-scartare la carta

-pescare una nuova carta influenza,se viene pescata un'altra “Offensiva Sol”,scartare e pescare una nuova carta influenza

SOL: le sue unità o quelle di un suo alleato non vengono distrutte, egli può poi (dopo il bombardamento) muovere un qualsiasi numero di unità da questo spazio in un qualsiasi altro spazio della plancia (non costa influenza)

-TREGUA TEMPORANEA:

- se viene pescata una “tregua temporanea” si possono formare o sciogliere alleanze e scambiare influenza con giocatori
- scartare la carta
- pescare nuova carta influenza, se viene pescata una nuova “tregua”, scartarla e pescare una nuova influenza

ALLEANZE:

- se si forma un'alleanza si riceve una carta alleanza da ciascun alleato, questa carta fornisce dei poteri aggiuntivi che possono essere usati solo con il permesso del proprietario della carta (se sulla carta è presente la parola “può”)
- nessun giocatore può appartenere a più di un'alleanza alla volta
- alleanza al massimo di 3 giocatori
- un giocatore non può finire il movimento in uno spazio contenente unità di alleati
- se 2 giocatori hanno unità nello stesso spazio quando viene pescata la carta Tregua Temporanea essi non possono formare un'alleanza tra di loro in questo turno

2-ASTA:

- pescare carte strategia pari al numero di giocatori (esclusi quelli che hanno raggiunto il limite di 4).
- JOL_NAR: può guardare le carte strategia*
- Effettuare un'asta per la prima carta. Se un giocatore non ha influenza o ha raggiunto il limite massimo di carte non può partecipare all'asta
- Assegnare la carta.
- LASAX: l'influenza pagata per le aste viene pagata a lui, non alla riserva*
- LETNEV: se si aggiudica una carta strategia ne pesca un'altra gratuitamente*
- Il giocatore alla sinistra del precedente battitore comincia una nuova asta.
- l'asta prosegue fino a che tutte le carte sono state acquistate o quando una carta non è acquistata da nessun giocatore
- le carte rimanenti vengono mescolate nel mazzo
- LASAX: può donare un qualsiasi ammontare di influenza ad un suo alleato, prima che venga fatta la prima offerta per la carta strategia corrente, se riceve influenza l'alleato deve però effettuare una puntata di almeno 1 influenza (faq)*

3-RECLUTAMENTO:

a partire dal primo giocatore:

- un giocatore può recuperare fino a 5 unità (comprese quelle gratuite) e 1 leader dalla riserva delle vittime
- scheda razza per vedere unità gratis. Le altre costano 2 influenza, il leader costa quando la sua forza
- posizionare le unità reclutate nella riserva del giocatore
- LZAX: Puoi reclutare 1 sola unità meccanizzata (+2 di forza durante il combattimento) per turno (costo 1 influenza). Puoi scegliere come reclutamento gratuito le unità meccanizzate.*

4-MANOVRA:

-JOL-NAR:può guardare segretamente la prima carta del mazzo influenza a partire dal primo giocatore,completare in sequenza entrambe 2 fasi:

-MOVIMENTO:

-puoi muovere un qualsiasi numero di unità da uno spazio ad un 'altro distante fino a 2 spazi

-SOL:muove fino a 3 spazi

-non puoi muovere dentro,fuori o attraverso uno spazio sotto bombardamento

-non puoi terminare il movimento dentro ad uno spazio con unità alleate (eccezione consiglio galattico)

-un giocatore che controlla uno spazio porto all'inizio della fase di movimento può muovere fino a 4 spazi

-SCHIERAMENTO:

-puoi prendere un qualsiasi numero di unità dalla tua riserva e schierarle in un qualsiasi spazio del tabellone

-1 influenza per ogni unità schierata in uno spazio vuoto o amichevole

-2 influenza per ogni unità schierata in uno spazio con nemici(eccez: consiglio galattico,costo 1)

-HACAN:quando un suo alleato schiera unità,il giocatore riceve l'influenza spesa se l'alleato muove unità,l'influenza viene pagata alla riserva (ECCEZIONE:quando si usa la carta "Informant" lo schieramento viene pagato alla riserva)

-non puoi schierare in uno spazio sotto bombardamento o in uno spazio occupato da unità alleate

-non puoi spostare unità dalla plancia alla riserva.

