

The word "impulse" is written in a bold, blue, sans-serif font with a white outline. A blue curved line with a star at its end arches over the letters. A white star is placed inside the letter 'p'.

impulse

by Carl Chudyk

GUIDE TO THE SECTOR

COMPONENTI:

- 108 Carte Azione
- 1 Sector Core Card
- 1 Colorblind Aid
- 2 General References
- 78 Astronavi (13 per colore)
- 6 Command Centers
- 1 Space Prestige Board
- 1 Impulse segnalino
- 1 Invisible Space Fiend

BENVENUTI IN IMPULSE



OBIETTIVO: In Impulse ogni giocatore comanda flotte di Navi da Trasporto e Incrociatori ed esplora nuovi settori della galassia. Scavando, ricercando e combattendo, sfruttando i vantaggi delle caratteristiche delle popolazioni native dei settori, cercherà di guadagnare sufficienti Space Prestige per convincerle ad unirsi alla sua federazione interstellare. Venti Space Prestige per l'esattezza. Gli alieni di queste regioni trasformeranno il prestigio in punti vittoria.



CARTE: Ci sono 108 Carte Azione in Impulse. Ognuna descrive in alto il tipo di azione ed in basso un effetto. Ogni carta ha un colore (Rosso, Blu, Verde e Giallo) ed una dimensione (1,2,3) determinata dal numero di icone sulla sinistra. Ogni carta ha 6 connettori lungo il perimetro che permettono di unirla alle altre carte sulla Mappa.



La carta Sector Core non viene mischiata nel mazzo con le altre carte. Essa è il centro della Sector Map. La carta Color Reference e le due General Reference dovranno essere rimosse dal gioco.

SCEGLIENDO UNA RAZZA:

Ognuna delle sei razze disponibili in Impulse ha un'univoca Tecnologia di partenza, quella in basso a destra del Command Center. Questa ti dirigerà leggermente all'inizio della partita, ma potrà essere coperta successivamente dall'azione Research.

4



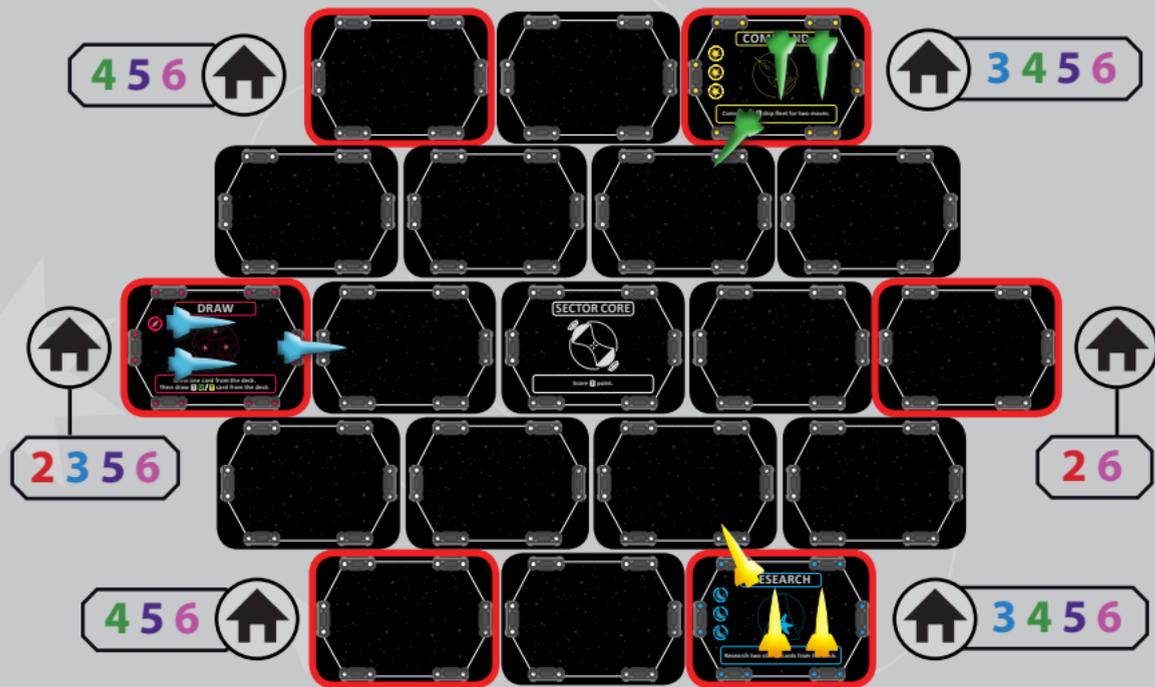
SETUP



Ogni giocatore sceglie una razza, prende la relativa carta Command Center e tutte le astronavi di un colore.

