



CORE WORLDS

un gioco di Andrew Parks

Introduzione

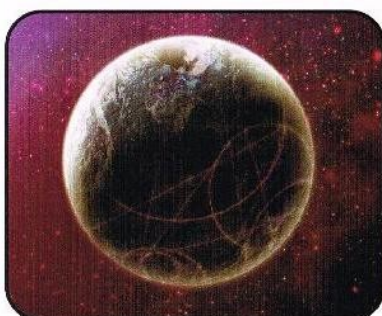
L'antico Reame Galattico, governato dai Core Worlds della galassia, è in declino. I regni barbarici che si trovano al di là della frontiera galattica stanno ammassando le loro forze, scegliendo questo momento cruciale per colpire al cuore la repubblica morente. Essi cercano di stabilire nuovi imperi costruiti sulle ceneri della civiltà in decadenza.

Ma questi sistemi esterni non sono ancora abbastanza forti per impegnare le forze dei Core Worlds direttamente. I giovani regni devono prima intaccare i bordi della fatiscente frontiera, con lo sviluppo di nuovi tipi di unità e tattiche più avvedute. Devono rafforzare le proprie risorse energetiche per lanciare flotte magnificenti e forze di terra travolgenti. Poi, al momento giusto, devono colpire il centro galattico stesso, rivendicando i pianeti più eccelsi per se stessi. Il regno barbaro che raggiunge questi obiettivi potrà ritenersi il più grande impero della galassia.



Obiettivi del Gioco

Ogni giocatore controlla un Impero Stellare barbaro rappresentato da una serie di carte. Durante il gioco, i giocatori invaderanno Mondi (Worlds) e pescheranno nuove Unità (Units) e Tattiche (Tactics) per i loro Imperi. Ogni carta elenca i suoi Punti Impero nell'angolo in alto a destra. Il giocatore il cui Impero conterrà più Punti Impero alla fine del gioco sarà il vincitore.



Numero di Giocatori

Core Worlds è un gioco di carte basato sul deck-building per 2-5 giocatori. Si raccomanda caldamente la modalità a 5 giocatori solo ai giocatori di *Core Worlds* aventi già esperienza.

Termini di Gioco

Zona Centrale (Central Zone): Durante il gioco, si pescano nuove carte dai cinque Mazzi Galattici (Galactic Decks) e si mettono a faccia in su nella zona centrale, l'area comune del gioco. Queste carte includono nuove Unità e Tattiche che i giocatori possono pescare per i loro Imperi, così come Mondi (Worlds) che possono invadere.

Impero (Empire): Ogni giocatore rappresenta un Impero che inizia con un Mondo Base (Home Worlds) e un mazzo di partenza. L'Impero di un giocatore è costituito dalla sua mano di carte, dal mazzo di pesca, dalla pila degli scarti, e dalla Zona di Guerra.

Forza della Flotta (Fleet Strength): Ogni Mondo possiede una Forza della Flotta che rappresenta le astronavi che lo difendono dagli attacchi. La Forza della Flotta di un Mondo deve essere eguagliata o superata affinché quel Mondo possa essere invaso con successo. Molte Unità sono in possesso di una Forza Flotta che un giocatore può utilizzare per invadere un Mondo.

Forza Terrestre (Ground Strength): Ogni mondo possiede una Forza a terra che rappresenta la fanteria e altre forze terrestri che lo difendono da assalti di superficie. La Forza Terrestre di un Mondo deve essere eguagliata o superata affinché quel Mondo possa essere invaso con successo. Molte Unità sono in possesso di una Forza Terrestre che un giocatore può utilizzare per invadere un Mondo.

Invasione (Invasion): Per aggiungere nuovi Mondi al suo Impero, un giocatore deve lanciare Invasioni. Un giocatore esegue un'Invasione scartando carte sufficienti dal sua Zona di Guerra per eguagliare la Forza della Flotta e la Forza Terrestre del Mondo che sta invadendo.

Zona di Guerra (Warzone): L'Impero di ogni giocatore comprende una Zona di Guerra, una zona di fronte al giocatore dove sono esposti i suoi Mondi conquistati. I giocatori inoltre possono piazzare Unità dalla loro mano a faccia in su nella loro Zona di Guerra, e poi utilizzare queste Unità per invadere Mondi nuovi.

Lista Componenti

- 1 Segnalino turno
- 1 Segnalino destino
- 5 Schede giocatore
- 5 Segnalini azione
- 5 Segnalini energia
- 12 Gettoni Energia
- 3 Gettoni Flusso Energetico
- 210 Carte:
 - 5 Carte settore
 - 5 Mondi base iniziali
 - 5 Mazzi di partenza (16 carte ciascuno)
 - Mazzo Galattico 0 (12 carte)
 - Mazzo Galattico 1 (24 Carte)
 - Mazzo Galattico 2 (24 Carte)
 - Mazzo Galattico 3 (24 Carte)
 - Mazzo Galattico 4 (24 Carte)
 - Mazzo Galattico 5 (12 Carte)



Componenti in Dettaglio

Quella che segue è una descrizione dei diversi componenti utilizzati in *Core Worlds*.

Carte Settore

Le cinque carte Settore vengono utilizzate per contrassegnare la posizione di ciascun Mazzo Galattico sul tavolo (vedi a destra). Ciascun Mazzo Galattico rappresenta un diverso Settore Galattico, che vanno dai Mondi barbarici ai margini della galassia (Settore 1) fino ai Core Worlds presso il centro della galassia (Settore 5).



