

# Galactic Emperor

## Regole di gioco

### Introduzione

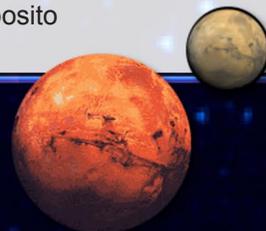
**Galactic Emperor** è un veloce gioco di costruzione imperi, di esplorazione, conflitti e lotta per la supremazia. L'ultimo Imperatore Galattico è improvvisamente ed inaspettatamente morto. Ora il potere è vacante nella galassia, e tu sei uno dei Duca Planetari che vuole impossessarsene. Ogni giocatore controlla un settore spaziale con un pianeta di partenza, e ora è tempo, di partecipare alla lotta per il trono galattico. Durante i combattimenti per la supremazia, il Sole centrale Omega andrà incontro ad un collasso... un cataclisma che creerà ulteriore caos!

La partita si svolge in vari round, e in ogni round, i giocatori in determinati ruoli sceglieranno le azioni da intraprendere. Ci sono 7 tipi differenti di ruoli: Esploratore, Mercante, Amministratore, Ingegnere, Comandante, Reggente e Scienziato. Tutti i giocatori a turno eseguono delle azioni per ogni ruolo. Scopriranno pianeti, guadagneranno risorse, costruiranno astronavi, e attaccheranno flotte spaziali in un disperato tentativo di annientare i nemici all'interno di quello che rimarrà del cosmo!

Il giocatore con il maggior numero di punti vittoria alla fine della partita sarà il vincitore, diventerà l'ultimo Imperatore Galattico!

### Contenuto

1	Tabellone della Galassia	48	Caccia
66	1, 3, e 5, segnalini Punti Vittoria (blu scuro)	24	Incrociatori
70	1 e 5, segnalini Monete Galattiche (argento e oro)	12	Corazzate
40	Cubi Risorsa Cibo (verde)	12	Carte Tecnologia (Robotica, etc.)
36	Cubi Risorsa Metallo (blu)	1	Carta Direzione Turno (Freccia)
18	Cubi Risorsa Energia (giallo)	7	Carte Ruoli (Mercante, etc.)
38	Tasselli Settore	1	Carta Trono
66	Segnalini Impero	6	Schede Riferimento Astronavi
6	Segnalini Basi Spaziali di Partenza	6	Schede Deposito



# Preparazione

**Piazza il tabellone della galassia** al centro del tavolo. Ogni giocatore sceglie un colore, prende tutte le navicelle, la scheda di riferimento e il segnalino della base spaziale di partenza nello stesso colore. In aggiunta, ogni giocatore prende il numero appropriato di segnalini Impero:

Giocatori	Segnalini Impero
3	11
4	10
5	9
6	8

Rimetti i rimanenti segnalini dentro alla scatola. La parte dei segnalini colorata uniformemente è chiamata Impero, la parte con il simbolo è chiamata Base Spaziale. Un settore planetario è controllato da un giocatore se ha un Impero o una Base Spaziale sopra di esso.

**Trova il settore spaziale di partenza** del colore di ogni giocatore e l'esagono del sole di Omega e piazzalo sul tabellone. La figura nella prossima pagina mostra la disposizione in partite a 3,4,5 e 6 giocatori.

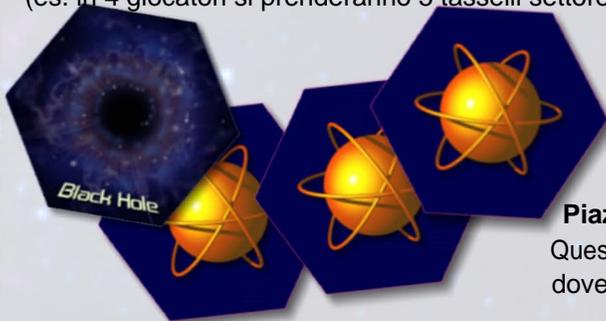
**Ogni giocatore** piazza un caccia e il grande segnalino Base Spaziale nel settore planetario di partenza.

**Trova l'esagono del Buco Nero** e mettilo da parte. Separa gli esagoni con retro normale in una pila e quelli con il simbolo atomico in un'altra pila, inclusi i settori di partenza non utilizzati.

Mischia entrambi i mazzi e mettili in due pile a faccia coperta.

Metti il settore del buco nero a faccia coperta sulla sommità del mazzo con il simbolo atomico. Metti il rimanente mazzo normale sopra quello atomico, e infine piazza questo grande mazzo vicino al tabellone.

Infine prendi un settore dalla pila per ogni persona che gioca più 1 (es. in 4 giocatori si prenderanno 5 tasselli settore).

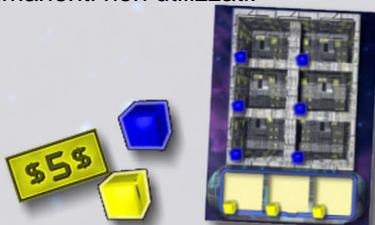


**Piazza le carte tecnologia** a faccia in su vicino il tabellone di gioco.

Queste saranno disponibili per tutti i giocatori che le useranno durante la partita, dove possono essere prelevate durante la fase Scienziato.