Piazza 1 delle astronavi sulla casella 0 della Space Prestige Board. Mischia e distribuisci le carte coperte per formare la Sector Map come mostrato nella pagina seguente con la carta Sector Core al centro.

Pesca 5 carte ed aggiungi alla mano la carta della tua casella Home, scegli una delle 6 carte da mettere scoperta nella tua casella Home. Piazza 3 astronavi nella tua casella Home: 2 astronavi in verticale sulla carta (Navi da Trasporto), una in orizzontale sul portale puntata verso la carta Sector Core (Incrociatore).



SETUP EXAMPLE

Sopra è mostrato un setup a 3 giocatori dopo il piazzamento iniziale delle astronavi. I numeri colorati **2**, **3**, **4**, **5**, e **6** mostrano le caselle Home per partite con quel numero di giocatori.

DIMENSIONE DELLE CARTE:

La "Dimensione" di una carta è determinata dal numero di icone nella parte sinistra. Carte con dimensione 2 e 3 hanno effetti più potenti nel testo. Dal momento che le carte sulla Sector Map e nell'Impulse vengono attivate anche dagli avversari fai attenzione a cosa condividi!

6



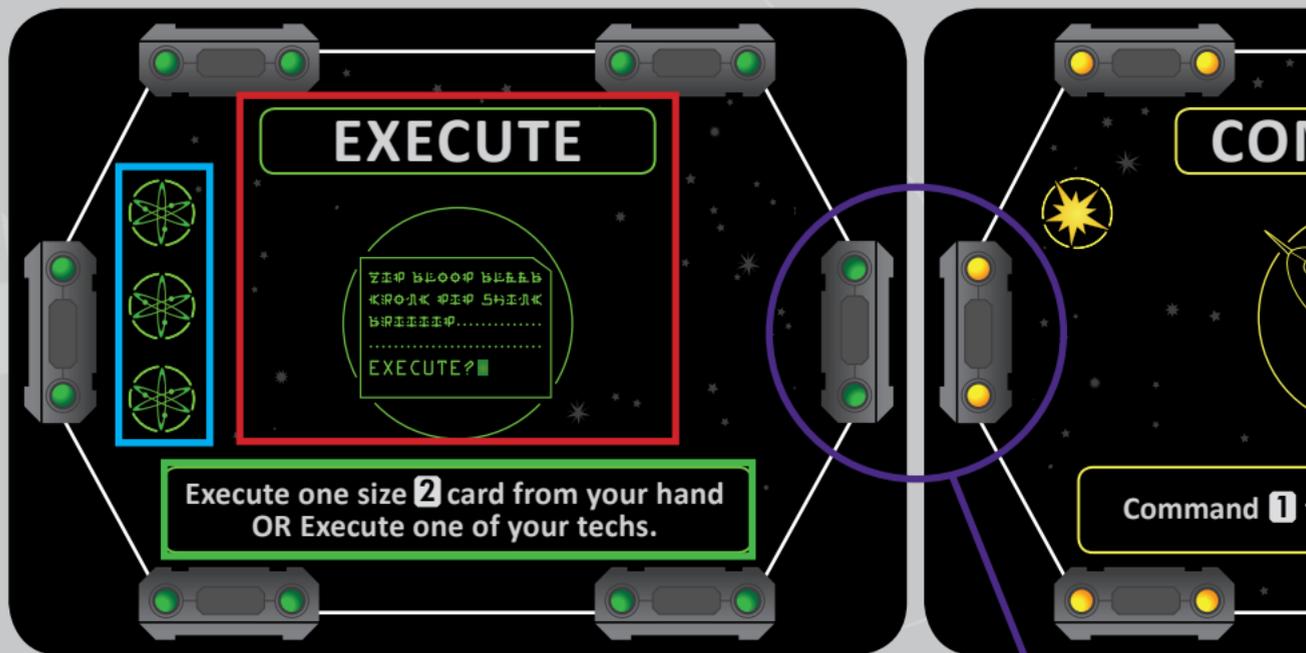
CARTE/MAPPA



TIPO DI AZIONE: Mostra quale tipo di azione è contenuta in questa carta. Ci sono 10 tipi di azione ognuno dei quali sarà spiegato nelle pagine da 28 a 38.

