

*Traduzione e adattamento a cura di Gylas per Giochi Rari*

*Versione 1.0 – Giugno 2001*



**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 e le carte*

*Tutti i diritti sul gioco Galaxy sono detenuti dal legittimo proprietario.*



## ***1. Introduzione***

Questo è un gioco di combattimento fantascientifico per 2 / 5 giocatori (più giocatori partecipano al gioco, migliore è la partita). Otto razze – ognuna abita in un mondo diverso che si trova in un settore di un lontano margine della galassia – sono impegnate in un conflitto per la supremazia, dal quale solo tre di esse potranno emergere. Il conflitto si sviluppa in cinque round. Ogni round termina con la resa di uno degli otto mondi.

Durante il vostro turno, potete giocare una carta astronave per difendervi, oppure per danneggiare il mondo corrispondente. Nel turno, potete anche piazzare in un mondo una delle vostre Basi. Queste Basi vi danno più influenza, e il giocatore con l'influenza maggiore in un mondo, ne diventa il Governatore. Ogni volta che giocate una carta astronave in un mondo ove voi ne siete il Governatore, potete usare il potere di tale Governatore.

La partita prosegue in senso orario intorno al tavolo. Quando tutti i mondi rimasti sono stati selezionati, quello che possiede la carta astronave di minor valore viene eliminato dal gioco, terminando un round. Vengono poi giocati altri round, fino a che rimangono solo tre mondi oppure fino a che tutte le mani e le riserve sono esaurite; a quel punto la partita termina. I giocatori conteggiano la loro influenza sui mondi sopravvissuti per determinare il vincitore.

## ***2. Componenti del Gioco***

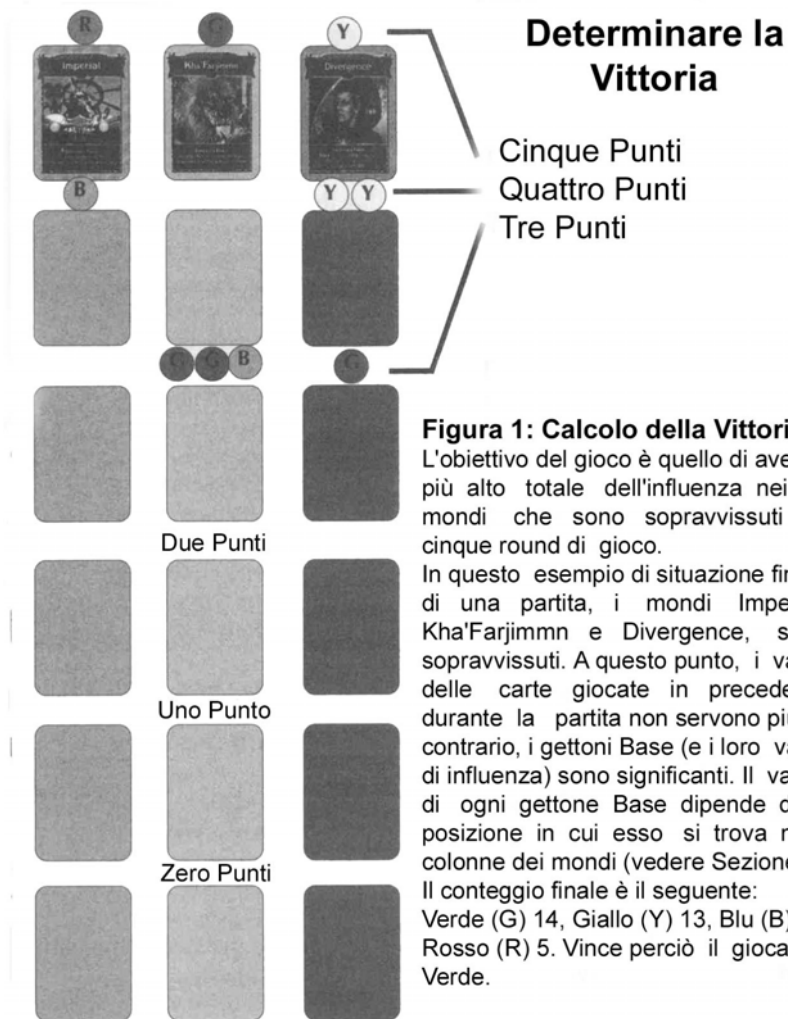
Il gioco contiene il seguente materiale:

- Questo manuale
- 25 gettoni (Basi); cinque di ognuno dei cinque colori diversi.
- 4 dadi a 6 facce
- 120 carte che consistono in:
  - Due carte di ognuno degli otto mondi diversi che espongono la razza che abita un mondo (hanno sul retro le parole "World Card")
  - Otto gruppi di undici carte ognuno (numerate da 0 a 10, un set per ogni mondo (hanno sul retro la parola "Galaxy")
  - Un gruppo di undici carte astronave (numerate da 0 a 10) indicate come Alleato (hanno sul retro la parola "Galaxy")
  - Cinque carte Tecnologia (hanno sul retro la parola "Galaxy")
- Un contenitore per i mazzi delle carte da pescare e da scartare.

### 3. Come Vincere

Il gioco termina dopo cinque round, con solo tre mondi sopravvissuti, oppure al termine di un turno se le mani o le riserve di tutti i giocatori sono vuote. In quel momento, tutte le Basi segrete dei giocatori vengono rivelate, mettendo le Basi sopravvissute sulle varie righe della Galassia. Il giocatore con la maggiore influenza (la somma dei valori delle Basi sopravvissute) è il vincitore.

Se c'è un pareggio sull'influenza maggiore, i giocatori che si trovano alla pari determinano il valore delle loro mani. Ogni astronave di un mondo sopravvissuto vale il doppio del suo valore. Le carte Tecnologia non vengono conteggiate. Il vincitore è il giocatore che ha la mano maggiore. Se sussiste ancora un pareggio, il vincitore è il giocatore che ha giocato per ultimo.



## 4. Preparare il Gioco

1. Distribuite ad ogni giocatore cinque gettoni Base dello stesso colore.
2. Piazzate scoperta una carta a caso di ognuno degli otto mondi diversi (con il bordo bianco sul retro della carta) in una linea che formerà la prima riga della Galassia. La seconda carta di ognuno dei mondi verrà data al Governatore nel momento in cui egli si stabilisce su quel mondo.
3. Ogni giocatore lancia due dadi, e quello che avrà ottenuto il valore più alto sarà il mazziere. Il mazziere mescola le carte non-mondo (nessun bordo sul retro di queste carte) e ne distribuisce otto coperte ad ogni giocatore. Il resto delle carte viene messo coperto per formare il mazzo delle pescate. Le carte distribuite formeranno la mano di ogni giocatore. Il gioco può ora cominciare.



**Figura 2: Preparazione.** Quattro giocatori si siedono attorno ad un tavolo per giocare una partita. Essi si preparano piazzando una fila di carte sul lato del tavolo, formata da otto diverse carte Mondo. Ogni carta forma l'inizio della colonna in cui verranno giocate le altre carte di quel mondo.