**Piazza le carte dei ruoli, le monete galattiche, le risorse e i punti vittoria** sul loro riquadro sopra al tabellone.

La carta Esploratore da un lato e del Comandante dall'altro inizia dal lato Esploratore. Il numero di punti vittoria da utilizzare è mostrato sotto. Metti i segnalini a faccia in su sul riquadro del tabellone e rimetti nella scatola i rimanenti non utilizzati.



Giocatori	Punti Vittoria
3	115
4	130
5	145
6	160



**Ogni giocatore prende** 5 monete, 1 cubetto metallo blu e 1 cubetto energia gialla come risorse dalla riserva per cominciare. Ogni giocatore prende una scheda deposito. I cubetti delle risorse di energia e metallo sono sempre piazzati nel deposito. Esso può contenere 3 di energia e 6 cubetti di metallo come risorse.

**Distribuisci casualmente la Carta Trono** ad uno dei giocatori. Tramite un lancio dei dadi con il risultato migliore o alla persona che ha portato la merenda più buona.



# Disposizione della galassia

La "P" indica il settore di partenza dei giocatori. Il centro "S" è il settore del Sole Omega.

Disposizione 3 Giocatori



Disposizione 4 Giocatori



Disposizione 5 Giocatori



Disposizione 6 Giocatori





## Round e Turni

**Cominciare la Partita** Per il primo round solamente, assegnate la carta trono casualmente.

**Esempio** In una partita a 3, il giocatore 1 ha la carta del trono. Poi punta la carta direzionale in senso orario.

Il giocatore 1 sceglie il ruolo Mercante e svolge l'azione. Subito dopo, i rimanenti giocatori in senso orario sul tavolo, eseguono le azioni del turno del ruolo Mercante.

Ora è il turno del giocatore 2 di scegliere un ruolo, perchè è il giocatore prossimo in senso orario. Il giocatore 2 sceglie il ruolo Amministratore e fa l'azione. Dopo di lui, i rimanenti giocatori in senso orario eseguono il loro turno (il giocatore 3 sarà l'ultimo in questo caso).

Infine, il giocatore 3 sceglie il ruolo Comandante e fa l'azione. I rimanenti giocatori in senso orario eseguono le loro azioni per quella fase.

Il round è finito. Dato che nessuno ha scelto il ruolo Esploratore, un'altro tassello settore è girato ha faccia in su. Le carte dei ruoli scelti ritornano disponibili con le altre e ognuno prende 2 monete dalla banca.

Fino a che non sarà selezionato il ruolo Reggente, il giocatore 1 terrà la carta del trono. Terrà anche la carta direzionale e all'inizio di ogni nuovo round la girerà nella direzione voluta.



**Per Iniziare il Round**, il giocatore che possiede la carta del trono prende il gettone con la freccia direzionale e la punta a destra o a sinistra. I giocatori eseguiranno il loro turno a seconda di come è stata posizionata la freccia direzionale attorno al tavolo (in senso orario o antiorario). Il giocatore con il trono inizia a scegliere le carte dei ruoli.

**Scegliere un Ruolo** vuol dire iniziare una sequenza di turni. Solamente il giocatore che sceglierà il ruolo riceverà un'abilità speciale come bonus per il suo turno. Ogni giocatore eseguirà un'azione riguardante quel specifico ruolo, rispettando sempre l'ordine impartito dalla freccia direzionale. Per esempio, se qualcuno sceglie il ruolo Scienziato, egli acquista una tecnologia, poi può acquistare il prossimo giocatore, e così via fino all'ultimo giocatore. I differenti ruoli sono spiegati nelle pagine seguenti.

Dopo che un ruolo è finito, il giocatore seguente ne sceglierà un altro rimasto e il processo si ripete; chi attiva il ruolo è sempre il primo giocatore ad espletare la sua funzione.

**La Fine del Round** è data quando l'ultimo giocatore sceglie un ruolo e ognuno finisce il turno per quel ruolo. Poi si seguono i seguenti passi:

1. Se la carta Esploratore non è stata scelta, si aggiunge 1 tassello settore spaziale.
2. Si rimettono tutte le carte ruoli usate nella riserva.
3. Ogni giocatore riceve 2 monete dalla banca.
4. Si passa il segnalino freccia direzionale al giocatore che ha la carta del trono.

Un nuovo round inizia e la partita continua.

**La Partita Termina** quando un giocatore:

- \* piazza il suo ultimo segnalino impero per stabilire il controllo su un settore planetario
- 
- \* prende l'ultimo segnalino punto vittoria dalla riserva

Bisogna sempre giocare fino alla fine del round – così ogni giocatore può finire il suo turno per quel round.

**Conteggio Finale.** Se la partita finisce durante il ruolo Esploratore o Comandante, si accreditano ulteriori punti, i giocatori guadagnano 1 punto vittoria per ogni pianeta che controllano. Diversi settori hanno 2 pianeti. Se termina invece durante il ruolo Reggente non si guadagnano punti vittoria extra dato che sono già stati assegnati durante il ruolo stesso.

**Bonus per i più Ricchi.** Tutti i giocatori che hanno i depositi pieni (es. 6 metalli, 3 energia) ricevono 1 punto vittoria. Poi, il giocatore con la maggiore quantità di monete riceve 2 punti vittoria. In caso di pareggio, ognuno riceve 1 punto vittoria.

Nel caso in cui i punti vittoria venissero esauriti, i giocatori devono comunque ricevere i restanti punti vittoria! In tal caso si prendono quelli in eccesso nella scatola di gioco.