ICONE DIMENSIONE: Mostrano la dimensione della carta. Una carta può essere grande 1, 2 o 3. Carte azione più grandi sono più potenti.

EFFETTO: L'effetto specifico di questa carta azione. Per ogni tipo di azione esistono molti differenti effetti. Ogni effetto contiene un numero all'interno di un box. Questo valore può essere aumentato durante l'uso della carta.



PORTALI: Carte adiacenti sono unite da un portale sulla Sector Map. Due connettori come questi formano un portale. Una flotta di Incrociatori su un portale controlla entrambe le carte.

REGOLE E SETUP PER IL GIOCO DI SQUADRA:

In 4 o 6 giocatori puoi giocare in squadre da 2 o 3 giocatori.

La tua carta Home ed il posto al tavolo dovrebbero essere scelti in modo che i tuoi compagni di squadra siano opposti sia per l'ordine di gioco che per la posizione.

8



Non puoi combattere contro i componenti del tuo team. Puoi muovere attraverso Incrociatori amici e carte che essi controllano ma non puoi terminare un'azione con il tuo Incrociatore in un portale occupato da un'alleato.

Il tuo punteggio viene tracciato individualmente. Il tuo team vince se qualsiasi giocatore del team raggiunge 20 punti. Ogni team ha il proprio Impulse, popolato dai giocatori del team.



Ti è permesso discutere apertamente su cosa hai in mano e cosa giocherai a condizione che tutti i giocatori possono sentire. Tutte le altre regole rimangono invariate per il gioco a squadre. Alcune regole del gioco a squadre si riferiscono a concetti spiegati successivamente sul regolamento.



CONDIVISIONE:

Ricorda che le carte che metti sull'Impulse sono usate anche dagli altri giocatori, puoi probabilmente usarle meglio!

Qualche volta è buono mettere una carta forte sull'Impulse specialmente se necessita di un colore che tu hai nella tua mano. I tuoi avversari potrebbero non averlo!