## 5. Sequenza di Gioco

Il turno di ogni giocatore consiste in quattro punti (fasi) come è descritto più sotto. Ogni fase deve essere completata prima di procedere alla fase successiva. I dettagli di queste fasi verranno approfonditi nelle prossime sezioni del manuale.

1. **Fase delle Azioni:** ci sono tre azioni possibili A1, A2 e A3. Durante la vostra fase delle azioni, dovete eseguire **una** di queste azioni (**Eccezione:** se non possedete carte astronave nella vostra mano, potete scegliere di non fare nessuna di queste azioni). Inoltre, ci sono tre azioni opzionali (B, C e D) – queste non sono obbligatorie; potete anche non farne nessuna, farne alcune oppure tutte. Durante la vostra fase delle azioni, dovete eseguire le azioni A, B e C e/o D in qualunque ordine desiderate.
  - A1** Giocare una carta astronave dalla propria mano su una colonna dei mondi che sono in gioco.
  - A2** Scartare dalla propria mano una sola carta astronave di un mondo che si è arreso.
  - A3** Giocare una carta astronave coperta come se fosse un Presidio, e piazzare una Base su di essa – questo stabilisce una Base segreta. Quando scegliete questa azione, nello stesso turno **non potete** fare anche le azioni B e C.
  - B** Piazzare una delle proprie Base non ancora utilizzate, oppure rivelare una Base segreta.
  - C** Usare il potere di una astronave già utilizzata.
  - D** Giocare una carta tecnologia che si trova nella propria mano.
2. **Fase del Potere Governativo:** se siete il Governatore di un mondo, quando giocate una carta astronave corrispondente (oppure un Alleato) nella Fase delle Azioni, potete usare il potere del Governatore (non siete obbligati a farlo). Le eccezioni sono il potere dei Cylor, dei Divergence e dei Kha'Farjimmn, che sono usati in momenti diversi del turno, come specificato nel loro potere.
3. **Fase della Resa dei Mondi:** Se tutti i mondi in gioco hanno un'astronave nella relativa colonna, girate a faccia in su le astronavi dei Kha'Fatjimmn (se ce ne sono). Se è presente una sola astronave con il valore più basso tra tutte quelle che si trovano in una stessa riga, il mondo con tale astronave si arrende. Al Governatore/i che controlla l'astronave/i in quella riga, che possiede il valore

più alto, gli è concesso il Bottino di Guerra. Dopo che viene preso un Bottino di Guerra, il round termina.

4. **Fase delle pescate:** Pescate una carta dal mazzo **oppure** prendete in mano tutte le carte della vostra riserva.

## 6. Determinare il Primo Giocatore

I giocatori fanno delle offerte per acquisirsi il primo turno di gioco. Esaminate la vostra mano. Il mazziere fa l'offerta per primo e **deve** sempre fare almeno un'offerta. Dopo, la mano passa in senso orario al giocatore successivo che deve fare un'offerta più alta oppure passare. Le offerte possono susseguirsi più volte intorno al tavolo, se necessario. Passare su un'offerta non impedisce ad un giocatore di fare un'offerta successiva, se il giro torna nuovamente a lui. Le offerte terminano quando si arriva ad un valore di 10 oppure quando tutti i giocatori hanno passato consecutivamente. A questo punto chi ha fatto l'offerta più alta diventa il primo giocatore del turno. Egli **deve** giocare una carta di ugual valore a quello da lui offerto, e non può giocare una Base segreta su tale carta. Gli altri giocatori nel loro turno, possono giocare le carte di qualunque valore.

Se il giocatore che ha vinto l'offerta non possiede una carta astronave di ugual valore alla sua offerta, allora egli deve perdere immediatamente e definitivamente una delle sue Basi, perciò per tutto il resto della partita avrà a disposizione solo quattro Basi; non è permesso giocare una carta di valore superiore a quello dell'offerta. In questo caso, il primo a cominciare il turno sarà il giocatore successivo in ordine di offerta, il quale dovrà giocare una carta di ugual valore alla sua offerta finale, oppure soffrirà la stessa penalità.

Le offerte determinano esclusivamente chi è il primo giocatore di quel turno. Poi, il gioco prosegue in senso orario intorno al tavolo.

## 7. Giocare una Carta Astronave (Azione A1)

Nel vostro turno, potete giocare una carta astronave su un mondo ancora in gioco; ricordate che dovete fare esattamente una delle azioni A1, A2 o A3, a meno che non abbiate carte astronave in mano. Per giocare una carta astronave, piazzate un'astronave dalla vostra mano nella colonna del suo mondo. Nel primo round, la "riga attiva" è direttamente sotto quella della Galassia iniziale. Nei round successivi, la "riga attiva" è sotto alla riga del round precedente.

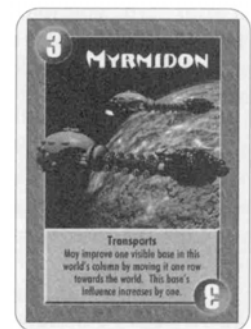
Le carte astronave Alleata sono un'eccezione alla richiesta di piazzare un'astronave nella colonna di un mondo. Le carte Alleato non hanno un mondo in questo gioco. Esse sono delle "carte selvagge" che possono essere giocate in qualunque mondo.

Potete giocare una carta sopra un'altra già esistente nella stesso colonna. Naturalmente, i valori delle astronavi non sono cumulativi; se un'altra astronave viene piazzata sopra una carta già presente in una colonna di un mondo, essa copre e rimpiazza l'astronave precedente. La vecchia carta non sarà così più visibile e non potrà mai essere osservata. Le carte sono fuori gioco fintanto che sono coperte da altre.

Non potete mai né esaminare né contare il numero di carte che si trovano sotto ad altre.

Il suggerire alleanze e/o l'eseguire specifiche azione è permesso e deve essere tollerato. Naturalmente, i contratti verbali non sono vincolanti. L'unica penalità per non aver mantenuto la parola data è la perdita di credibilità. Malgrado ci sia questa "mentalità" di poter fare qualunque cosa, non potete **mai** far vedere una vostra carta ad un altro giocatore, a meno che voi non la giocate o la scartate, ad eccezione di quando vi viene esplicitamente richiesto dalle regole (es. quando dovete rivelare una vostra Base segreta, voi dovete anche rivelare l'astronave di Presidio). Potete promettere oppure minacciare di giocare una carta, ma non potete, per togliere ogni dubbio agli avversari, fare vedere tale carta. Se rivelate accidentalmente una vostra carta agli avversari, come penalità il giocatore alla vostra sinistra deve pescare a caso una delle carte della vostra mano e scartarla.

All'inizio della Fase della Resa dei Mondi, quando ogni mondo in gioco ha una carta astronave nella sua colonna della riga attiva, controllate quale dei mondi presenti ha la carta astronave con il valore più basso (questo è il momento di rivelare la carta Kha'Farjimmn, se nascosta). Se solo un mondo è in questa condizione di minoranza, il round termina e il mondo in questione si arrende. Se due o più mondi sono alla pari come valore più basso, il round non termina. I giocatori continuano a fare i loro turni



normalmente, giocando carte sui mondi presenti – non siete limitati a giocare carte sui soli mondi alla pari. Il round continua fino a quando, nella Fase della Resa dei Mondi successiva, un solo mondo ha la carta astronave con il valore più basso, e ogni mondo ha almeno una carta astronave nella sua colonna della riga attiva.