Il giocatore con il maggior numero di punti vittoria è il vincitore! Tutti gli altri devono portargli rispetto rivolgendosi a lui con la frase: "Salutiamo il Possente Imperatore della Galassia!" L'imperatore torna a sedersi e non deve far nulla mentre gli altri rimettono a posto il gioco.

Nel raro caso in cui 2 giocatori siano in parità di punti vittoria? Si finisce la partita con una prova di forza, l'intera flotta rimanente dei giocatori viene posta in un settore neutrale della galassia per l'ultima battaglia. Se più di 2 giocatori sono in parità, i 2 giocatori che controllano più settori spaziali combattono. Due flotte spaziali si danno battaglia, una unica flotta sopravvive!

# Ruoli

All'inizio del gioco, ci sono 7 ruoli, e quindi, 7 tipi di turni:

Esploratore, Mercante, Amministratore, Ingegnere, Comandante, Reggente e Scienziato.

- Esploratore:** Trova nuovi pianeti nei settori della galassia
- Mercante:** Raccogli cibo, compra e vendi risorse, raccogli fondi per la fase amministratore
- Amministratore:** Produci risorse metallo e energia
- Ingegnere:** Costruisci navi spaziali
- Comandante:** Combatti con la tua potente flotta spaziale
- Reggente:** Trame politiche, guadagno punti vittoria
- Scienziato:** Acquista carte tecnologia

Due ruoli cambiano durante la partita. Quando i settori spaziali finiscono, il ruolo Esploratore termina, la carta viene girata sul lato del Comandante. Anche, il ruolo Scienziato viene rimosso dal gioco quando il Sole Omega esplode.

**Chi sta Vincendo?** I giocatori devono tenere i loro punti vittoria segreti durante la partita. Ogni altro oggetto in possesso - risorse, soldi, navi, ecc. - deve essere in vista.



## Ruolo Esploratore Explorer Role

**Strategia** Di solito, i settori con risorse importanti vanno posti vicino ai propri settori se possibile.

Settori scadenti dove non ci sono pianeti sono spesso piazzati vicino alle basi nemiche per indebolirle.

**Strategia** Non è sempre consigliabile trascurare i settori del cibo per scegliere metallo o energia. Il cibo è la risorsa che costa meno, ma è importante ed è di aiuto per la produzione di metallo ed energia.

**Altra Galassia** Se l'Esploratore non viene scelto durante un round, un altro tassello settore viene girato. L'abilità speciale del giocatore di piazzare gli ultimi tasselli scoperti diventa ancora migliore.

**Gioco finito?** Durante la fase Esploratore, il giocatore potrebbe terminare l'inserimento dell'ultimo segnalino Impero. Se capita, la partita terminerà alla fine del turno completo del ruolo Esploratore e con il conseguente conteggio finale dei punti vittoria (vedere termine partita a pag.4)

Ogni tassello di un settore rappresenta una sezione della galassia. Questi settori possono avere uno o due pianeti, spazi vuoti ed eventualmente soli o buchi neri. I settori con 2 pianeti o con molte risorse sono i più appetibili.

**Piazzamento di un settore.** Nell'ordine scelto, ogni giocatore prende e inserisce un settore sul tabellone in uno spazio vuoto.

E' possibile inserire un settore in uno spazio vuoto contenente astronavi - le navi saranno poste sopra al tassello. Tuttavia, le navi in possesso del giocatore in quel settore non ne prenderanno possesso fino a quando non sarà posto sopra di esso un segnalino Impero (rif. ruolo Comandante pag.8).

**Abilità Speciale Giocatore:** chi ha scelto il ruolo può usare un segnalino Impero per reclamare il primo settore che egli seleziona - ma il settore non si può trovare sotto navi nemiche. Il giocatore inoltre piazza i rimanenti settori rimasti a faccia in su dopo che tutti ne hanno scelto 1.

**Girare i prossimi tasselli del mazzo.** Dopo che tutti i tasselli sono piazzati, girare un numero di settori uguale al numero dei giocatori più 1. Questi rimarranno a faccia in su così che i giocatori potranno vedere quelli disponibili nel prossimo ruolo Esploratore.

Verso la fine della partita, potrebbero non essere disponibili abbastanza settori da girare a faccia in su. Girate quelli disponibili (qualcuno non ne prenderà). Quando tutti i tasselli dei settori saranno sul tabellone della galassia, girate la carta del ruolo Esploratore - ora è una carta ruolo Comandante. Fino alla fine della partita ci saranno due carte ruolo Comandante da scegliere.

**Esplosione di Omega e Buco Nero.** Durante la partita, ad un certo punto il settore con il buco nero sarà girato a faccia in su. Il giocatore che lo sceglierà deve sostituire il Sole Omega centrale con il tassello buco nero.

Il sole Omega esplose e collassa in un buco nero! Gli scienziati sono cacciati dalla galassia perchè non sono stati in grado di prevedere questa calamità.

Una volta creato il buco nero i suoi effetti sono immediati:

**Rimuovete la carta Ruolo Scienziato dal gioco.** Non potranno più essere acquistate nuove tecnologie fino alla fine della partita.

**Il Buco Nero è un Teletrasporto.** Se un giocatore muove le navi e termina il movimento su di esso durante il ruolo Comandante, esse saranno teletrasportate - si muoveranno in qualsiasi punto della galassia eccetto la Base Spaziale di partenza o i settori con il sole - durante il prossimo ruolo Comandante. (ruolo Comandante pag.8).