10



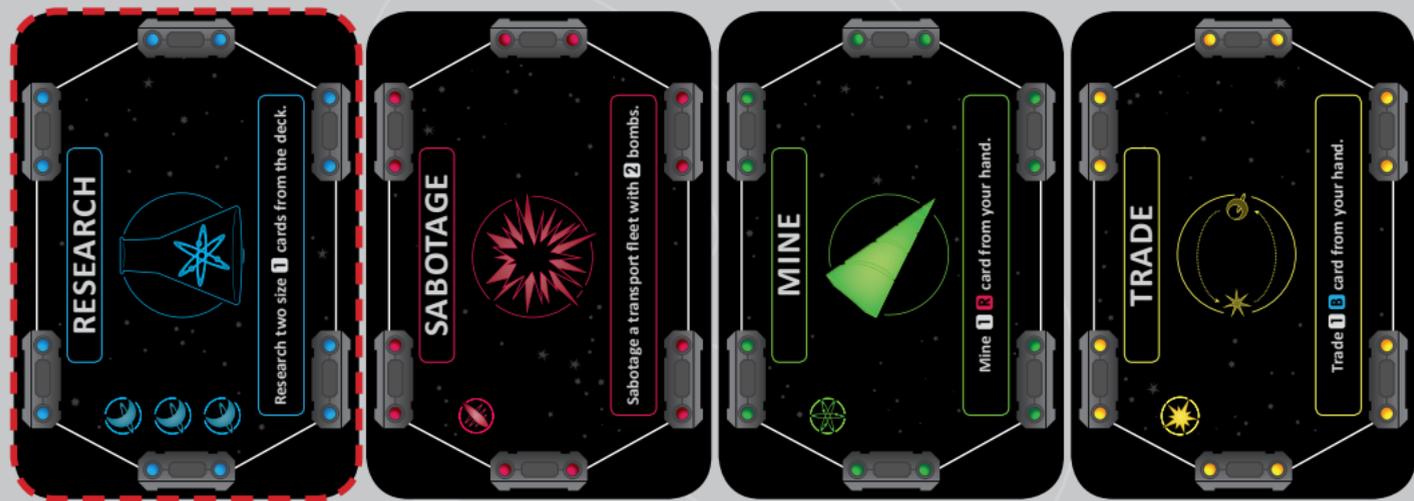
L'IMPULSE



L'Impulse determina quali azioni sei abilitato a svolgere durante il tuo turno. È una riga di carte condivisa con tutti i giocatori disposta vicino alla Tabella Prestigio Spaziale ed al mazzo di pesca. Al tuo turno aggiungerai una carta all'Impulse ed eseguirai tutte le azioni in ordine. Alla fine del tuo turno, la carta più vecchia sarà rimossa dall'Impulse.

Essenzialmente l'Impulse è un nastro trasportatore di azioni condivise da tutti. Nuove carte sono aggiunte in basso, e vecchie carte sono rimosse dall'alto. Usa il segnalino Impulse per mostrare quale carta è correntemente utilizzata.

Usa le carte in ordine dall'alto verso il basso -->



Research, la carta più vecchia sull'Impulse, sarà la prossima carta rimossa.

LE AZIONI SONO FACOLTATIVE:

Puoi sempre ignorare parte o tutta l'azione di una carta che utilizzi.

Se vuoi usare un'azione ma puoi farne solo una parte fai il massimo che puoi fare.

Aggiungere una carta all'Impulse non è facoltativo. Se non hai carte in mano in questa fase saltala.

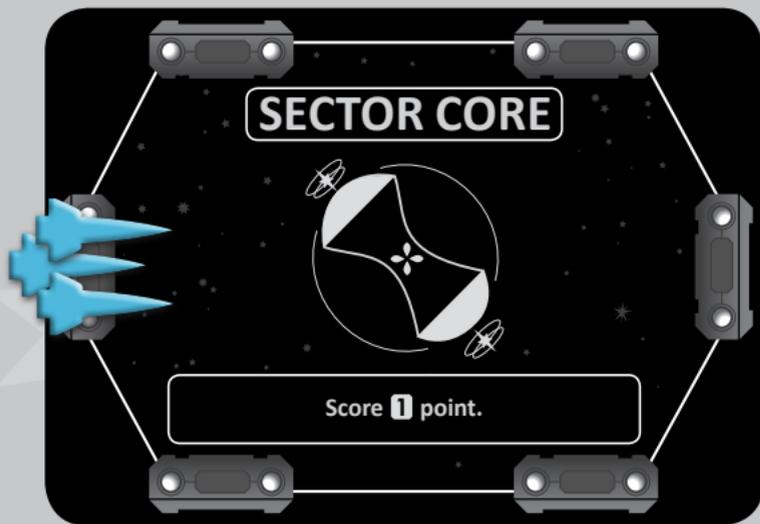


STRUTTURA DEL TURNO



Ogni turno è composto da vari passi eseguiti in ordine:

1. Aggiungi una carta dalla tua mano all'Impulse.
2. Usa una delle tue due tecnologie.
3. Usa ogni carta dell'Impulse, in ordine dall'alto verso il basso.
4. Usa il tuo Plan. Tu puoi scegliere di saltarne l'utilizzo se esso ha meno di 4 carte. Scarta il tuo Plan se utilizzato.
5. Segna 1 punto per ogni tua flotta che controlla il Sector Core.
6. Pesca 2 carte, e scarta la carta Impulse più vecchia.



Quando segni punti per il Sector Core, la grandezza della flotta è irrilevante, segni punti solo per il numero di portali dove hai Incrociatori.

Alla fine del turno, il gioco passa al prossimo giocatore in senso orario.



In questo esempio, il BLU incasserà 1 punto.

L'AGGRESSIONE E' TUA AMICA:

Combattere è un grande modo di fare punti e un buon modo di recuperare quando sei indietro.

L'attaccante ha un vantaggio quando combatte (vedendo per primo il numero di rinforzi), per questo combatti!