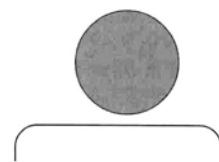
## 8. Scartare una Carta Astronave (Azione A2)

Nel vostro turno, potete scartare **una** carta dalla mano se il mondo di tale carta non è più in gioco. Il mondo deve essersi arreso perché voi possiate scartare una delle sua carte astronave. Piazzate la carta dell'astronave scartata a faccia in su nel mazzo degli scarti. Una astronave scartata non può più usare il suo potere. Potete scartare solo **una** carta per turno.

Ricordate che dovete fare esattamente un'azione A1, A2 o A3, a meno che non avete carte astronave in mano. Scartare è uguale a perdere la possibilità di giocare una Base segreta o giocare nella riga attiva, perché non è permesso giocare una carta astronave nello stesso turno in cui si scarta una carta. Le carte dei mondi che si sono arresi hanno valore solo per abbassare le probabilità che gli altri giocatori peschino dalla vostra mano della carte valide, utilizzando astronavi o i poteri dei governatori.

## 9. Piazzare una Base non Utilizzata (Azioni B e A3)

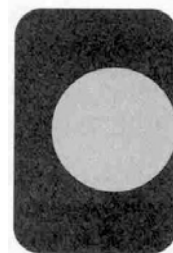
Ci sono due tipi di Basi: visibili e segrete. Ogni Base è rappresentata da uno dei cinque gettoni colorati. Diventa vantaggioso giocare tutte e cinque le Basi durante il gioco. Cercate di non lasciarne nessuna inutilizzata.



**BASI VISIBILI:** Potete giocare una Base visibile nella colonna di un mondo direttamente sopra la riga attiva, ma non nelle righe dei round precedenti. Una Base può essere giocata solo se nella riga attiva di quel mondo non è già presente un'altra Base visibile. Potete invece piazzare una Base in una riga attiva di un mondo che ne conteneva precedentemente una ma che, successivamente è stata tolta. La presenza o la mancanza di un'astronave nella colonna di un mondo della riga attiva, non influenza la possibilità di piazzare una Base. Non c'è limite al numero di Basi che potete piazzare in un round, ma potete invece piazzarne solo una per turno. Potete continuare a piazzare Basi in ogni turno in cui avete ancora delle Base non utilizzate.

Durante il corso del gioco, le Basi possono essere incrementate o decrementate (spostandole su o giù tra le righe di una stessa colonna). Non ci sono limiti al numero di Basi che occupano una stessa riga (inclusa la riga della Galassia – la prima). Naturalmente, lo spazio della riga attiva di un mondo deve essere libera perché vi possa essere piazzata una nuova Base.

**BASI SEGRETE (Azione A3):** Potete piazzare solo una Base segreta per partita. Essa deve essere piazzata solo nel primo round e prima che qualunque mondo si sia arreso. Per piazzare una Base segreta, giocate una carta Astronave coperta e mettetegli sopra uno dei vostri gettoni Base. Questa carta Astronave viene chiamata Presidio. Non potete fare le azioni B e C nello stesso turno in cui giocate una Base segreta. Le Astronavi Alleate **non** possono essere usate come Presidio. Un giocatore può esaminare liberamente il suo Presidio in qualunque momento. Quando la rivelate, una Base segreta viene piazzata sopra la riga della Galassia, nella colonna del mondo in cui si trova il Presidio.



**RIVELAZIONE:** **Invece** di piazzare una nuova Base, potete rivelare la vostra Base segreta durante il vostro turno. Scoprite il Presidio, riponetelo nuovamente nella vostra mano, e piazzate un gettone di Base visibile nella riga della galassia sopra il mondo corrispondente. Se il mondo del Presidio si è arreso, la carta di tale Presidio viene scartata (eseguite l'azione A2), e la vostra Base viene rimossa dal gioco. Il Presidio rivelato può essere giocato nello stesso turno oppure tenuto in mano (anche se tenete in mano un Presidio, per quel turno potete ancora giocare o scartare una carta astronave – azioni A1 o A2). Al termine della partita, tutte le Basi segrete rimaste tali vengono rivelate e utilizzate di conseguenza.

**INFLUENZA:** Le Basi danno al mondo che le contiene la loro influenza. Il giocatore che possiede il maggior valore di influenza visibile nella colonna di un mondo diventa il suo Governatore. Il giocatore con la maggior influenza nei mondi sopravvissuti al termine del gioco, è il vincitore.

Il valore di influenza di ogni Base dipende sulla sua posizione corrente in relazione al mondo che occupa:

- Ogni Base sopra la riga della galassia fornisce cinque punti influenza.
- Ogni Base sopra la prima riga di un mondo fornisce quattro punti influenza.
- Ogni Base sopra la seconda riga di un mondo fornisce tre punti influenza.
- Ogni Base sopra la terza riga di un mondo fornisce due punti influenza.
- Ogni Base sopra la quarta riga di un mondo fornisce un punto influenza.
- Ogni Base sopra o sotto la quinta riga di un mondo non fornisce punti influenza.

## 10. Governatori

Il giocatore che possiede la maggior influenza nella colonna di un mondo, è il suo Governatore. A quel giocatore viene data la seconda carta di quel mondo, che sta a significare il suo controllo in quel mondo. Durante la partita, le Basi possono far guadagnare o far perdere punti influenza, aumentando o danneggiando le varie colonne dei mondi. Quando un altro giocatore guadagna maggior punti influenza in un mondo, ne diventa il Governatore, e prende dal vecchio Governatore la relativa carta mondo. Quando un altro giocatore guadagna un numero di punti influenza uguali al precedente Governatore, non succede nulla. In un dato istante, ci può essere solo un Governatore per mondo.



Nel caso in cui l'influenza di un Governatore si abbassi sotto il livello di altri due (o più) giocatori, i quali sono alla pari come valore di influenza, chi ha ridotto l'influenza del vecchio Governatore deve scegliere uno dei giocatori che si trovano alla pari, come nuovo Governatore.

Il Governatore attuale di un mondo è l'unico giocatore che può usare il corrispondente potere del Governatore. Il Governatore di un mondo può (ma non è obbligato a farlo) usare il potere del Governatore quando gioca in quel mondo una carta astronave – sia una carta astronave di quel mondo che una carta Alleato. Un giocatore deve essere già il Governatore di un mondo prima di poter giocare un'astronave e usare quindi il potere del Governatore.

Quando un giocatore termina il suo turno, l'astronave/i giocata passa sotto il controllo del Governatore del mondo in cui l'ha giocata. Per aver il Bottino di Guerra e il futuro combattimento astronave contro astronave, il Governatore deve controllare l'astronave che attacca. Il Governatore non può usare il suo potere quando un avversario gioca una carta astronave nel suo mondo.