Segnalino Turno

Mentre il gioco procede, un segnalino segna turno si sposta in avanti lungo le Carte Settore, portando gli interessi dei giocatori più in profondità nella galassia. Ogni settore è composto da due turni. Ogni volta che il Segnalino Turno si sposta in un nuovo Settore, i giocatori pescano carte e invadono Mondi dal successivo Mazzo Galattico. Le Carte Settore visualizzano anche il numero di azioni che ogni giocatore può eseguire durante ogni turno.



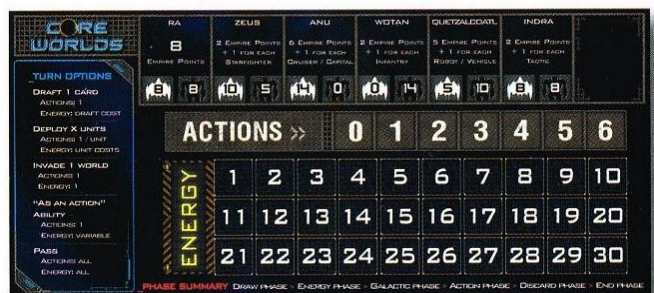
Segnalino Destino

All'inizio del gioco, il giocatore con il più basso numero sul suo Mondo Iniziale riceve il Segnalino Destino, che permette al giocatore di fare la prima azione del gioco. Alla fine di ogni turno, il Segnalino Destino passa a sinistra, dando ad ogni giocatore la possibilità di agire per primo nel corso di un turno successivo.



Schede Giocatore

Ogni giocatore riceve una scheda giocatore che viene utilizzata per tenere traccia della sua Azione attuale e dei totali Energia (vedere a destra). La Scheda include anche riferimenti utili, compreso un riassunto delle fasi, un elenco di Opzioni Turno che possono essere eseguite nel corso della Fase di Azione, e informazioni importanti su ciascuno dei Core Worlds.



Segnalini Azione

Ogni Impero è limitato a un certo numero di Azioni ogni Turno. I giocatori tengono traccia dei loro Punti Azione facendo scorrere i loro marcatori azione avanti e indietro sulla loro Scheda Giocatore.



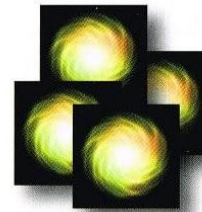
Segnalini Energia

L'energia è la moneta di *Core Worlds*. I giocatori tengono traccia dei loro totali di Energia facendo scorrere i loro segnalini energia avanti e indietro sulle loro Schede Giocatore. Ogni Mondo di ogni giocatore genera Energia durante ogni Turno di gioco. Questa Energia viene poi utilizzata per piazzare nuove Unità e Tattiche nel proprio Impero, come pure per nella propria Zona di Guerra.



Gettoni Energia e Gettoni Flusso Energetico

I Gettoni di Energia rappresentano l'energia bonus che può essere ottenuta nel momento in cui si pescano alcune carte dalla Zona Centrale. Alcune Unità (come il *Genetic Super Soldier*) possono tenere traccia delle loro abilità speciali usando i Gettoni Energia. Ci sono anche tre Gettoni Flusso Energetico che vengono utilizzati per bilanciare alcune posizioni di partenza nel gioco.



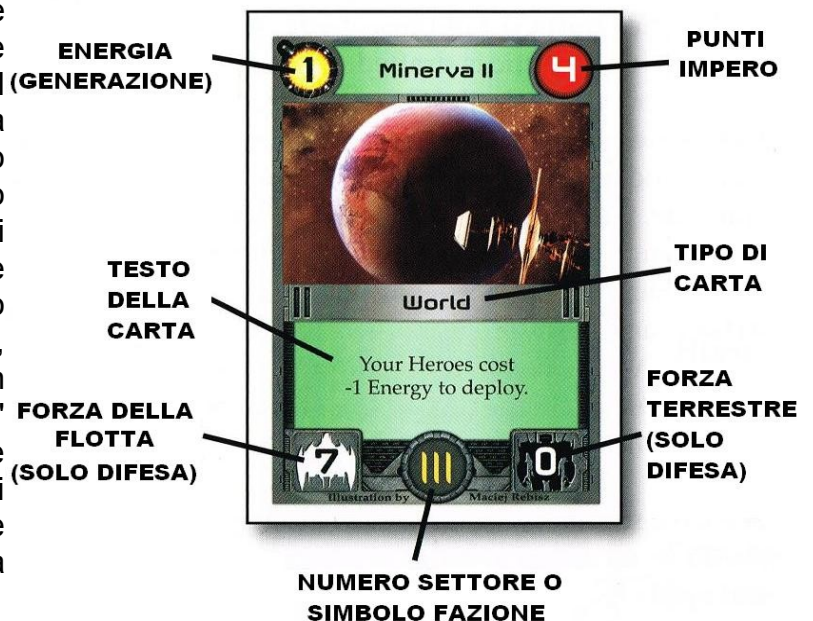
GETTONI ENERGIA



GETTONI FLUSSO ENERGETICO

Carte Mondo

Le carte Mondo hanno un fondo verde (vedere a destra). Ogni giocatore inizia la partita con una Mondo Iniziale nella sua Zona di Guerra. Durante il gioco, Mondi nuovi appariranno nella Zona Centrale che i giocatori possono invadere con le Unità che hanno messo sul tavolo di fronte a loro. Ogni Mondo dell'Impero è sempre visibile nella sua Zona di Guerra, non vanno mai aggiunti alla mano del giocatore, al mazzo, o alla pila degli scarti. In una carta Mondo, "Energia" rappresenta la quantità di energia che il mondo genera ogni turno. I punti Forza della Flotta e Forza Terrestre del Mondo rappresentano la sua difesa contro le Invasioni.