## Ruolo Mercante Merchant Role

I giocatori possono raccogliere cibo e investire sulla produzione di risorse durante questo ruolo. I giocatori hanno la possibilità di comprare e vendere risorse usando le monete galattiche. E' importante avere il giusto mix di monete e risorse per le altre fasi a venire:

**Monete Galattiche** comprare astronavi (Ingegnere) e influenza politica (Reggente).

**Risorse di Cibo** investire per la produzione di metallo e energia (Amministratore).

**Risorse di Metallo** comprare astronavi (Ingegnere).

**Risorse di Energia** comprare astronavi (Ingegnere) e tecnologie (Scienziato)

**Abilità Speciale Giocatore:** Il giocatore riceve 3 monete dalla banca.

Di seguito stabilirà il prezzo corrente per ogni risorsa tirando 4 dadi.

Egli scarta uno dei dadi e assegna i rimanenti 3 dadi agli spazi mercato sul tabellone - il più basso per il cibo, quello a metà per il metallo e il più alto per l'energia.

Una volta che il prezzo di mercato è stato stabilito, ogni giocatore può:



**Raccolta Cibo.** Dai propri settori controllati, si immagazzina l'ammontare di cibo mostrato. Si contano i cubetti cibo sui propri settori e si prendono i relativi cubetti verdi dalla riserva sul tabellone. Il giocatore potrà riprendersi i cubetti cibo posizionati come investimento nei propri settori nelle fasi Mercante precedenti.



**Comprare/Vendere.** Ognuno può comprare e vendere le risorse che vuole. Le risorse vendute tornano nella riserva. Le risorse metallo ed energia acquistate vanno poste nei rispettivi depositi dei giocatori. Nessuno può superare la capacità di immagazzinaggio dei depositi - 6 metallo e 3 energia.

**Investire in Metallo/Energia.** Si possono inserire cubetti cibo nei settori controllati che generano metallo/energia. Questi settori possono contenere un massimo di due cubi cibo (vedi fase Amministratore sotto per i dettagli sulla produzione). Dopo aver investito nella propria produzione, qualsiasi cubetto cibo in eccesso deve essere venduto al prezzo corrente del mercato. I cubi venduti ritornano nella riserva.

**Esempio** Andrea sceglie Mercante e prende 3 monete dalla banca. Poi, tira 4 dadi ottenendo un 3, 4, 6 e 6. Scarta un 6, e inserisce il 3 sul cibo, 4 sul metallo e 6 sull'energia del mercato. Andrea raccoglie 1 cibo dal suo settore. Poi compra 1 cibo addizionale per investire sulla produzione di risorse e vende 3 metalli. Poi inserisce 2 cubi cibo sopra due settori di produzione del metallo.

**Settori Controllati** Un settore planetario è controllato quando è posto sopra di esso un segnalino Impero o Base Spaziale.

**Strategia** Se un giocatore inserisce 2 risorse di cibo su un settore, quel settore può generare metallo ed energia per i prossimi due ruoli Amministratore.

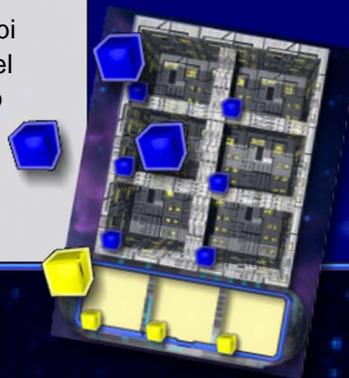
## Ruolo Amministratore Steward Role

I settori controllati con metallo ed energia possono fornire queste risorse se su di essi è stato fatto l'investimento nella fase Mercante (guarda la fase sopra).

**Abilità Speciale Giocatore:** Il giocatore che sceglie questo ruolo guadagna una risorsa di metallo o energia gratis all'inizio del turno. La risorsa sarà immediatamente posta nel proprio deposito, che non potrà comunque superare la sua capacità - 6 metallo e 3 energia.

**Produzione di Metallo e Energia.** Il giocatore può rimuovere 1 cubo cibo da ogni settore che controlla per produrre metallo e/o energia evidenziati sul settore. Non è possibile rimuovere più di 1 cibo per settore. Prelevare il numero di cubi metallo blu e cubi energia gialli mostrati nel settore dalla riserva e piazzarli nel proprio deposito. Non si deve mai superare il limite del magazzino - 6 metallo e 3 energia.

**Riporre nella Riserva** Il cibo rimosso dalla produzione torna sempre nella riserva. Qualsiasi numero di risorse di metallo o energia generate in eccesso - che non possono essere immagazzinate - sono scartate e tornano nella riserva.



## Ruolo Ingegnere Engineer Role

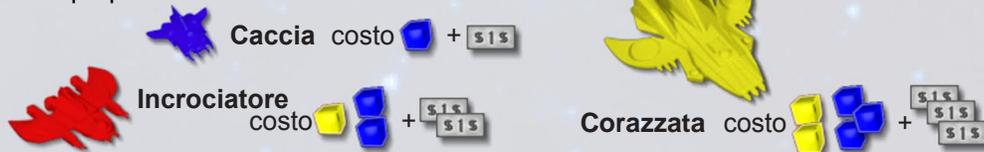
**Upgrade:** Un segnalino Impero può essere trasformato (girato) in una Base Spaziale, simbolo a faccia su, durante il ruolo Reggente (vedi il ruolo Reggente a pag.10). La Base Spaziale ha vari vantaggi, incluso la possibilità di piazzare navi sopra di essa durante il ruolo Ingegnere. La Base Spaziale di partenza è sempre disponibile, e non può essere attaccata.