## 11. Riserve

Un giocatore, usando una carta Drone (vedere sezione 12) oppure utilizzando il potere del Governatore di Myrmidon (vedere sezione 15), può piazzare delle carte nella sua Riserva. Queste carte vengono spostate dalla mano del giocatore mettendole coperte in un mazzo di fronte a lui. Esse non faranno più parte della mano del giocatore. Sebbene abbiate il controllo delle carte che si trovano nella vostra Riserva, non potete né giocarle né scartarle, perché non si trovano nella vostra mano. Allo stesso modo, dato che tali carte non si trovano nella vostra mano, esse non possono venir pescate dagli altri giocatori – le Riserve sono perciò immuni dall'attacco delle carte Drone, Raiders e dal Governatore Myrmidon. Potete esaminare in qualunque momento le carte della vostra riserva, ma prima dovete piazzare la vostra mano coperta sul tavolo separandola dalla Riserva (invertendo questa azione quando avete terminato di guardare le carte della Riserva – non potete cioè scambiare le carte della vostra mano con quelle della vostra Riserva). Potete scegliere di riprendere in mano le carte della vostra Riserva scegliendo di farlo invece di pescare una carta nuova durante la fase delle Pescate del vostro turno.



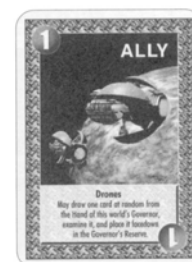


## 12. Usare il Potere delle Astronavi (Azione C)

In base al suo valore numerico, ogni carta astronave ha un potere unico, che può essere usato nel turno in cui la carta viene giocata.

**NOVA (0)** Questa astronave non può essere attaccata dalle altre astronavi. L'unico modo per colpire questa astronave è quello di giocare un'altra astronave sopra essa, usare il Warp Drive oppure il potere del Governatore Felowi.

**DRONE (1)** Giocando questa astronave potete pescare una carta a caso dalla mano del Governatore di quel mondo. Dopo aver guardato tale carta, piazzatela coperta nella Riserva del Governatore – la carta non fa più parte della mano di quel Governatore. Potete inoltre informare gli altri giocatori sul contenuto della carta che avete visto, ma non potete farla vedere.



**SHUTTLE (2)** Giocando questa astronave potete esaminare e rifiutare la vostra prossima carta che prendete nella vostra Fase delle Pescate, eventualmente rimettendola sopra il mazzo delle pescate. Dovete però accettare la carta successiva e terminare il vostro turno. In alternativa, potete mettere la prima carta pescata sotto il mazzo delle pescate e prendere le carte della vostra Riserva invece di pescare una seconda carta.

**TRANSPORT (3)** Giocando questa astronave potete migliorare una qualunque delle vostre Basi visibili che si trovano in quel mondo, spostando tale Base di una riga verso l'alto (oppure, se la Base si trova sotto al mondo, spostando tale Base sopra la carta del mondo nella riga della Galassia). Questo incrementa l'influenza di un punto. Una Base non può mai essere migliorata oltre i cinque punti di influenza. Attraverso questo processo, diverse Basi possono trovarsi ad occupare la stessa riga e la stessa colonna di un mondo.

**ASSAULT CRAFT (4)** Giocando questa astronave potete danneggiare una Base visibile in quel mondo, facendola arretrare di una riga da quel mondo (incluso il movimento fatto sotto la carta di quel mondo nella riga della Galassia). Questo diminuisce la sua influenza di un punto. Una Base non può mai essere danneggiata più di una riga alla volta. Per esempio, se la riga attuale fornisce quattro punti influenza, una Base non può essere ridotta a meno di tre punti influenza. Mediante questo processo, diverse Basi possono trovarsi ad occupare la stessa riga e la stessa colonna di un mondo.

**RAIDER (5)** Giocando questa astronave potete pescare a caso una carta dalla mano del Governatore di quel mondo, ed aggiungerla alla vostra mano. Ciò non vi evita di pescare una carta nella vostra Fase delle Pescate; in effetti, avete incrementato la vostra mano e diminuito quella di un avversario.



**FLEET SHIP (6 - 10)** Le Frigates, i Destroyer, i Cruiser, le Battle Cruiser e i Dreadnought sono delle Flotte che hanno lo stesso potere, il quale vi permette di fare un combattimento. Esse hanno diversa forza, rappresentata dal valore numerico esposto su ogni singola carta. Giocando una di queste Flotte, se avete l'opportunità di combattere, potete attaccare anche la Base di un altro giocatore.

## 13. Combattimento

**OPPORTUNITA' DI COMBATTERE:** Quando giocate una Flotta (Fleet Ship), nello stesso turno potete attaccare un'astronave o un Base avversaria, se potete applicare una delle seguenti regole:

- **COPERTURA:** quando giocate una Flotta sopra un'altra astronave, guadagnate l'opportunità di un attacco.
- **UNIONE:** quando giocate una Flotta il cui valore è uguale a quello di una Flotta visibile che si trova nella stessa riga ma in una diversa colonna, allora guadagnate un'opportunità di un attacco per ogni Flotta con lo stesso valore.
- **IMPERIALI:** Quando siete il Governatore degli Imperial e giocate una Flotta in una colonna Imperial, avete l'opportunità di un attacco.

Le tre opportunità di attacco sono cumulative. Potete effettuare un attacco per ogni opportunità che guadagnate.

---

### Esempio di Opportunità nel Combattimento



**Figura 3:** In questa situazione, se voi giocate l'incrociatore Felowi (8), non potrete attaccare, perché non l'avete giocato sopra un'astronave esistente e il suo valore non è uguale a quello di nessuna astronave visibile che si trovi nella riga corrente.

Tuttavia, se giocate un Destroyer Felowi (7), potrete attaccare, perché avete due carte di uguale valore (7).

Se giocate una Fregata Felowi (6), potete attaccare due volte, perché la Fregata ha lo stesso valore di due carte visibili.

Se giocate una Fregata Myrmidon (6), potete attaccare tre volte, perché l'avrete giocata sopra una nave esistente e la Fregata ha lo stesso valore di due carte visibili (Imperial e Divergence).

---

**COMBATTIMENTO ASTRONAVE contro ASTRONAVE:** se avete l'opportunità di un combattimento, potete attaccare qualunque astronave visibile che si trovi nella riga attiva, incluse le astronavi o i mondi ove è presente il Governatore (ovviamente non l'astronave che avete appena giocato, perché questa è quella che attacca). Il combattimento è risolto aggiungendo il valore della Flotta attaccante alla somma di due dadi. L'astronave in difesa aggiunge il suo valore alla somma di altri due dadi. Il Governatore del mondo è il giocatore che dovrà lanciare i dadi per difendere l'astronave attaccata. Se quel mondo non possiede un Governatore, il giocatore alla sinistra dell'attaccante lancia i dadi in difesa.

- Se il totale raggiunto dall'attaccante è più grande di quello del difensore, l'astronave in difesa è eliminata e scartata dal gioco.
- Se il totale raggiunto dall'attaccante è uguale o minore di quello del difensore, l'astronave del difensore è illesa e **potrà** contrattaccare; l'astronave in difesa che si trova in un mondo senza il Governatore **deve** sempre contrattaccare.