Carte Unità

Le carte Unità hanno uno sfondo giallo (vedere a destra). Queste carte rappresentano gli Heroes, Infantry, Robots, Vehicles, Starfighters, Star Cruisers, e Capital Ships che i giocatori usano per invadere i Mondi. I giocatori pescano nuove Unità per i loro Imperi pagandone il costo scritto sulla carta (vedere a destra). Quando una Unità viene pescata, va nella pila degli scarti del giocatore. La carta pescata non entra in gioco fino a che il giocatore non rimescolerà la sua pila degli scarti per formare un nuovo mazzo, e poi pescherà quella carta in mano.

Il costo di piazzamento significa la quantità di energia che il giocatore deve spendere per piazzare la carta dalla sua mano alla sua Zona di Guerra. Il testo della carta di un'Unità non ha alcun effetto quando la carta è ancora nella mano del suo giocatore.



Carte Tattica

Le carte Tattica hanno uno sfondo blu (vedere a destra). Queste carte hanno un effetto immediato sul gioco e vengono poi scartate. I giocatori pescano nuove Tattica per i loro Imperi pagandone il costo scritto sulla carta (vedere a destra). Quando una Tattica viene pescata, va nella pila degli scarti del giocatore. Una volta pescate dal proprio mazzo, le carte Tattiche vengono giocate direttamente dalla mano e non sono mai posizionate nella Zona di guerra di un giocatore. Alcune tattiche migliorano un'azione (ad esempio, se la tattica si gioca "nel corso di una Invasione"). Altre sono giocate "come un'Azione" e quindi consumano uno dei Punti Azione del giocatore per quel round. Ogni carta Tattica specifica esattamente quando può essere giocata e quali sono i suoi effetti.



Carte Prestigio

Le carte Prestigio hanno uno sfondo rosso (vedere a destra). Appaiono solo nell'ultimo settore Galattico (Settore 5: i Core Worlds). Le carte Prestigio sono pescate verso la fine del gioco per il solo scopo di aggiungere più punti nell'impero di un giocatore, non hanno altre funzioni nel gioco.

A differenza delle Unità e delle Tattiche, le carte Prestigio non vengono mai messe nella pila degli scarti di un giocatore. Esse sono invece collocate direttamente nella Zona di Guerra di un giocatore quando pescate.

TIPO DI CARTA

TESTO DELLA CARTA

NUMERO SETTORE



PUNTI IMPERO

COSTO PIAZZAMENTO

Icone Speciali

Molte Unità e Tattiche presentano una speciale icona a sinistra del loro Tipo di Carta.

Attualmente, queste icone speciali non hanno nessun ruolo nel gioco ma saranno usate nelle future espansioni di *Core Worlds*.



Setup

1. Scegliere una zona a lato della zona di gioco principale. Disporre le cinque carte Settore in ordine numerico in una riga orizzontale, come mostrato nello schema a pagina 8. Lasciare uno spazio di grandi dimensioni nel centro del tavolo per la Zona Centrale, dove le nuove Unità, Tattiche, carte Prestigio, e Mondi possono essere piazzati durante la Fase Galattica.
2. Posizionare il Segnalino Turno sopra lo spazio "1" sulla carta Settore più a sinistra.
3. Mescolare i cinque mondi segnati come "Mondi Base" (vedere a destra), distribuirne uno a caso a ciascun giocatore.
4. Ogni giocatore piazza il suo Mondo Base a faccia in su sul tavolo davanti a sé. Questa è la prima carta nella Zona di Guerra del giocatore (vedi schema a pagina 8).
5. Consegnare il Segnalino Destino al giocatore con il numero Mondo Base più basso (vedere a destra). Il numero del Mondo Base non ha alcun effetto sul gioco.
6. Dare ad ogni giocatore 1 Scheda giocatore, 1 Segnalino Azione, e 1 Segnalino Energia. Ogni giocatore deve mettere il sua Scheda sul tavolo di fronte a sé, sopra l'area designata come Zona di Guerra. Egli deve poi mettere il suo segnalino Azione sullo spazio "4" della sezione Azione nella sua Scheda, e mettere il suo



NUMERO DEL PIANETA BASE INIZIALE

SIMBOLO FAZIONE

segnalino Energia in cima alla parola "energia" nella sezione Energia (dato che i giocatori iniziano con 0 Energia). Riporre tutte le Schede, i segnalini Azione ed Energia non utilizzati nella scatola, non verranno utilizzati durante il gioco.