-SOL:non paga per schierare e può schierare quante unità desidera in uno degli spazi 13,14,15,16 o 17

-XXCHA:quando un altro giocatore schiera unità sul tabellone,può schierare 1 unità nel consiglio galattico (1 sola volta x turno-anche quando SOL usa la sua abilità speciale)

-XXCHA:deve schierare unità a faccia in su

-XXCHA anche le unità a faccia in giù non possono stare in uno spazio con un alleato -faq)

-HACAN:paga la metà del costo (arrotondato per eccesso) oppure non schiera e muove qualsiasi numero delle sue unità da uno spazio all'altro al costo di 1 influenza x unità

-LAZAX:schierare unità meccanizzate costa come unità normali.

5-BATTAGLIA:

-eventualmente Risolvi i vantaggi razziali di Xxcha prima di quelli di Jol-Nar

-se unità nemiche sono presenti nello stesso spazio avviene una battaglia(ad eccezione del CONSIGLIO GALATTICO)

-partendo dal primo giocatore,proseguendo in senso orario,ogni giocatore deve risolvere tutte le sue battaglie (nell'ordine che vuole)

1)-XXCHA all'inizio della battaglia può ordinare al suo avversario di non giocare una delle carte strategia elencate sulla sua scheda

2)-JOL-NAR può obbligare l'avversario a mostrare Leader o carta o il numero che sceglierà per la battaglia

3)-tramite il disco scegliere forza e piazzare un Leader (si deve piazzare un leader)

4)-Rivelare il disco

5)-scegliere segretamente le carte strategia e rivelarle contemporaneamente (max 2)

6)-usare una carta traditore per vincere automaticamente la battaglia, leader avversario distrutto, se entrambi i giocatori mostrano una carta traditore entrambi perdono e carta traditore rimescolata nel mazzo

7)-risolvere carte strategia secondo l'ordine di gioco

8)-determinare il vincitore: numero unità impiegate+ forza leader, chi ha il valore più alto vince
in caso di pareggio, vince il giocatore in ordine di turno

9)-il vincitore distrugge un numero di unità pari al valore impiegato nella battaglia,
ECCEZIONE: se vince tramite la carta traditore non deve distruggere nessuna unità

10)-il vincitore può scartare qualsiasi carta strategia usata

11)-il perdente distrugge tutte le unità e deve scartare le carte strategia usate, il leader non viene distrutto se non da una carta strategia usata dall'avversario

12)-il leader usato non potrà essere usato per un'altra battaglia in un altro spazio, durante questo turno, ma potrà essere usato per un'altra battaglia nello stesso spazio

-TACTICAL RETREAT: se usata questa carta il leader può essere impegnato in un'altra battaglia

-HILAYIII e MAGEN ENERGY SHIELD: se usate in una battaglia, entrambi i giocatori perdono la battaglia e scartano le loro carte strategia (se presenti vengono distrutte anche le unità XXCHA rivolte a faccia in giù)

-LASAX: non può selezionare mai più di 20 sulla ruota

-XXCHA: all'inizio di ogni fase di battaglia, può girare qualunque unità a faccia sotto o sopra. Quelle a faccia sotto non partecipano alla battaglia o non contano per il controllo dello spazio, non raccolgono influenza, ma possono essere bombardate, possono essere mosse. Le unità in uno spazio devono essere girate sullo stesso lato.

Non può girare unità in uno spazio dove c'è un alleato.

Se in uno spazio ha unità girate da entrambi i lati, all'inizio della prossima battaglia, dovrà girarle tutte su di un solo lato

6-RACCOLTA:

- per ciascuna unità in uno spazio si raccoglie 2 influenza da uno spazio (faq - pag 12 errata)

-ogni giocatore riceve 2 influenza dalla riserva

7-BOMBARDAMENTO:

-SOL: può guardare in qualsiasi momento la prima carta del mazzo bombardamento

-pescare una carta bombardamento

-muovere la flotta corazzata di un numero di settori uguale al valore della carta pescata

-distruggere influenza e unità in tutti i settori dove transita la flotta (esclusione per i settori con scudo)

-il settore dove termina il movimento la flotta è considerato sotto bombardamento

-rimescola tutte le carte bombardamento

-passare il segnalino primo giocatore al giocatore a sinistra

VINCERE LA PARTITA:

alla fine di un turno di gioco:

-vince un giocatore NON ALLEATO che controlla 3 fortezze

-vince un ALLEANZA di 2 giocatori se controllano 4 fortezze

-vince un ALLEANZA di 3 giocatori se controllano tutte le 5 fortezze

-se nessuno giocatore alla fine dell' ottavo turno di gioco vince,SOL e HACAN potrebbero vincere.