Se nessuna astronave viene eliminata dopo un attacco ed un eventuale contrattacco, il combattimento termina senza risultato. L'attaccante ha sprecato una sua possibilità. Se l'astronave dell'attaccante non viene distrutta ed essa ha altre possibilità di attacco, essa potrà attaccare la stessa astronave di prima, oppure cambiare obiettivo.

**CONTRATTACCO:** se l'attaccante fallisce, il difensore può contrattaccare. L'astronave del difensore non è obbligata a contrattaccare se quel mondo ha un Governatore ed egli decidesse di non farlo. Se il mondo dell'astronave in difesa non ha un Governatore, essa **deve** contrattaccare. Benché serva una Flotta per iniziare un attacco, **qualunque astronave può contrattaccare**. Entrambi i giocatori lanciano due dadi ed aggiungono il valore delle loro astronavi. Se il totale dell'astronave che contrattacca è il più grande, il contrattacco ha avuto successo e la Flotta avversaria viene eliminata. Altrimenti, il combattimento termina senza che nessuna astronave sia eliminata.

**ELIMINAZIONE:** Quando un'astronave viene eliminata, essa viene piazzata nel mazzo degli scarti. Se sotto l'astronave eliminata si trova un'altra astronave, questa diventa immediatamente l'astronave a difesa di quel mondo, a partire già dallo stesso round. Se sotto all'astronave scartata non ci sono altre astronavi, quel mondo resta indifeso.

**COMBATTIMENTO ASTRONAVE contro BASE:** qualunque Base visibile ed indifesa che si trova in una qualunque riga, può essere attaccata da una Flotta che abbia un'opportunità di combattimento. Una Base è indifesa se non ha astronavi nella riga attiva della colonna di un mondo. A meno che il giocatore proprietario di una Base ottenga con due dadi un risultato più grande del valore della Flotta in attacco, la Base attaccata si sposta di una riga verso il basso, perdendo un punto influenza. Se all'attaccante restano altre opportunità di combattimento, sia le Basi come le astronavi possono essere attaccate ripetutamente. Naturalmente, una Base non può essere danneggiata di oltre una riga alla volta.

**CONTROLLARE UN'ASTRONAVE:** avete il controllo di un'astronave fino all'inizio del turno del giocatore seguente. A questo punto, tutte le astronavi giocate sono controllate dal Governatore attuale di quel mondo, sia in caso di combattimento che per raccogliere il Bottino di Guerra.

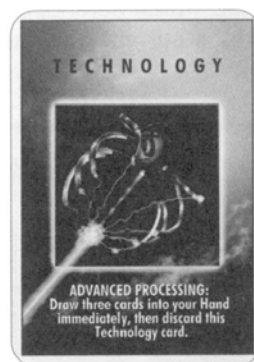
## 14. **GIOCARE UNA CARTA TECNOLOGIA (Azione D)**

Le carte Tecnologia aumentano le abilità di un giocatore per tutta la durata di un round (**Eccezione:** la carta "Advanced Processing" può essere usata solo una volta). Queste carte vengono giocate assieme ad una carta astronave e sono mostrate scoperte. Scartate tutte le carte Tecnologia al termine del round.

**PHASES BANKS:** qualunque astronave/Base sotto il vostro controllo aggiunge +2 al dado per il combattimento.

**SCREENS:** qualunque astronave sotto il vostro controllo è invulnerabile al combattimento, a meno che voi permettete l'attacco.

**SENSORS:** se ottenete (con due dadi) un risultato uguale o minore del valore dell'astronave giocata, allora tutti i giocatori (eccetto voi) devono cercare le loro Basi segrete e rivelarle immediatamente se queste si trovano nel mondo in cui avete giocato la vostra astronave. Ogni volta in cui giocate un'astronave e usate i Sensori, lanciate il dado e comparatelo con il valore della vostra astronave. L'uso dei Sensori è opzionale, non obbligatorio. Quando giocate un'astronave, potete scegliere di non usare i Sensori e di non lanciare il dado. I Presidi delle Basi rivelate sono ripresi in mano dai loro proprietari e le Basi sono piazzate sopra



la riga attiva della Galassia, nella stessa colonna in cui si trovavano. Le Basi segrete sono rivelate prima che venga usato il potere di un'astronave. Se una Base viene rivelata al termine del gioco, il giocatore proprietario riceve automaticamente 0 punti influenza, malgrado il valore di qualunque Base rimasta in gioco.

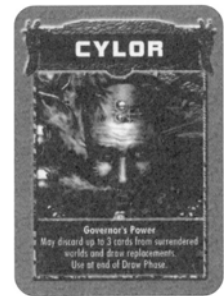
**WARP DRIVE:** ogni turno e per il resto del round corrente, potete prendere in mano una qualunque delle carte visibili che si trovano nella riga **precedente** della stessa colonna in cui giocate un'astronave. Se siete il Governatore di Divergence, potete giocare due astronavi nel vostro turno, e potete prendere una carta per ogni colonna in cui avete giocato. Se siete invece il Governatore Felowi e giocate una carta sul mondo Felowi, potete prendere due carte per turno da quella colonna.

**ADVANCED PROCESSING:** Pescate immediatamente tre carte. Ovviamente, dovete anche scartare questa carta Tecnologia.

## 15. POTERE DEI GOVERNATORI (Fase 2)

Ogni mondo ha un potere che può usare solo il suo Governatore quando gioca un'astronave nella sua colonna. Un Governatore non è mai obbligato ad usare il suo potere. Se voi non siete ancora il Governatore di un mondo quando giocate una carta astronave, non potete usare quel potere per tutto il vostro turno. Naturalmente, potete piazzare una Base (o rivelare una Base segreta) per diventare il Governatore **prima** di giocare una carta astronave su un mondo. Potete usare il potere del Governatore nello stesso turno in cui diventate un Governatore, perciò potete diventare un Governatore prima di giocare una carta astronave. In altre parole, potete usare il potere del Governatore anche se una Flotta che giocate viene eliminata durante un combattimento. Il potere di un Governatore viene usato durante la Fase di Potere del Governatore a meno che specificato diversamente (vedere Cylor, Divergence e Kha'Farjimmn per le eccezioni).

**CYLOR:** Il Governatore Cylor può, in ogni turno, scartare dalla sua mano fino a tre carte di qualunque mondo che si è arreso, e rimpiazzarle con un numero uguale di carte pescate durante la Fase delle Pescate. Questo potere deve essere usato prima della pescata normale ed è in aggiunta alla pescata normale. Il Governatore Cylor non può scartare un presidio o delle astronavi nella sua riserva fino a che queste non sono ritornate nella sua mano. Le carte astronave scartate in un turno, non devono essere necessariamente tutte dello stesso mondo. Per esempio, ci può essere una carta di ognuno dei tre mondi sconfitti, oppure due carte di un mondo e una di un altro, oppure ancora tutte e tre dello stesso mondo sconfitto.