7. Separare le carte rimanenti in 11 pile scoperte. Le carte in ogni pila devono contenere lo stesso Simbolo Fazione o Numero Settore nella parte centrale inferiore della scheda.
8. Dare ad ogni giocatore il mazzo di carte rappresentante lo stesso simbolo Fazione del suo Mondo Base. Le 16 carte di questa pila costituiscono il mazzo iniziale del giocatore. Ogni giocatore mescola il suo mazzo iniziale e lo mette coperto sul tavolo di fronte a sè, alla destra della sua Zona di Guerra. **Nota: Non mescolare i Mondi Base nel mazzo iniziale, lasciarli scoperti come parte della Zona di Guerra del giocatore.** Riporre tutti i Mondi Base e le carte iniziali a loro appartenenti nella scatola, non verranno utilizzati durante il gioco.
9. Se questa è la tua prima partita a *Core Worlds*, mettere il mazzo di carte con il numero del settore "0" nella scatola. Le regole della variante per l'utilizzo di queste "carte pre-partita" sono a pagina 15.
10. Mescola ciascun Mazzo Galattico separatamente, queste carte sono contrassegnate in basso al centro con i numeri Settore 1, II, III, IV, o V. Piazzate ogni mazzo coperto sopra la sua carta del settore corrispondente (vedi schema nella pagina successiva).
11. Posizionare i segnalini Energia in una pila accanto alla Zona Centrale.
12. Quando si gioca con 3 o 4 giocatori, certi giocatori riceveranno il segnalino Destino più frequentemente di altri. I grandi Gettoni Flusso Energetico vengono utilizzati per compensare gli altri giocatori. Il giocatore che inizia la partita con il segnalino Destino è considerato Giocatore 1, il Giocatore 2 è alla sua sinistra, e così via in senso orario attorno al tavolo. In una partita con 3 giocatori, dare un Gettone Flusso Energetico al Giocatore 2 e un Gettone Flusso Energetico al Giocatore 3. In una partita a 4 giocatori, dare un Gettone Flusso Energetico al giocatore 3 e due al Giocatore 4. Quando si gioca con 2 o 5 giocatori, rimettere i Gettoni Flusso Energetico nella scatola, non saranno necessari.

Svolgimento del gioco

Un partita a *Core Worlds* in media si svolge attorno i 10 turni. Ogni turno, i giocatori partecipano assieme durante le sei fasi:

1. **Fase di Pesca** - Ogni giocatore pesca carte dalla cima del suo mazzo di gioco fino a che non ha 6 carte in mano.
2. **Fase Energia** - Ogni Mondo di ogni giocatore generare energia.
3. **Fase Galattica** - La Zona Centrale viene riempita di nuove carte dal Mazzo Galattico.
4. **Fase Azione** - Ogni giocatore spende turni eseguendo Azioni fino a quando tutti i suoi Punti Azione sono stati spesi.
5. **Fase di Scarto** - Ogni giocatore scarta la propria mano nella sua pila degli scarti (può tenere una carta).
6. **Fase Finale** - Il gettone Turno viene spostato in avanti e il segnalino Destino viene passato a sinistra.

Alla fine del decimo turno, il giocatore con più Punti Impero vince la partita!

Diagramma di Setup per 4 giocatori



Fasi

Quello che segue è un approfondito sguardo a ciascuna delle fasi del gioco.

Fase di Pesca

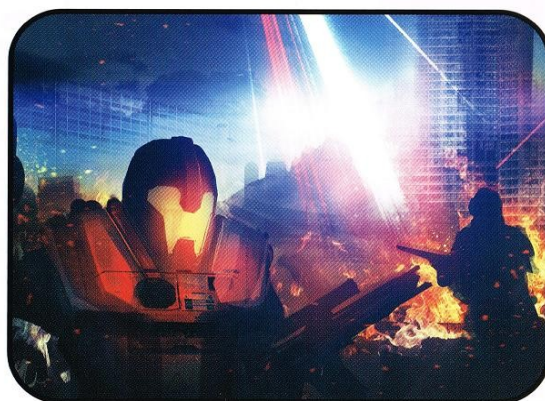
Durante la fase di Pesca, ogni giocatore pesca carte dalla cima del suo mazzo di gioco fino a che non ne avrà 6 in mano. Se un giocatore ha scelto di mantenere una carta durante la fase di scarto nel turno precedente (vedere pagina 13), il giocatore pesca solo 5 carte. Ogni giocatore può prendere visione della sua mano, ma deve mantenere il contenuto della sua mano nascosto agli altri giocatori. Il numero di carte in mano di ogni giocatore è un'informazione pubblica e non può essere nascosta. Se un giocatore ha bisogno di pescare una carta quando il suo mazzo di gioco è finito, deve mescolare immediatamente la sua pila degli scarti e la rimette coperte accanto la sua Zona di Guerra a formare un nuovo mazzo.

Ogni giocatore pesca una carta in più nel corso degli ultimi due turni del gioco, come indicato nella scheda di settore corrispondente (Settore V: Core Worlds).

Fase Energia

Ogni giocatore conta la quantità totale di Energia generata da tutti i suoi Mondi. La quantità di energia generata da ogni mondo è il numero indicato nel Simbolo Energia in alto a sinistra della carta (vedi Carte Mondo a pagina 4). Ogni giocatore fa scivolare il segnalino Energia di uno spazio in avanti sulla propria scheda per ogni punto di energia generata dai suoi Mondi. Nota che tutta l'energia non utilizzata dal turno precedente deve essere rimossa durante la fase di scarto, i giocatori non possono accumulare energia tra un turno e all'altro.

Dopo che i Mondi di ogni giocatore hanno generato Energia, a partire dal giocatore che ha il segnalino Destino e proseguendo in senso orario intorno al tavolo, ogni giocatore deve ora dichiarare se vuole aumentare la sua Energia con una o più **Flussi Energetici** e/o attraverso **Esplorazioni di Energia** (vedi sotto). Un giocatore può anche utilizzare altre abilità speciali che potrebbe aver acquisito e che può usare durante la Fase Energia. Dopo che un giocatore ha deciso o meno di eseguire queste attività facoltative durante la Fase Energia, esso non può cambiare idea una volta che i suoi avversari hanno preso le loro decisioni.