**Nessun Limite:** E' possibile schierare qualsiasi numero di navi all'interno di un singolo settore spaziale.

I giocatori costruiscono navi spaziali per usarne la potenza di fuoco. I caccia sono ottimi, gli incrociatori sono ancora migliori, le corazzate sono molto potenti. La costruzione di navi non ha limiti, ma non si può superare la riserva personale, cioè 8 Caccia, 4 Incrociatori e 2 Corazzate.

**Abilità Speciale Giocatore:** Il giocatore che sceglie il ruolo Ingegnere riceve un Caccia gratuitamente se questo è disponibile nella riserva. Il Caccia è immediatamente posto su una qualsiasi Base Spaziale del giocatore.

**Comprare e Schierare Navi.** Le astronavi acquistate sono poste su un qualsiasi tassello di un settore dove è presente una propria Base Spaziale. Non è possibile piazzare una nave in un proprio Impero. Il pagamento delle navi è calcolato dal costo in risorse dal proprio deposito e dal costo in monete dalla propria riserva.



**Casa Dolce Casa** Non è possibile muovere all'interno o attaccare un settore di partenza nemico.

### No Pianeti = No Controllo

I tasselli settore che non contengono alcun pianeta non possono essere controllati da Imperi o Basi Spaziali.

**Fine del gioco?** Durante il ruolo Comandante, è possibile esaurire la riserva di punti vittoria. Se accade la partita termina quando il turno del ruolo Comandante è completo - gli altri giocatori potrebbero ricevere punti vittoria durante il loro turno. La partita comunque potrebbe terminare anche quando tutti i segnalini Impero sono in gioco alla fine del ruolo Comandante. Se la partita finisce, viene effettuato un conteggio di punti (vedere termine partita a pag.4)

**Ponte Bruciato** Se teletrasporti navi in un combattimento, non puoi ritirarti. Vinci o muori.

## Ruolo Comandante Warlord Role

I giocatori muovono le loro navi spaziali per conquistare tasselli settore con importanti pianeti e risorse. Se unità nemiche si incrociano, è tempo di combattere. Se in un settore planetario all'inizio del turno è presente una propria astronave, è possibile immediatamente conquistare il settore ponendoci un nostro segnalino Impero.

**Movimento.** I giocatori possono muovere un qualsiasi numero di loro astronavi, in qualunque ordine. Le navi possono muoversi sia in spazi vuoti (senza tasselli settore) che con tasselli settore. Le astronavi possono oltrepassare i tasselli con il sole quando si muovono - essi non contano come spazio.

**Caccia** muove fino a 2 spazi.

**Incrociatore** muove fino a 2 spazi.

**Corazzata** muove 1 spazio.

**Imperi e Basi Spaziali** non possono muoversi.

Quando un'astronave muove in un settore non protetto con almeno 1 pianeta, è possibile subito mettere uno dei propri segnalini Impero sopra per conquistarlo. L'astronave può quindi finire il suo movimento altrove se ne ha ancora a disposizione. Le navi devono arrestarsi quando entrano in uno spazio con forze nemiche, non possono più muoversi. La battaglia deve essere risolta prima della fine del turno.

**Movimento/Attacco Teletrasporto.** Il Buco Nero segue regole a parte quando compare, viene formato un punto di teletrasporto verso qualsiasi posto della galassia. Le navi possono muoversi al di fuori o attraverso esso normalmente. Tuttavia, se si termina il movimento all'interno del Buco Nero alla fine del ruolo Comandante le astronavi potranno essere teletrasportate - ovvero mosse in qualsiasi punto della galassia eccetto la base di partenza o i settori con il sole - ma solamente al tuo prossimo turno Comandante. Tutte le astronavi teletrasportate devono recarsi alla stessa destinazione, e non possono più muoversi per questo turno.

Se le proprie astronavi si teletrasportano direttamente in una battaglia, il giocatore ha immediatamente un attacco bonus! Il difensore non può rispondere al fuoco, ma potrà scegliere quale unità sarà colpita. Dopo questo attacco a sorpresa, il combattimento continua normalmente.

(Continua)

## Ruolo Comandante Warlord Role (continua)

**Attacco.** I caccia colpiscono con un risultato di 5-6 con un dado a 6 facce. Tutte le altre unità colpiscono con un risultato di 4-6.

**Abilità Speciale Giocatore:** Il giocatore che prende il ruolo Comandante guadagna un dado extra per una delle sue navi durante ogni battaglia. L'astronave che acquista il bonus può essere cambiata durante gli attacchi successivi (prima della fase 1). Il giocatore non può applicare il bonus del dado quando difende.

Le battaglie si risolvono in 3 fasi. Se l'attaccante e il difensore hanno entrambi unità che fanno fuoco nella stessa fase, i colpi sono considerati simultanei.

**Fase 1 Corazzate** lanciare 3 dadi e rimuovere le perdite.

**Fase 2 Incrociatori** lanciare 2 dadi, **Imperi** lanciare 2 dadi, e **Basi Spaziali** lanciare 3 dadi - quindi rimuovere le perdite.

**Fase 3 Caccia** lanciare 1 dado e rimuovere le perdite.

Dopo la fase 3, l'attaccante decide se continuare il combattimento o ritirarsi. Ogni astronave che si ritira deve ritornare nel precedente settore di partenza. Il difensore non può in nessun caso ritirarsi.