**FELOWI:** Il Governatore Felowi può prendere una qualunque carta visibile di una riga precedente all'attuale, che si trova nella colonna del suo mondo. Per ogni carta presa, la carta che si trova sotto (se c'è) a quella pescata diventa visibile e soggetta al potere del Governatore Felowi. Le carte rimosse dalle righe precedenti a quella attuale, non cambiano il valore delle Basi che eventualmente si trovano in quella riga. Prendere una carta tramite il potere Felowi non impedisce di pescarne una nella Fase delle Pescate. Questo potere vi permette di incrementare la vostra mano di una carta extra per turno in cui siete il Governatore Felowi.



**MYRMIDON:** Il Governatore Myrmidon può pescare a caso metà (arrotondato per eccesso) della mano di un avversario (la vittima) e, senza guardare tali carte, dovrà piazzarle coperte nella riserva della vittima.



**DIVERGENCE:** Il Governatore Divergence può, durante la sua Fase delle Azioni, giocare una seconda carta astronave, dopo che il potere della prima astronave è stato usato o meno. La seconda astronave **non può** esser giocata nella colonna del mondo Divergence. Se tale Governatore è anche il Governatore di un altro mondo, egli può usare i poteri di entrambi i Governatori giocando una carta su



ognuno dei due mondi. Il potere Divergence richiede l'uso di due carte, e quindi la mano di tale Governatore si potrebbe decrementare, perché la pescata di fine turno è limitata ad una carta. L'abilità del Governatore Divergence nel poter giocare una seconda astronave rimane attiva anche se la prima astronave viene eliminata in un combattimento, prima che sia piazzata la seconda astronave.

**ECUP CONTRACT:** il Governatore Ecup Contract può pescare una carta a caso da qualunque altro giocatore. Dopo averla vista, egli può:

- ridarla al proprietario, oppure
- tenerla nella sua mano e ridare al proprietario una carta a scelta dalla sua mano.



**IMPERIAL:** Il Governatore Imperial ha un'opportunità in più per fare un combattimento dopo che ha giocato una Flotta (6-10) sulla colonna del suo mondo. Questa opportunità di combattimento è in aggiunta rispetto alle eventuali altre opportunità guadagnate (in copertura o in unione con le altre astronavi). Quindi, anche se questa è la prima astronave giocata in un round, essa può fare un attacco (contro una Base).



**KHA'FARJIMMN:** Il Governatore Kha'Farjimmn può giocare un'astronave Kha'Farjimmn nella sua colonna, tenendola coperta. Questa carta, essendo coperta, non è visibile e pertanto non può essere attaccata mentre rimane in questo stato. Essa resta coperta fino a che tutti i mondi, **all'inizio** della Fase della Resa dei Mondi, non hanno un'astronave nella riga corrente. In quella fase, la carta più in alto nella colonna Kha'Farjimmn viene scoperta. Se il round continua – per un pareggio sui valori di alcune astronavi – la nave appena girata resta scoperta e vulnerabile agli attacchi. Il Governatore Kha'Farjimmn può ancora giocare delle astronavi coperte nella colonna

del suo mondo, ma esse verranno rivelate nel turno della Fase della Resa dei Mondi, se tutti i mondi hanno ancora delle astronavi nella riga corrente.

Le astronavi nascoste non possono usare il loro potere. Una nave nascosta **può** essere giocata sopra un'altra astronave. Allo stesso modo, un'astronave scoperta può essere giocata sopra un'astronave coperta. Le Basi vengono difese se c'è un'astronave coperta nella riga attuale della colonna Kha'Farjimmn. Il Governatore Kha'Farjimmn, **durante il suo turno**, può sempre guardare un'astronave coperta, se questa è la carta più in alto della riga attuale.

**ERITHZONIAN:** Il Governatore Erithizonian, giocando un'astronave nella colonna Erithzonian, può muovere una qualunque delle carte Alleato che si trovano nella riga attuale, verso una colonna e uguale riga di un altro mondo.



## 16. RESA DEI MONDI (Fase 3)

Quando tutti i mondi ancora in gioco, in questa fase, hanno una carta astronave nella loro colonna della riga attiva, è necessario controllare in quale mondo è presente l'astronave con il valore più basso. Scoprite la carta di Kha'Farjimmn che si trova più in alto nella riga attiva. Se uno dei mondi ha un'astronave con il valore più basso, il round termina e il mondo in questione si deve arrendere. Se ci sono due o più mondi che hanno le astronavi con il valore più basso, il round non termina.

La carta del mondo che si è arreso, viene rimossa dalla riga della Galassia e messa da parte, assieme alla corrispondente seconda carta di tale mondo (quella del Governatore). Tutte le carte astronave che si trovano nella colonna del mondo arreso, sono piazzate nel mazzo degli scarti. Qualunque Base non segreta che si trova in questa colonna, viene messa da parte; il proprietario di queste Basi non potrà più riutilizzarle. Le Basi segrete che si trovano in quella colonna **non** vengono rivelate; esse rimangono in gioco benché non abbiano valore al termine della partita.

**BOTTINO DI GUERRA:** Quando un mondo di arrende, il bonus chiamato "Bottino di Guerra" va al giocatore che controlla l'astronave con il valore più alto nella riga attiva. Egli può aumentare o diminuire una qualunque Base visibile che si trova nella colonna dell'astronave con il valore maggiore. Questo include lo spostare una Base da o verso una posizione sopra la carta mondo (nella riga della Galassia). Una Base non può mai essere danneggiata più di una riga alla volta. In altre parole, alla fine del primo round, dove ogni Base ha valore influenza di quattro, una Base non può essere ridotta a meno di tre punti influenza.

Più un Governatore controlla delle astronavi, maggiori probabilità possiede per guadagnare un Bottino di Guerra. Naturalmente, quando il giocatore attivo usa l'astronave con il valore maggiore – perché ne ha ancora il controllo fine alla Fase di Resa dei Mondi – egli guadagna il Bottino di Guerra malgrado sia o meno il Governatore di quel mondo.

Se più astronavi sono alla pari nella riga attiva quando un mondo si arrende, ogni giocatore che lo controlla riceve il Bottino di Guerra, partendo dal giocatore attivo e procedendo in senso orario. Se l'astronave con il valore più alto nella riga attiva non è controllata da nessuno (non c'è un Governatore su quel mondo), allora non viene assegnato nessun Bottino di Guerra.

## **17. FASE DELLE PESCAE**

Non c'è limite al numero di carte che si possono tenere in mano. La dimensione della vostra mano può variare durante il gioco, a seconda di quante carte vincete o perdete. Al termine del vostro turno, potete sia pescare una nuova carta dal mazzo oppure prendere **tutte** le carte che si trovano nella vostra Riserva (vedere Sezione 11). Se il mazzo delle pescate è terminato, non potete più pescare carte; questo potrà succedere normalmente durante il gioco.

Una volta completato il vostro turno, l'astronave/i da voi giocate diventano controllate dal Governatore del mondo in cui sono state piazzate.

Il gioco prosegue in senso orario, e il giocatore alla vostra sinistra può iniziare il suo turno.