Flussi Energetici: Ogni giocatore con una carta Tattica Flusso di Energia in mano può generare energia addizionale, se lo desidera. Come descritto sulla carta, un giocatore gioca un Flusso di Energia generando +2 se almeno un avversario genera più energia del suo. In caso contrario, il Flusso di Energia genera +1 Energia. Un giocatore può giocare più Flussi di Energia durante lo stesso turno, se lo desidera. Nota: A differenza delle carte Flusso di Energia, i Gettoni Flusso di Energia vengono utilizzati durante la Fase Azione e non durante la Fase Energia (vedere a pagina 13 per ulteriori informazioni).

Esplorazione Energia: Ogni testo della carta del Mondo Base fornisce un ulteriore modo per generare energia in più, che può essere particolarmente utile nelle prime fasi del gioco. Durante la Fase Energia, ogni giocatore può scegliere di scartare le 2 carte dalla sua mano per generare un totale di +1 Energia.

NOTA SUL TESTO DELLA CARTA: Il testo della carta indica sempre esplicitamente quando e come può essere usato. A meno che la carta non preveda diversamente, il testo può essere utilizzato solo una volta durante ogni situazione sia utilizzabile. Per esempio, un giocatore può utilizzare il testo della carta sul suo Mondo Base solo una volta nel corso di ogni Fase Energia per generare un totale di +1 Energia. Se il testo della carta dovesse contraddire le regole del gioco, il testo della carta ha la precedenza.

Fase Galattica

Durante la Fase Galattica, seguire i seguenti tre punti in ordine. All'inizio del primo turno, non ci saranno carte nella Zona Centrale in questo modo i primi due punti possono essere saltati.

1. **Rimuovere Carte con Energia:** Rimuovere tutte le carte dalla Zona Centrale che hanno un Gettone Energia su di esse. Riporre i segnalini Energia nella loro pila accanto alla Zona Centrale, e posizionare le carte coperte in cima nei rispettivi Mazzi Galattici.
2. **Piazzare Gettoni Energia:** Mettete un Gettone Energia su ogni carta rimanente nella Zona Centrale. Se un giocatore pesca poi una Unità o Tattica con un Gettone Energia su di esso, o invade con successo un Mondo con un gettone Energia su di esso, quel giocatore sposta il suo segnalino Energia uno spazio in avanti sulla propria scheda e quindi rimette il Gettone Energia nella sua pila accanto alla Zona Centrale.
3. **Aggiungere nuove Carte:** Pescare carte dalla cima del Mazzo Galattico corrente (il mazzo nel Settore indicato dal segnalino Turno) e posizionare ogni carta pescata scoperta nella Zona Centrale visibile a tutti i giocatori. Continuare a pescare carte fino a quando il numero totale di carte nella Zona Centrale corrisponde al numero riportato nella seguente tabella:

# di Giocatori	2	3	4	5
Carte nella Zona Centrale	6	8	10	12

Dopo che il numero di carte nella Zona Centrale corrisponde al numero sulla tabella qui sopra, verificare se il numero di Mondì nella Zona Centrale è almeno uguale al numero di giocatori nel gioco. In caso contrario, continuare a pescare carte dal Mazzo Galattico corrente fino a quando il numero dei Mondì sia pari al numero di giocatori. Quindi, controllare se il numero totale di carte Unità, Tattiche e Prestigio (non contare i Mondì) siano almeno uguali al numero di giocatori in gioco. Se no, continuare a pescare carte fino a che il numero di carte Unità, Tattiche e Prestigio (non contare i Mondì) siano uguali al numero di giocatori.

Ad esempio, durante una partita a 4 giocatori, dopo l'aggiunta di nuove carte, ci sono 3 Mondì e 7 carte non Mondo nella Zona Centrale. Altre carte devono essere pescate dal Mazzo Galattico corrente fino a quando non ci saranno almeno 4 Mondì (cioè il numero di giocatori). Se i numeri fossero stati invertiti (7 Mondì e 3 non Mondì), più carte sarebbero state pescate fino ad arrivare a 4 non-Mondì nella Zona Centrale.

Fase Azione

Durante la Fase Azione, ogni giocatore, a partire dal giocatore che ha il segnalino Destino e proseguendo in senso orario, effettua un turno alla volta. Durante il turno di un giocatore, si può eseguire una delle opzioni elencate di seguito a sua volta (e riassunte nella Scheda di ogni giocatore). Queste opzioni a loro volta richiedono a un giocatore di spendere uno o più dei suoi Punti Azione facendo scorrere la sua segnalino Energia di uno o più spazi a sinistra sulla propria Scheda. I giocatori continuano ciclicamente in ordine di turno fino a quando tutti i Punti Azione sono stati spesi. E' quindi probabile che ogni giocatore faccia più turni durante la stessa Fase Azione.

Quello che segue è un elenco di opzioni che un giocatore può eseguire durante uno dei suoi turni. Un giocatore può solo fare una di queste opzioni durante ogni suo turno. Tuttavia, è possibile ripetere la stessa opzione in più turni.

1) Pescare 1 Unità / Tattica / Prestigio: Un giocatore può pescare una carta Unità (giallo), Tattica (blu), o Prestigio (rosso) dalla Zona Centrale e aggiungerla al suo Impero. Per farlo, deve prima spendere 1 Punto Azione e poi pagare una quantità di Energia pari al costo della carta pescata (il numero nel cerchio dorato sulla barra orizzontale centrale della carta).