PUNTEGGI



Ci sono vari modi di incassare punti in Impulse.

1. COMBATTIMENTO

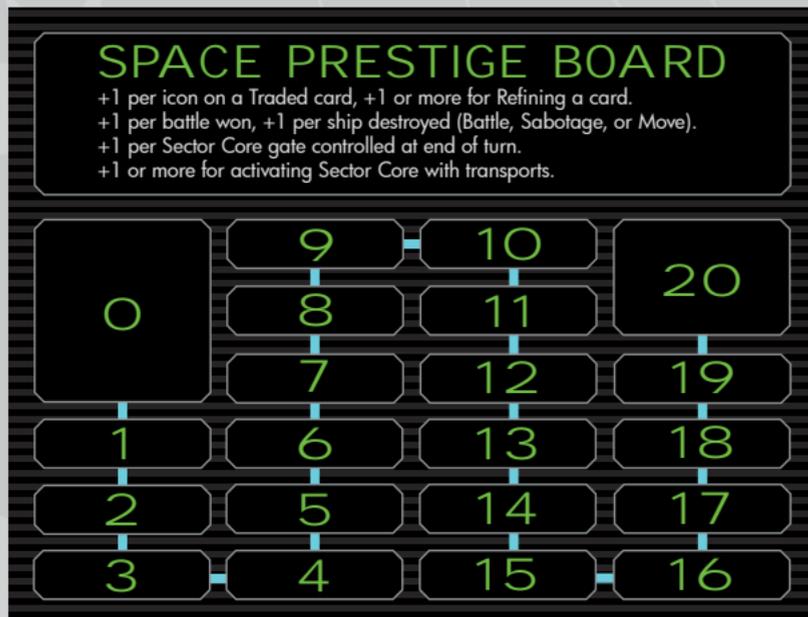
Ogni astronave che distruggi ti fa guadagnare 1 punto, sia distrutta in battaglia o tramite l'azione Sabotaggio.

2. SECTOR CORE

Ogni turno guadagnerai 1 punto per ogni flotta di Incrociatori che controlla il Sector Core. Puoi anche attivare il Sector Core con le Navi da Trasporto e puoi scegliere quale colore di minerali utilizzare per aumentarlo ogni volta che lo attivi.

3. AZIONI

Le azioni di Trade e Refine ti permettono di vendere le tue carte in cambio di punti. Trade ti permette di vendere carte dalla tua mano, Refine ti permette di usare i minerali che hai radunato con l'azione Mine.



La chiave per la vittoria è raccogliere punti da varie fonti, occasionalmente una forte attenzione su una fonte può portare al successo.

I punti sono registrati sulla Space Prestige Board.

COUP DE GRACE:

Mandando tutti fuori in un turno si possono incassare molti punti, specialmente se sei disposto a rischiare in combattimento. Viaggiare vicino ai 20 punti è una strategia sicura ma fai attenzione a qualcuno che ti può sorpassare e reclamare la vittoria!



FINE DELLA PARTITA



La partita termina immediatamente quando un giocatore raggiunge 20 punti, anche se non è il suo turno. Non c'è modo di incassare punti simultaneamente tra i giocatori così i pareggi non sono contemplati. Se paregiate avete sbagliato qualcosa!

Nel gioco di squadra ricorda che solo un giocatore deve raggiungere i 20 punti per la vittoria di tutta la squadra.

MAZZO ESAURITO

Ogni volta che il mazzo di pesca si esaurisce la pila degli scarti deve essere mischiata per creare un nuovo mazzo.

ELIMINAZIONE

Se un giocatore non ha più astronavi sul tabellone viene eliminato dal gioco. Se tutti i giocatori sono eliminati dal gioco tranne uno la partita finisce. La carta Command Center e le carte nella mano dei giocatori eliminati vanno scartate.

LIMITE DELLA MANO

Non puoi avere più di 10 carte in mano. Ogni volta che devi pescare una carta e ne hai già 10 non puoi più pescare. Per esempio, se tu hai nove carte alla fine del tuo turno ed è il momento di pescarne 2 ne puoi pescare solo una. L'unico momento nel quale il limite di 10 carte è ignorato è in fase di esplorazione della Sector Map. Alla fine dell'esplorazione il limite deve tornare a 10.