# Tre Round di Esempio

## Distribuire le Carte e Determinare il Primo Giocatore

I giocatori scelgono i loro colori e lanciano i dadi per determinare il mazziere (sono elencati in senso orario, partendo dal mazziere: Verde, Rosso, Blu e Giallo). Dopo aver distribuito otto carte ad ogni giocatore, il mazziere (Verde) offre un 3, il Rosso risponde 5, il Blu 6, il Giallo 8, il mazziere rilancia un 9, e finalmente tutti decidono di passare. Il Verde vince l'asta e diventa il primo giocatore, ma deve giocare una carta di valore 9. Ora incomincia il primo round di gioco.

### Round 1

- Verde** Piazza una Base nella colonna Kha'Farjimn e prende la relativa carta Governatore. Poi gioca un Cylor 9 e pesca una carta dal mazzo.
- Rosso** Piazza una Base nella colonna Erithizonian e prende la relativa carta Governatore. Gioca un Felowi 5 e pesca una carta dal mazzo.
- Blu** Gioca un Kha'Farjimn 4. Usa il potere dell'astronave per colpire la Base Verde facendola spostare di un livello. Piazza una sua Base nella posizione lasciata vacante dal Verde, nella colonna Kha'Farjimn, prendendo dal Verde la carta Governatore. Pesca infine una carta.
- Giallo** Piazza una Base nel mondo Myrmidon, prendendo la relativa carta Governatore. Gioca Ecup Contract 8. Pesca infine una carta.
- Verde** Gioca una Base segreta assieme ad una carta (Presidio) Kha'Farjimn 1, mettendola coperta sul tavolo. Pesca una carta dal mazzo.
- Rosso** Gioca una Base segreta assieme ad una carta Ecup Contract 5. Pesca una carta.
- Blu** Gioca una Base segreta assieme ad una carta Myrmidon 4. Pesca una carta.
- Giallo** Gioca una Base segreta assieme ad una carta Divergence 0. Pesca una carta dal mazzo.
- Verde** Gioca una Base visibile su Divergence, prendendo la relativa carta Governatore. Gioca un Felowi 9 (guadagnando l'opportunità di 2 attacchi, uno per aver coperto un'astronave Felowi ed uno per aver uguagliato il valore di quest'ultima carta con quella già presente Cylor 9). Il Verde decide di usare entrambi gli attacchi contro le Basi anziché contro le altre astronavi. Attacca perciò la Base Gialla Myrmidon (il Giallo ottiene coi dadi un valore troppo basso, un 6, che è più basso del valore dell'astronave che sta attaccando – così la Base viene danneggiata e deve scendere di un livello). Poi attacca la Base Rossa Erithizonian (Il Rosso ottiene un 12, che fa fallire il tentativo dell'attaccante). Pesca infine una carta dal mazzo.



Le Basi segrete non compaiono nelle figure

**Figura 4: continuazione del Round 1.** Questa è la situazione dopo i due attacchi del Verde. Indipendentemente dal numero di turni effettuati e dalle carte giocate, un round non può terminare fino a che, durante la Fase della Resa dei Mondi, tutti i mondi non hanno una carta astronave posizionata nella riga attiva. Spesso, alcuni giocatori non hanno la possibilità di giocare in un round (vedere la Figura 5).

- Rosso** Piazza una Base nella colonna Imperial, prendendo la relativa carta Governatore. Gioca una carta Erithizonian 8 (guadagnando un'opportunità di attacco per aver giocato una carta di ugual valore di una già presente). Decide di attaccare la Base Verde Divergence (Il Verde ottiene un 10 che annulla l'attacco). Poi pesca una carta.
- Blu** Piazza una Base su Felowi, prendendo la relativa carta Governatore. Gioca una Myrmidon 10 e pesca una carta dal mazzo.
- Giallo** Piazza una Base sulla colonna Cylor, prendendo la carta Governatore. Gioca un Imperial 6 (guadagnando un'opportunità di attacco). Attacca perciò un'astronave Kha'Farjimmn. Ottiene un 4 (+6 per la sua astronave Imperial) con un totale di 10, mentre il Blu ottiene un 8 (+4 per la sua astronave Kha'Farjimmn) con un totale di 12; l'attacco fallisce. Fallisce anche il contrattacco, perché il Blu ottiene un 7 (+4) = 11 mentre il Giallo ottiene un 6 (+6) = 12. Alla fine pesca una carta dal mazzo.
- Verde** Piazza una Base nella riga attiva di Myrmidon (lasciata libera a causa del precedente attacco), prendendo la carta Governatore. Gioca Divergence 6 (guadagna un'opportunità di attacco, che decide di non usare). Come attuale Governatore di Divergence, egli usa il suo potere per giocare un'altra carta – Ecup Contract 3. Notate che malgrado abbia coperto un'altra carta, questa mossa non genera un'opportunità di attacco, perché la carta Trasporto non è una carta Flotta (Fleet Ship). Dopo che ha pescato **una** carta dal mazzo, arriva la Fase della Resa dei Mondi (notate che il Verde ha in mano sette carte, a causa dell'uso del potere del Governatore Divergence).



**Figura 5: Round 1 – Resa dei Mondi.** Il mondo Ecup Contract è quello che si trova ad avere l'unica astronave di valore più basso, così il round termina. Le carte giocate e le sue Basi visibili vengono rimosse dal gioco. Il Governatore Myrmidon (Verde), il cui mondo ha l'astronave più grande, guadagna il Bottino di Guerra di questo round. Il Verde sposta la Base Verde Myrmidon in alto di un livello (piazzandola sopra la prima riga della Galassia, e ottenendo 5 punti di Influenza).

## Round 2

La partita continua dove si era interrotta – con il Giocatore Rosso (perché il Rosso è seduto alla sinistra del giocatore che ha terminato il round precedente). Da ora, le nuove Basi e le nuove Astronavi verranno giocate nella nuova riga attiva, cioè quella sotto quella del round precedente.

- Rosso** Piazza una Base nella colonna Felowi. Gioca la carta Myrmidon 3 (scegliendo di non migliorare una Base con il potere dell'astronave). Poi pesca una carta.
- Blu** Piazza una Base sopra la riga Cylor. Gioca la carta Tecnologia 'Advanced Processing' (pesca tre carte dal mazzo e poi scarta la carta Tecnologia). Gioca Felowi 8. Come Governatore Felowi, il Blu usa il suo potere per recuperare Felowi 9 giocata nel round precedente. Pesca poi una carta dal mazzo (notate che il giocatore Blu ha ora in mano nove carte a causa dell'uso del potere del Governatore).
- Giallo** Piazza una Base sopra la riga attiva dei Divergence. Gioca Ally 8 su Cylor (guadagnando un'opportunità di attacco). Attacca perciò la Base Verde di Kha'Farjimmn. Il Verde ottiene un 7 e



l'attacco ha successo; così la Base scende di un livello. Come Governatore di Cylor, il Giallo usa il potere per scartare Ecup 0. Pesca **due** carte dal mazzo (notate che in mano gli restano otto carte).

**Verde** Gioca i Sensori. Piazza una Base nella locazione rimasta vuota dei Kha'Farjimmn e prende la carta Governatore dal Blu. Gioca una Kha'Farjimmn 3 a faccia scoperta (scegliendo di non usare il potere del Governatore e invece di utilizzare quello dell'astronave per migliorare una Base Verde). Usa il potere dei Sensori su Kha'Farjimmn, ma il 4 ottenuto (più alto del valore dell'astronave) è troppo alto per far scoprire le Basi segrete. Poi pesca una carta.