Una volta pescate, Unità e Tattica vengono poste scoperte nella pila degli scarti del giocatore; le carte pescate non vanno mai aggiunte alla mano del giocatore, al mazzo di pesca, o alla Zona di Guerra. Un giocatore può sempre visionare la sua pila degli scarti, ma non può farlo con le pile degli scarti dei suoi avversari.

A differenza delle carte Unità e Tattica, quando si pescano le carte Prestigio (rosso) vengono immediatamente poste scoperte nella Zona di Guerra del giocatore. Le carte di Prestigio non vengono aggiunte alla mano del giocatore, al mazzo di pesca, o alla pila degli scarti.

Un giocatore non può pescare più di una carta durante il suo turno, ma può continuare a pescare carte durante i successivi turni se i suoi avversari hanno lasciato carte rimanenti nella Zona Centrale. Ricorda che i Mondi non vengono mai pescati ma devono essere invasi.

2) Piazzare X Unità: Un giocatore può piazzare qualsiasi numero di Unità (giallo) dalla sua mano alla Zona di Guerra durante il suo turno. Per **ogni** unità piazzata, deve spendere 1 Punto Azione. Se non ha abbastanza Punti Azione, non può piazzare altre Unità. Il giocatore deve anche spendere Energia sufficiente per pagare il costo di piazzamento per ciascuna Unità (il numero in alto a sinistra della carta). Dopo aver speso 1 Punto Azione per ogni Unità e aver pagato il costo di piazzamento per ciascuna Unità, egli pone le Unità scoperte nella sua Zona di Guerra. *Per esempio, un giocatore che desidera piazzare tre Galactic Grunts nella sua Zona di Guerra dovrebbe spendere 3 Punti Azione (1 per ogni Unità), e poi spendere un totale di 3 Energia (dal momento che ogni Galactic Grunt ha un costo di piazzamento di 1).*

Anche se un giocatore può piazzare più Unità durante ognuno dei suoi turni, le stesse devono essere piazzate in modo sequenziale. Così, l'ordine nel quale il giocatore schiera le proprie Unità può essere importante. *Ad esempio, il Dreadnought Cruiser, che normalmente ha un costo di piazzamento di 7 Energia, ha un costo di piazzamento ridotto di uno (-1) per ogni Starfighter nella Zona di Guerra del giocatore. Se il giocatore ha in programma di piazzare due Starfighter e nello stesso turno vuole piazzare un Dreadnought Cruiser, dovrebbe scegliere di giocare i 2 Starfighter per primi in modo tale da ridurre il costo del Cruiser.*

Ogni Unità nel gioco ha un tipo specifico di carta (Hero, Infantry, Robot, Vehicle, Starfighter, Star Cruiser, or Capital Ship). I giocatori devono essere consapevoli di questo

quando si utilizzano le abilità sulle loro carte. *Nell'esempio precedente, il giocatore aveva precedentemente piazzato un Battle Cruiser nella sua Zona di Guerra. Poiché il tipo di Battle Cruiser è "Star Cruiser" e non "Starfighter", non riduce il costo del Dreadnought Cruiser.*

3) Invadi 1 Mondo: Un giocatore può lanciare una invasione durante il suo turno. Il giocatore deve prima spendere 1 Punto Azione e poi pagare 1 Energia. Poi sceglie un Mondo nella Zona Centrale e legge la Forza della Flotta e la Forza Terrestre del pianeta. Deve poi scartare abbastanza Unità **dalla sua Zona di Guerra** dove la Forza della Flotta combinata deve essere uguale o superiore alla Forza della Flotta del pianeta da invadere, e dove la Forza Terrestre combinata deve essere uguale o superiore a quella dello stesso pianeta.

Le carte Unità utilizzate per invadere il pianeta devono essere rimosse dalla Zona di Guerra e messe nella pila degli scarti del giocatore. Le carte nella mano del giocatore non hanno alcun effetto su una Invasione. Se il giocatore ha scartato Unità sufficienti per eguagliare o superare sia la Forza della Flotta sia quella Terrestre del pianeta, conquista quel mondo, ponendolo immediatamente nella sua Zona di Guerra accanto agli altri suoi Mondi. Un giocatore non può mettere un Mondo in mano, nel mazzo di pesca, o nella pila degli scarti.

Un giocatore ha la possibilità di annunciare un'Invasione, anche se le carte nella sua Zona di Guerra non una forza sufficiente per superare le difese del pianeta. Tuttavia, il giocatore può attivare qualsiasi testo di una carta Unità presente nella sua Zona di Guerra e giocare tutte le carte Tattica dalla sua mano che specificamente riportano la possibilità di utilizzo tramite la dicitura "during an Invasion" ("durante l'Invasione"), (Ricordate che il testo di una carta Unità nella mano di un giocatore non ha alcun effetto sul gioco, una Unità deve essere nella Zona di Guerra del giocatore perchè il suo testo sia applicabile). Se per qualche motivo il giocatore non ha ancora forza sufficiente per conquistare il pianeta, non deve scartare nessuna Unità, ma deve terminare il suo turno immediatamente, il suo Punto Azione ed Energia non saranno restituiti.

Giocare una carta Tattica dalla mano durante un Invasione **non** richiede al giocatore di spendere un Punto Azione. Le carte Tattica richiedono un Punto azione solo se il giocatore le gioca "as an Action" ("come Azione").