**Rimuovere le Perdite.** Per ogni fase, l'attaccante e il difensore risolvono simultaneamente i tiri di combattimento (es. un Impero e un'Incrociatore potrebbero distruggersi entrambi). I giocatori scelgono quale delle loro unità subiscono il colpo. Tuttavia, un Impero non può assegnarsi un colpo fino a quando tutte le astronavi che si difendono non sono state distrutte.

I danni sono valutati come segue:

**I Caccia** sono distrutti con un colpo.

**Gli Incrociatori** sono distrutti con un colpo.

**Le Corazzate** sono girate al primo colpo, distrutte al secondo.

**Gli Imperi** sono distrutti al primo colpo.

**Le Basi Spaziali** sono girate al primo colpo, tornando ad essere Imperi.

Un colpo subito da una Corazzata non danneggia le sue abilità (un buon vantaggio). Se la Corazzata sopravvive all'attacco, si auto-ripara e viene rigirata allo stato normale.

Le Basi Spaziali che ritornano ad essere Imperi non si auto-riparano se sopravvivono alla battaglia.

Tutte le perdite del combattimento (navi e segnalini) ritornano al proprio giocatore come nuovi rifornimenti.

**Fine del Combattimento.** Se l'attaccante conquista in battaglia un settore planetario, mette uno dei suoi segnalini Impero nel settore per dichiararne l'appartenenza. Se l'attaccante distrugge un'Impero nemico, riceve immediatamente 1 punto vittoria.

Il difensore non riceve mai una ricompensa, perfino se l'attaccante è distrutto o si ritira. Il difensore non riceve niente nemmeno nel caso in cui i due si annientassero a vicenda (con il conseguente divertimento degli altri giocatori).

**Esempio** Roberta decide di attaccare un settore di Simone con una Corazzata e 2 Caccia. La difesa di Simone consiste in una Base Spaziale e un'Incrociatore.

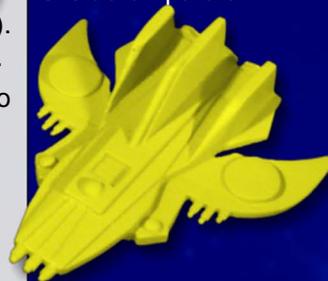
Nella fase 1, la Corazzata di Roberta manda a segno 1 colpo. Simone assegna il colpo alla sua Base Spaziale, quindi la gira facendola ritornare un Impero.

Nella fase 2, L'incrociatore e l'Impero di Simone vanno a segno entrambi. Roberta assegna 1 colpo alla sua Corazzata, la gira, e 1 ad un Caccia distruggendolo.

Nella fase 3, il Caccia rimasto di Roberta va a segno. Simone deve per forza assegnare il colpo al suo Incrociatore, distruggendolo. Roberta continua la battaglia.

Nella fase 1, la Corazzata di Roberta assegna 2 colpi, troppi per l'Impero di Simone che viene distrutto facendo terminare il combattimento.

Roberta guadagna 1 punto vittoria per aver distrutto l'Impero di Simone. Roberta inserisce un suo segnalino Impero nel settore planetario appena conquistato. Poi rigira la sua Corazzata allo stato normale perchè nel frattempo si è auto-riparata.



1

## Ruolo Reggente Regent Role

I giocatori usano la loro influenza politica per espandere o proteggere il proprio impero. La forza politica viene usata per prendere il controllo (senza sparare un colpo) di un settore planetario o della carta Trono. In seguito, i punti vittoria sono assegnati in base alla situazione corrente della galassia.

All'inizio del ruolo, il giocatore che detiene la carta Trono deve piazzarla vicino al tabellone. Tutti i giocatori ora possono tentare di reclamarla!

**Fase 1 Guadagnare Influenza** Tutti i giocatori prendono 2 segnalini Impero dalla loro riserva, li useranno come influenza politica. In ordine di gioco, i giocatori decidono se acquistare 1 segnalino aggiuntivo da usare come influenza politica. Ognuno ne può acquistare solo 1. Il prezzo per questa influenza extra parte da 2 monete galattiche, ma il prezzo aumenta di 1 moneta ogni volta che questa viene comprata.

**Fase 2 Impiego Influenza** Nell'ordine di gioco, eccetto il giocatore che ha scelto il ruolo, che sarà l'ultimo, ognuno decide quali settori planetari vuole influenzare. Naturalmente anche la carta Trono può essere influenzata.

**Abilità Speciale Giocatore:** Il giocatore che sceglie il ruolo Reggente ottiene il vantaggio di piazzare i suoi segnalini Impero per ultimo. Quindi, il prossimo giocatore in ordine di turno piazza i suoi segnalini prima, e così via.

Ogni Impero che si piazza conta per 1 influenza, aggiungendosi agli altri Imperi già presenti sul tabellone. Una Base Spaziale presente sul tabellone conta come 2 punti influenza.

E' possibile espandere la propria influenza più possibile o utilizzarla tutta in un unico settore. Usandola su di un proprio impero, può essere trasformato in una Base Spaziale. Si possono espandere i propri territori servendosi dell'influenza sui settori planetari ingovernati. Usando l'influenza su settori con pianeti nemici è possibile declassare una Base Spaziale in un Impero, o addirittura per eliminare un Impero nemico. La stessa influenza può essere usata per prendere la carta del Trono.