**Figura 6: continuazione del Round 2.** Questa è la situazione dopo il recupero dell'astronave Kha'Farjimmn da parte del Verde. Notate che il Verde ha ora due Basi sulla riga dei tre punti della colonna Kha'Farjimmn, ma il suo Transport (che è stato coperto si trova scoperto per incrementare la sua Influenza).

**Rosso** Gioca un Imperial 10 (guadagnando un'opportunità di attacco a causa del potere Imperial). Attacca Ally 8 (su Cylor). Il Rosso ottiene 9 (+10 per l'astronave Imperial) = 19, mentre il Giallo (il Governatore Cylor) ottiene un 7 (+8 per l'astronave Alleata) = 15, così l'astronave alleata è distrutta (e scartata). Poi pesca una carta dal mazzo.

**Blu** Piazza una Base su Imperial. Gioca Ally 2 su Erithizonian. Pesca una carta dal mazzo ma decide di usare il potere dell'astronave per piazzarla sotto al mazzo e pescare una nuova carta.

**Giallo** Gioca Ally 7 su Divergence. Pesca poi una carta.

**Verde** Gioca Cylor 10 (guadagnando un'opportunità di attacco – che rifiuta). Usa i Sensori ed ottiene un 8, rivelando tutte le Basi segrete su Cylor – che non ci sono. Dopo aver pescato una carta dal mazzo, è il momento della Fase della Resa dei Mondi.



**Figura 7: Round 2 – Resa dei Mondi.** Il mondo di Erithizonians è quello che possiede l'astronave con il valore più basso, perciò viene rimosso dal gioco. Il Governatore Imperial (Rosso), che controlla una delle due astronavi più grosse alla pari, guadagna il Bottino di Guerra di questo round, e sposta la Base Imperial Rossa in alto di un livello. Il Verde continua a controllare il Dreadnought Cylor fino al termine del suo turno. Il valore dell'astronave Cylor è alla pari con l'Imperial, così anche il Verde guadagna il Bottino di Guerra, e sceglie di danneggiare la Base Giallo Cylor.

## Round 3

- Rosso** Piazza una Base sopra la nuova riga attiva Felowi, prendendo la carta Governatore dal Blu. Gioca Felowi 10. Usa il potere Felowi per recuperare Felowi 8 che si trova in una riga precedente. Pesca una carta dal mazzo.
- Blu** Gioca Ally 4 su Imperial. Fa scendere di un livello la Base Imperial Rossa. Pesca una carta.
- Giallo** Piazza una Base sopra la riga attiva dei Divergence, prendendo la relativa carta Governatore dal Verde. Usa 'Phaser Bank'. Gioca Ally 9 su Divergence. Come Governatore di Divergence, il Giallo usa il suo potere per giocare Felowi 0. Pesca infine una carta dal mazzo.
- Verde** Gioca coperta la carta Kha'Farjimms 9, usando il potere del Governatore (non guadagna nessuna opportunità di attacco, perché la carta è stata piazzata coperta). Pesca una carta.
- Rosso** Gioca Myrmidon 0. Pesca una carta dal mazzo.
- Blu** Gioca Cylor 3 e usa il potere dell'astronave per migliorare la Base Blu (il Giallo resta Governatore). Con tutti i mondi che hanno un'astronave nella riga attiva, nella Fase della Resa dei Mondi, l'astronave Kha'Farjimms deve essere scoperta (questo non genera un'opportunità di attacco). Pesca una carta dal mazzo.

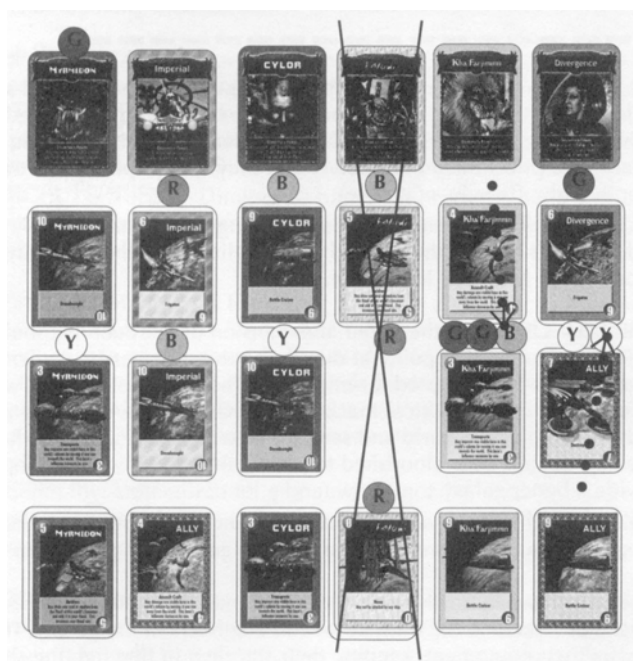


L'uso del potere Felowi ha lasciato uno spazio libero nella riga del round precedente. Ciò non ha effetto sul gioco, tranne per il fatto che i Felowi hanno meno carte da reclamare.

Con tutti gli spazi pieni della riga attuale, l'astronave nascosta deve essere rivelata.

**Figura 8. Fase della Resa dei Mondi del Blu.** Dato che la riga del round corrente è stata riempita, l'astronave Kha'Farjimm coperta deve essere rivelata (risulta essere un Battlecruiser). Tuttavia, nessun mondo si arrende, e il round continua, perché c'è una parità tra i Myrmidons e i Felowi, come valori più bassi. Ora è il turno del Giallo.

**Giallo** Gioca Myrmidon 5. Usa il potere dell'astronave per pescare una carta dalla mano del Governatore Myrmidon (Verde). Dopo che ha pescato una carta, si entra nuovamente nella Fase della Resa dei Mondi.



**Figura 9: Round 3 – Resa dei Mondi.** Il mondo Felowi, ora ha l'astronave di minor valore, quindi viene rimossa dal gioco. Il Governatore Divergence (Giallo) e Kha'Farjimm (Verde) – ognuno controlla alla pari un'astronave con il valore maggiore – guadagnano il Bottino di Guerra. Il Giallo incrementa la sua Base Gialla. Il Verde decide di danneggiare la Base Blu, spostandola di una riga in basso.

---

La resa del mondo Felowi è un brutto colpo per i giocatori Blu e Rosso – annulla qualsiasi possibilità di vittoria al Rosso (avendo perso la sua Base segreta quando il mondo Ecup Contract si è arreso, l'ha reso invulnerabile agli occhi dei suoi avversari). Gli altri giocatori hanno ancora le loro vitali Basi segrete, ma i miglioramenti e i danni alle Basi visibili possono ancora essere importanti per il conteggio dell'Influenza finale.

A questo punto terminiamo il nostro esempio di gioco, indirizzandovi verso la Figura 1 che si trova all'inizio di questo manuale, per vedere il risultato finale dopo altri minuti (e due o più round) di gioco.