In molte carte Unità il testo include un certo tipo di costo, come ad esempio scartare carte dalla propria mano o pagare Energia. Allo stesso modo, in molte carte Tattica hanno un costo energetico riportato nel loro angolo in alto a sinistra. Un giocatore può utilizzare queste capacità se può permettersi di pagare il loro costo. Ricordate che, se non specificato sulla carta, ogni abilità può essere utilizzata solo una volta per ogni situazione, anche se il giocatore può permettersi di pagare per le capacità più volte.

Ad esempio, l' Hercules Bomber è un Starfighter con una Forza di Flotta pari ad 1. La carta possiede un testo che permette di pagare 1 Energia per aggiungere +2 alla Forza Terrestre al Bomber. Tuttavia, è possibile utilizzare questa capacità una volta per Invasione (su ciascuno dei vostri Bomber), perché non vi è scritto esplicitamente di poter essere utilizzato più volte. Al contrario, l'Unità Heavy Repating Assault dice che si può pagare "up to 2 Energy" ("fino a 2 Energia") per aggiungere +2 alla Forza Terrestre all'Unità per ogni Energia spesa. In questo caso, il giocatore può scegliere di utilizzare l'abilità una volta o due volte perché la scheda specifica che si può pagare fino a 2 Energia.

Colonizzare pianeti: Dopo che un giocatore conquista un Mondo, può scegliere di mettere una carta "Galactic Grunts" o "Snub Fighter" **utilizzata in quella Invasione** sotto il Mondo conquistato, invece di scartarla. Questo fa sì che il Grunt o Snub venga eliminato dal mazzo del giocatore per il resto della partita (aumentando così la possibilità per il giocatore di pescare carte nuove in futuro). **Nota:** La carta utilizzata per colonizzare un Mondo è considerata ancora parte dell'Impero del giocatore, ma **non** è considerata parte della Zona di Guerra.

4) Utilizzare un'abilità "As an Action"("come un'azione"): Alcune Unità e Tattica hanno un testo sulla carta che può essere utilizzato "come azione." Il testo della carta usa il turno del giocatore e lo costringe a spendere 1 Punto Azione. Il giocatore deve anche pagare eventuali costi energetici indicati sull'unità o tattica.

5) Passare: Un giocatore può sempre scegliere saltare il suo turno, e deve farlo se ha finito di Punti Azione. Un giocatore sarà inoltre costretto a passare se si esaurisce l'Energia a meno che non sia possibile utilizzare un'abilità "come Azione" che non abbia un costo energetico. Un giocatore che sceglie di passare deve spendere tutti i suoi Punti Azione rimanenti. Una volta che un giocatore passa, non può giocare di nuovo durante lo stesso Turno.

Gettoni Flusso Energetico: I giocatori con i Gettoni Flusso Energetico possono utilizzarli una volta per partita per produrre Energia supplementare. Un giocatore con un Gettone Flusso Energetico può utilizzarlo in qualsiasi momento durante uno dei suoi turni per generare +2 Energia. Questo non costa nessun Punto Azione e nessun Turno, al giocatore. Dopo un Gettone Flusso Energetico viene utilizzato, viene definitivamente rimosso dal gioco.

Fase di Scarto

Dopo tutti i giocatori hanno passato nel corso della Fase Azione, ha inizio la Fase di Scarto. Ogni giocatore deve scartare le carte restanti in mano mettendole scoperte nella sua pila degli scarti, anche se il giocatore può scegliere di mantenere una (e una sola) carta in mano per il turno successivo. Se si conserva una carta, egli pesca solo 5 carte durante la Fase di Pesca successiva. Dopo aver scartato, **i giocatori devono anche esaurire la loro energia residua mettendo i loro segnalini Energia sopra la parola "Energia" nella sezione omonima della loro Scheda.**

Nota: I giocatori non scartano le carte presenti nelle loro Zone di Guerra durante la Fase di Scarto. Un giocatore può tenere la sue Unità nella Zona di Guerra per il numero di turni che desidera prima di utilizzarli per conquistare un Mondo.

Fase Finale

Durante la Fase Finale, il segnalino Turno avanza nel cerchio successivo sulle carte Settore. Se il cerchio è nel settore successivo, i giocatori dovrebbero controllare se il numero di Punti Azione che possono spendere ogni turno sia aumentato. Inoltre, quando il segnalino Turno viene posizionato in un nuovo Settore, i giocatori pescano carte dal Mazzo Galattico successivo da aggiungere alla Zona Centrale durante la Fase Galattica. Dopo che il segnalino Turno è stato spostato, ogni giocatore deve posizionare il suo segnalino Azione col numero appropriato di Punti Azione (come indicato sulla carta del Settore corrente). Il giocatore con il segnalino Destino lo passa al giocatore alla sua sinistra, e inizia il turno successivo.

I Core Worlds

Quando il segnalino Turno si sposta sulla quinta carta Settore (Turno 9), ad ogni giocatore viene data la possibilità di mischiare immediatamente il suo mazzo degli scarti nel suo mazzo di gioco. Questo dà ai giocatori la possibilità di poter ripescare le Unità e le Tattiche che hanno recentemente pescato nel Settore 4. L'icona Card Deck (vedi a destra) sulla carta del quinto Settore serve a ricordare che i giocatori hanno questa opzione nel momento in cui entrano nel Settore finale. La carta quinta Settore indica anche che i giocatori possono pescare fino a 7 carte invece di 6 durante gli ultimi turni di gioco.