**Fase 3 Risolvere Conflitti.** Se 2 o più giocatori hanno segnalini influenza su un settore planetario o sulla carta del Trono, il conflitto deve essere risolto. Rimuovete equamente i segnalini uno per volta fino a quando un giocatore rimane con almeno un segnalino influenza. Se tutti i giocatori hanno lo stesso numero di segnalini, il settore o la carta del Trono saranno lasciati vuoti. Tutti i segnalini rimossi devono tornare nella riserva del giocatore.

**Reclamare Settori.** Se si possiede 1 segnalino influenza in un settore, lasciare il segnalino Impero sul settore per mostrarne l'appartenenza. Se si hanno 2+ segnalini, lasciare una Base Spaziale e riprendersi gli altri.

**Reclamare il Trono.** Se si possiede 1 o più segnalini influenza sulla carta del Trono, riprendersi tutti i segnalini e prendere la carta Trono. Se nessuno ha lasciato segnalini sopra di essa, il Trono va al giocatore che ha scelto il ruolo Reggente! Dopo che l'intero round è finito, chi detiene la carta Trono posizionerà il segnalino freccia nella direzione voluta e un altro round inizierà.

**Punti Vittoria.** La fase Reggente termina con l'assegnazione di punti vittoria. I giocatori guadagnano 1 punto vittoria per ogni pianeta controllato da un Impero o Base Spaziale (diversi settori hanno 2 pianeti).

Se un giocatore ha terminato la sua riserva di segnalini Impero dopo aver risolto tutta la fase influenza politica, la partita termina. La partita può anche terminare se i punti vittoria si esauriscono durante l'assegnazione dei punti in questa fase (i giocatori comunque devono ricevere tutti i punti guadagnati). Inoltre ricordarsi di dare il Bonus per i più Ricchi (vedere Fine della partita pag.4).

**Strategia** Provate a convincere gli altri a formare alleanze politiche, per fermare il più potente, o ridurre un monopolio di risorse.

**Termine Tasselli** Verso la fine del gioco, potrebbero venire a mancare tasselli Impero usati per guadagnare influenza. Si adoperano quelli che si hanno. In questo caso la fine dei tasselli non provoca la fine della partita.

**Casa Dolce Casa** Nessuno può usare tasselli influenza nel settore di partenza di un altro giocatore.

**Esempio** Andrea vuole aggiornare uno dei suoi Imperi in una Base Spaziale, così piazza, su un suo Impero, un segnalino influenza. Nessun altro mette segnalini lì. Così Andrea ha 2 segnalini influenza (compreso il segnalino Impero) dopo la fase risolvere conflitti, gira quindi un segnalino dalla parte Base Spaziale (quella con lo stemma) e rimette l'altro nella sua riserva.

**Spostare le navi** Se si perde il controllo di un settore planetario con astronavi, si è obbligati a far muovere le navi nel settore più vicino dove è presente una propria Base Spaziale. Se ce ne sono diverse alla stessa distanza, se ne sceglie una. La Base Spaziale deve però esistere dal round precedente.

**Esempio** Paolo ha un settore planetario con un Impero e un caccia. Maria inserisce un segnalino Impero lì per ostacolare Paolo. Poi Andrea mette 2 segnalini Impero ancora lì.

Per risolvere questo conflitto, 1 segnalino influenza di ognuno è rimosso - quindi ognuno riprende uno dei segnalini Impero. Andrea è l'unico con un segnalino Impero rimanente quindi controlla il settore planetario. Paolo ora deve muovere il suo caccia nella Base Spaziale più vicina.



## Ruolo Scienziato Scientist Role

Le tecnologie concedono abilità uniche durante uno specifico ruolo per il resto della partita. Le carte tecnologia hanno un costo in risorse di energia.

**Acquisto Tecnologia.** I giocatori possono acquistare solamente 1 tecnologia durante il proprio turno.

**Abilità Speciale Giocatore:** Il giocatore che prende la carta ruolo Scienziato può acquistare una carta tecnologia per 1 cubo energia in meno (es. Pirata Spaziale non costerà nulla).

**Ambasciatore** (  Ruolo Reggente - Regent role)

Il giocatore può designare un tassello di settore spaziale come affare personale. Immediatamente dopo che un nemico piazza un segnalino influenza in un settore - il giocatore lo ferma, dicendogli " No, quello è un mio affare personale" - e il nemico è costretto a piazzare il segnalino altrove. Solamente il giocatore può influenzare quel settore per il resto del ruolo Reggente.

**Generatore di Scudi**(  Ruolo Comandante - Warlord role)

Ignora il primo colpo sulla tua flotta in ogni battaglia. Se hai solamente un Impero o una Base Spaziale all'inizio della battaglia, gli scudi non funzioneranno.

**Cannoni a Ioni**(  Ruolo Comandante - Warlord role)

Il tuo Impero fa fuoco con 3 dadi e la tua Base Spaziale con 4 dadi in battaglia.

**Armi al Plasma** (  Ruolo Comandante - Warlord role)

Quando le tue navi attaccano in combattimento, aggiungi +1 ad ogni risultato di dado. (Corazzate e Incrociatori colpiscono con 3-6, caccia con 4-6). Questa tecnologia non funziona quando ci si difende.

**Motori di Fusione**(  Ruolo Comandante - Warlord role)

Tutte le tue astronavi possono muoversi di 1 spazio extra.