-altrimenti vince chi controlla più fortezze(in caso di pareggio,si condivide la vittoria)

VITTORIA SOL:

se entrambe sono soddisfatte:

1-nessun giocatore vince controllando fortezze entro la fine dell'ottavo turno

e

2-i SOL (o nessuno) controllano il PALAZZO IMPERIALE e il MERCATOL POWER se il giocatore SOL soddisfa entrambe le condizioni mentre è membro di un'alleanza,ogni giocatore dell'alleanza vince

VITTORIA HACAN:

-Vince se entro la fine dell'ottavo turno nessuno vince controllando fortezze e se SOL non vince tramite la sua condizione di vittoria speciale

se il giocatore HACAN vince mentre è membro di un'alleanza,ogni giocatore dell'alleanza vince

VITTORIA XXCHA:

-se indovina la previsione :il giocatore scelto vince nel turno previsto,con qualsiasi condizione di vittoria e nessuna carta tradimento potrà essere usata per rubare la vittoria

il giocatore Xxcha soddisfa questa condizione vince da solo anche se è membro di un'alleanza

CARTE TRADIMENTO

Se si gioca con le carte tradimento,esse hanno effetto solo se un' alleanza vince. Ogni giocatore dell'alleanza può scegliere di rivelare una carta e se tutte le condizioni sono soddisfatte egli vince il gioco

Se più giocatori rivelano una carta tradimento,il giocatore con la carta con il valore più alto vince.

ALTRE REGOLE

SEGRETEZZA:non puoi mai mostrare carte

il numero delle tue unità e dei leader nella riserva,la forza dei leader,il numero delle carte strategia che hai in mano sono informazioni pubbliche

ACCORDI:puoi fare qualsiasi tipo di accordo verbale,basta che non sia segreto. Non puoi scambiare influenza o carte. Puoi rompere qualsiasi accordo

LIMITAZIONE DEI COMPONENTI:quando le carte strategia finiscono,rimetti in gioco il mazzo degli scarti

UNITA' DISTRUTTE:vengono messe nella riserva delle vittime

CARTE STRATEGIA:quando il mazzo finisce,rimescolare tutte le carte scartate

ORDINE CARTE:se 2 giocatori vogliono usare carte o vantaggi razziali nello stesso momento,risolvi tramite l' ordine di gioco. ECCEZIONE per carte che cancellano l' effetto di altre,la cancellazione avviene sempre prima

XXCHA e JOL-NAR ABILITA': se entrambi i giocatori XXCHA e JOL-NAR usano il loro vantaggio razziale "COMMAND" (o vantaggio degli alleati) durante la stessa battaglia, risolvi prima il vantaggio XXCHA. (faq - gli esempi a pag 20 e 22 sono sbagliati)

CARTA STRATEGIA "INFORMANT STRATEGY": può essere usata per cancellare un vantaggio razziale o un vantaggio di un alleato, come segnato sulla carta (faq – pag 21 errata) Qualsiasi vantaggio alleato può essere cancellato da questa carta in modo temporaneo
es:

-LASAX: se il primo vantaggio razziale è annullato, dura solo per un singolo acquisto di una carta strategia.

L'influenza è piazzata nella riserva come nella norma.

-SOL: se l'abilità dei Sol di guardare la prima carta in cima al mazzo bombardamenti viene annullata, essi non possono più guardarla fino alla prossima fase bombardamento.

Se il loro vantaggio di schieramento viene annullato, possono schierare unità in qualsiasi spazio e devono pagare i costi di schieramento secondo le regole standard.

-LETNEV: il vantaggio Letnev di iniziare la partita con 4 carte traditore e 2 carte strategia non può essere cancellato.

Se il loro vantaggio del numero massimo di carte in mano viene annullato, essi devono scartare carte fino a restare con 4 carte strategia in mano, ma può successivamente tornare ad avere 8 carte in mano come il vantaggio prevede

-JOL-NAR: se il vantaggio Jol-Nar di guardare una carta strategia nascosta viene annullato, questo vale solo per la carta attuale e offerta al momento (non tutte).

-XXCHA: se il terzo vantaggio razziale degli Xxcha viene annullato, non possono capovolgere qualsiasi loro unità a faccia in giù durante questo turno.

Quelle unità che sono già capovolte rimangono capovolte a meno che non siano in un'area con unità Xxcha scoperte (queste unità sono automaticamente rigirate scoperte per la regola a pagina 22).

-HACAN: se il secondo vantaggio razziale Hacan è annullato, dura solo per la distribuzione di un singolo giocatore. L'influenza è piazzata nella riserva normalmente.

Se il loro sconto di schieramento viene annullato, essi devono pagare il costo di schieramento seguendo le regole di schieramento standard.

AUTORE rockrob74