COMMAND CENTER CONSIGLIO:

Potrebbe essere una bella tentazione spendere tutte le risorse per costruire grandi pile di minerali e lunghi Plan, non dimenticare però che il tuo avversario necessita solo di 20 punti per vincere! Ti sentirai stupido se perdi la guerra prima di sparare un colpo.

18



COMMAND CENTER



Il tuo Command Center è la carta di riferimento e il punto dove accumulerai carte azione di vario tipo durante la partita. Le carte sul tuo Command Center non fanno parte della tua mano e non entrano a far parte del limite di mano. Non c'è limite al numero di carte Minerali o Plan giocate sul Command Center. Le tecnologie sono limitate a 2 spazi.

Per facilitare il gioco, se possibile, il tuo Command Center deve essere vicino la tua casella Home. La sola differenza tra Command Center differenti è il nome della razza e la tecnologia univoca.



MINERALS
+1 PER III

TRIANGULUMNISTS

TURN PHASES

1. Add a card to the Impulse.
2. Use one of your techs.
3. Use Impulse cards, in order.
4. Use or delay your Plan.
5. Score Sector Core points.
6. Draw two, trim Impulse.

BATTLE RULES

1. Defender places reinforcements face down, then attacker.
2. Reveal them. To count, each must match (size+color) a card in your Plan, Impulse, or Techs. Return bluffs to your hand.
3. Draw one card per cruiser in fight, add to reinforcements.
4. Most total icons wins, all losing ships destroyed. Score 1 Prestige for winning a battle, +1 per ship destroyed.

PLAN
CANNOT DELAY IF 4+

RESEARCH

Research two size 1 cards from the deck.

BASIC TECH

Build a cruiser at home on an edge that touches an unexplored card.

DRAW

Draw one card from the deck.
Then draw 1 G / 1 Y card from the deck.

Mine two size 1 cards from your hand.

Execute one size 1 card from your hand
OR Execute one of your techs.

RIMPIAZZARE TECNOLOGIE:

Avere una buona tecnologia da usare ogni turno (o una buona coppia dalla quale scegliere) è importante.

La Tecnologia di partenza è buona all'inizio della partita, ma non esitare a rimpiazzarla con una migliore quando capita l'occasione.

TECNOLOGIE

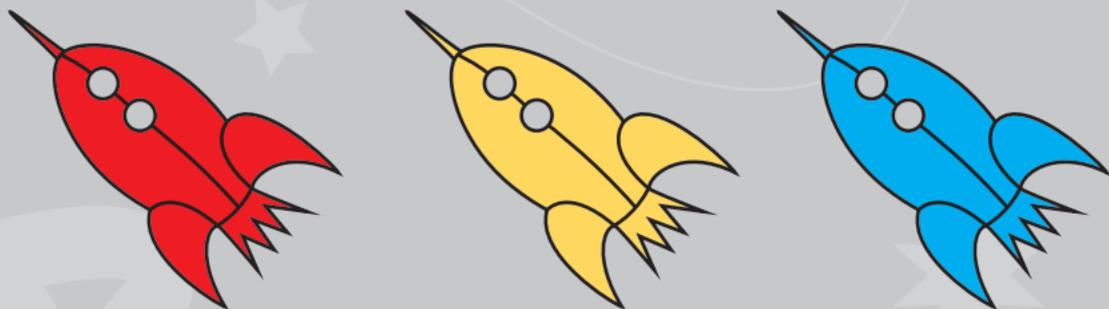
Il tuo Command Center ha due spazi per le tecnologie. L'azione Ricerca ti permette di aggiornarle. Prima di eseguire l'Impulse nel tuo turno tu puoi usare una delle due tecnologie. Inizi con 2 Tecnologie Base, una comune a tutte le razze ed una specifica della tua razza.

MINERALI

L'azione Mine ti permette di trasformare carte in minerali da infilare sotto il lato sinistro del tuo Command Center. Ogni icona su una carta minerale diventa una gemma che ti aiuta a rafforzare le azioni di quel colore. Le gemme possono essere trasformate in punti tramite l'azione Refine.