Non ci sono nuove carte Unità o Tattica disponibili nel Mazzo Galattico finale. Ci sono solo i 6 Mondi Core Worlds e 6 carte Prestigio. Poiché il numero di Punti Impero offerto da molti dei Core Worlds varia in base al tipo di carte che i giocatori hanno piazzato nei loro Imperi, gli stessi dovrebbero prestare attenzione durante il gioco alla zona di riferimento dei Core Worlds nelle loro Schede Giocatore. Questa sezione specifica sia i Punti Impero sia la Forza di Flotta e Terrestre di ogni Core Worlds.

Nel decimo e ultimo turno di gioco, tutte le carte rimanenti nel Mazzo Galattico finale vanno inserite nella Zona Centrale, anche se questo significasse eccedere il numero di carte limite (come indicato a pagina 10). Questo dà ad ogni giocatore la possibilità di gareggiare per il Core World di sua scelta.

Vincere il Gioco

Alla fine del decimo turno, i giocatori conteggiano i loro Punti Impero per determinare il vincitore.

- **Punti Impero Bonus:** I giocatori devono prima conteggiare tutti i loro Punti Impero Bonus assegnati per avere certe carte nelle loro Zone di Guerra alla fine del gioco (ad esempio, la "World Ship" e la "Queen Alais"), o per avere certi tipi di carte nei loro Imperi alla fine del gioco (ad esempio, i bonus elencati nei Core Worlds). Queste carte dispongono di un "+" accanto ai loro Punti Impero, e specificano il bonus nel testo della carta. Qualsiasi Infantry e Starfighters utilizzato per colonizzare i Mondi conquistati sono ancora considerati parte dell'Impero, come lo sono tutte le carte in mano, i mazzi di pesca, la pila degli scarti, e le Zone di Guerra. Quando si calcolano questi bonus alla fine del gioco, i giocatori devono utilizzare i segnalini Energia nelle loro Schede per segnare i Punti Impero bonus. Questo numero rappresenta soltanto i punti bonus accumulati e non i i Punti Impero stampanti sulle carte.

Ad esempio, il Core World "Zeus" ha un valore di base di 2 Punti Impero, e fornisce anche 1 punto bonus per ogni Starfighter nell'Impero del giocatore alla fine della partita. Se un giocatore ha 6 Starfighters nel suo Impero, dovrebbe segnare 6 punti Impero separatamente facendo scorrere in avanti il suo segnalino Energia di 6 spazi sulla propria Scheda. Egli poi conterà il valore base di Zeus di 2 Punti Impero quando conteggerà il suo intero mazzo (vedi sotto).

- **Punti Impero stampati:** Ogni giocatore raccoglie tutte le carte del suo Impero, comprese le carte in mano, il mazzo di pesca, la pila degli scarti, e la Zona di Guerra, e crea un unico mazzo. Il giocatore deve quindi calcolare il totale dei Punti Impero stampati su tutte le carte di questo mazzo.

- **Vittoria:** Ogni giocatore somma i Punti Impero stampati su le sue carte al numero di punti bonus segnati nella propria Scheda. Il giocatore con il punteggio totale più alto vince la partita! In caso di parità, vincerà l'Impero coi Mondi che generano più Energia. In caso di ulteriore parità, l'Impero lcon il maggior numero di Mondi vince. In caso di ulteriore parità, entrambi i giocatori condivideranno il controllo della galassia!

Pesca pre-partita

I giocatori esperti che cercano di diversificare i propri mazzi proprio all'inizio del gioco dovrebbero introdurre la pesca di carte pre-partita "Settore 0" durante il set-up. Ecco come funziona:

Al termine del setup a pagina 7, ogni giocatore rimuove definitivamente uno "Galactic Grunts" e un "Snub Fighter" A partire dal suo mazzo iniziale. Riporre queste carte nella scatola.

Mischiate le 12 carte contrassegnate col numero Settore"0" e piazzatele su nella Zona Centrale visibili a tutti i giocatori. Il numero da distribuire è il seguente:

# di Giocatori	2	3	4	5
Carte nella Zona Centrale	6	8	10	12

Il giocatore con il segnalino Destino sceglie una carta dalla Zona Centrale e la piazza scoperta accanto al suo mazzo iniziale. In seguito, i giocatori rimanenti in senso orario scelgono una carta e la mettono scoperta accanto ai loro mazzo iniziale.

Quando l'ultimo giocatore ha scelto la sua prima carta, quel giocatore stesso sceglie immediatamente una seconda carta (cioè sceglie due carte consecutivamente). Poi gli altri giocatori in ordine **antiorario** scelgono una seconda carta. In questo modo, il giocatore con il segnalino Destino sarà l'ultimo a pescare la sua seconda carta dalla Zona Centrale.

Rimuovere le due carte non scelte dalla Zona Centrale e riporle nella scatola (così come qualsiasi altra carta Settore 0 che non sono state usate). I giocatori ora mescolano le loro due carte pescate nei loro mazzi iniziali e incominciano il gioco regolarmente.

QUESTA E' UNA TRADUZIONE AMATORIALE, NON S'INTENDE VIOLARE ALCUN COPYRIGHT, TUTTI I DIRITTI SONO RISERVATI ALL'AUTORE E ALL'EDITORE DEL GIOCO.

Per eventuali dubbi o informazioni fare sempre riferimento al regolamento originale

Traduzione a cura di Lucas83



Un ringraziamento a:
Ass. Ludica Le Due Torri di Rovigo e La Tana dei Goblin