**Robotica** (  Ruolo Ingegnere - Engineer role)

Sottrai 2 cubi metallo dal costo totale di tutte le navi acquistate in questo turno (non per nave!).

**Campi di Proteine** (  Ruolo Amministratore - Steward role)

Produci metallo e/o energia da 2 qualsiasi settori planetari senza scartare risorse cibo.

**Sabotatore**(  Qualsiasi momento)

Blocca l'uso di una carta tecnologia per il resto del round. Il Sabotatore è usato immediatamente dopo che un giocatore dichiara di usare una tecnologia. Tuttavia, il giocatore vittima può tentare di catturare il Sabotatore. La vittima tira 1 dado - se ottiene un risultato di 5 o 6, il sabotatore viene scoperto e rimosso dalla partita.

**Diplomatico** (  Ruolo Reggente - Regent role)

I tuoi segnalini influenza politica extra ti costeranno sempre 2 monete.

**Tempo Inverso** (  Qualsiasi momento)

Ritira un dado per questo round. Se non accetti il nuovo risultato, puoi ritirare il dado un'altra volta. Tempo Inverso può essere usato durante il turno di chiunque.

**Pirata Spaziale**(  Ruolo Mercante - Merchant role)

Preleva 1 risorsa metallo da un deposito avversario o 1 cubetto cibo da un settore spaziale avversario.

**Scanner a Lungo Raggio** (  Ruolo Esploratore - Explorer role)

Quando si sceglie un settore spaziale a faccia in su durante il ruolo Esploratore, si può pescare 1 tassello settore dalla cima della pila tasselli, che solamente tu vedrai. Scegliline 1 di questi 2 e riponi l'altro sulla cima della pila tasselli. Se tu sei il giocatore che ha scelto il ruolo Esploratore, questa tecnologia si applica solamente al primo tassello settore che si sceglie.

**Queste Abilità Sono Disponibili Solo Per Un Tempo Limitato** Quando il Sole Omega esplose e si trasforma in un Buco Nero, il ruolo Scienziato viene rimosso dalla partita.

**Ambasciatore** Non è necessario controllare un tassello settore per indicarlo come affare personale. Il settore di partenza non può essere influenzato da nessuno, anche dalla tecnologia Ambasciatore.

**Due Comandanti** Più in là nella partita, ci saranno due Ruoli Comandante disponibili. Le tecnologie che sono state usate durante un primo ruolo Comandante non possono essere più usate in un eventuale secondo ruolo Comandante, dato che deve finire il round.

**Diplomatico** Usando questa carta accrescerai cmq il costo dell'influenza politica per il prossimo giocatore che vuole comprare, come se tu pagassi il normale prezzo.

**Qualsiasi Momento, Ma Solo Uno** Sabotatore e Tempo Inverso possono essere usati durante qualsiasi ruolo, ma solamente una volta per round. Quando un nuovo round inizia, si possono usare ancora.

**Tempo Inverso - Dado Prezzi** Se usato durante il ruolo Mercante, questa tecnologia deve essere attivata prima del tiro con i dadi che stabiliranno il prezzo delle risorse.

**Scanner a Lungo Raggio** Questa carta non ha effetto sul Buco Nero. Se il Buco Nero è pescato ( insieme agli altri settori che entreranno in gioco) non è possibile, usando questa carta, rimetterlo in cima alla pila. Se invece capita che si peschi quando si usa questa tecnologia, si può rimettere il Buco Nero in cima alla pila e scegliere il settore già a faccia in su selezionato durante questo ruolo Esploratore.

## Credits

### Designer, Ultimate Arbiter of the Galaxy

Adam West

### Rulebook, Pointy Opinions

Dan Schnake

### Play Testers

Jeff Arnold, B. J. Austin, Ed Bachta, Greg Beilach, Chris Chalfant, Jessica Cooper, Stephen Esser, Chris Ficklin, Marv Fortin, Jim Ginn, Nicholas Glawtschew, Ted Glawtschew, Dan Graves, Wes Hendrickson, Edward Hennessy, Michael Herron, Ally Holloway, Wiley Jettpace, Drew Kirkaldy, Steve Labun, Dave Lewis, James Lombardi, Jeff Lovelace, Scott McAhren, Jerry Matzack, Joseph D. Mumma Jr., Angelique Parkes, Sheamus Parkes, Michael Phebus, Tom Place, Micaela Relihan, Ed Rhodes, Steve Roth, Abe Schnake, Dave Schnake, Isabel Schnake, Leo Seaman, Peter Settle, Everett Scheer, Brandon Stenger, Benjamin Short, Dan Siders, Boyd Steere, Dennis Surdu, Chuck Tajuga, Ian Urguhart, Nick Weller, Scott Weller, Andrew West, David West, Steve West, Ray West, Jim Williamson, Felix Wong, Galen Woodhouse, James Yancey

### Special Thanks

The denizens of [www.BoardGameGeek.com](http://www.BoardGameGeek.com) and [www.BGDF.com](http://www.BGDF.com)

Questions, Opinions, etc. are welcome at [www.CrosscutGames.com](http://www.CrosscutGames.com)

## Nota

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

Traduzione a  
cura di Spock.  
Versione 1.0



<http://www.goblins.net/>

Rules and Components by CrossCut Games, Inc. – Copyright © 2008 All Rights Reserved  
Box Cover Painting by Stephen Hickman – Copyright © 1995, 2008 All Rights Reserved