PLAN

La parte destra del tuo Command Center conterrà il tuo Plan che viene popolato con l'azione Plan. Il tuo Plan è come un Impulse personale che può essere ampliato ed usato in un turno quando sei pronto. Dopo aver usato le carte Impulse nel tuo turno puoi utilizzare il tuo Plan. Se lo fai esegui ogni azione contenuta e successivamente scartalo. Come con le carte Impulso tu puoi saltare azioni individuali ma saranno comunque scartate a fine turno. Se il tuo Plan contiene 4 o più carte tu devi usarlo. Il contenuto del Plan è pubblico.



BOOSTING:

Incrementare le tue azioni è uno dei più importanti meccanismi per padroneggiare in Impulse.

Muovere Navi da Trasporto in gruppi di due all'inizio del gioco vi permetterà di fare cose forti e guadagnare qualche minerale è una priorità!



AZIONI



In ogni turno eseguirai le carte azione sulla riga Impulse e possibilmente azioni aggiuntive dal tuo Command Center, dalla tua mano o dalla Mappa. Ci sono 10 differenti tipi di azione spiegati nelle seguenti pagine. Il testo di ogni carta azione contiene un numero in un box che può essere incrementato.

Le azioni sono sempre facoltative ed il numero sulla carta azione va interpretato "fino a". Una carta che ti permette di "Scavare [3] carte di grandezza 2" ("Mine two size [3] cards") può essere utilizzato per scavare carte di grandezza 1 o 2.

BOOSTING

Tu puoi incrementare qualsiasi azione alterando il numero sulla carta in due modi. Primo, se tu hai carte minerale nel Command Center che corrispondono al colore della carta azione, il numero è incrementato di 1 per ogni 2 gemme di quel colore. Queste non sono spese, tu le manterrai.

Secondo, se la carta azione si trova sulla Sector Map, puoi attivarla con un'azione Command muovendo Navi da Trasporto su essa. Alla fine dell'azione ogni Nave da Trasporto che hai mosso sulla carta (ignora le astronavi già presenti) conterà come una gemma.

Così se tu muovi su una carta rossa 3 Navi da Trasporto ed hai una gemma rossa nei Minerali, incrementerai il numero di 2.

POSSIBILITA':

Quando peschi dal mazzo potresti voler sapere il numero di possibilità che hai di pescare una tipo di carta.

Metà del mazzo è di dimensione 1, un terzo dimensione 2 ed un sesto dimensione 3. Ci sono 27 carte di ogni colore nel mazzo.

DAL MAZZO

Molte carte indicano di fare qualcosa "dal mazzo". Per esempio: "Mine [2] carte grandezza 2 dal mazzo". Significa che hai 2 possibilità di pescare la carta del tipo appropriato dal mazzo. Rivela le carte dal mazzo una alla volta, verificando se soddisfa la condizione. Se soddisfatta esegui l'azione con quella carta, altrimenti scartala. Queste carte vengono mostrate a tutti appena rivelate.

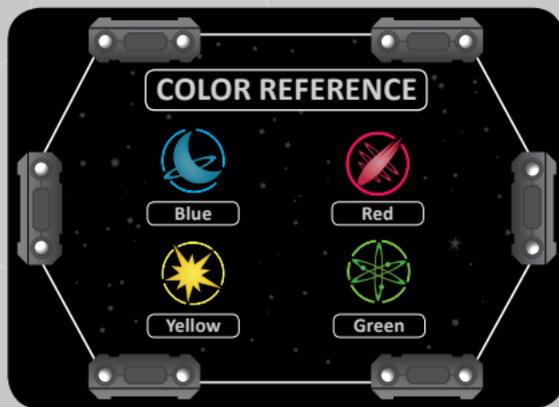
Ricorda che il numero che indica la dimensione è sempre inclusivo dei numeri più bassi. In questo esempio se peschi una carta di dimensione 3 Esegui ed una carta di dimensione 1 Command piizzerai la carta Command tra i minerali e scarterai Esegui.



Questi simboli su alcune carte azione indicano una carta di un colore appropriato. Come specificato per la dimensione, se viene pescata una carta di un altro colore verrà scartata.

DALLA MANO

Altre carte azione ti faranno usare carte dalla tua mano. Ricorda che tutte le azioni sono opzionali e non sei obbligato a spendere carte dalla tua mano. Le carte sul Command Center non fanno parte della tua mano.



DEFINIZIONI:

Astronave - Qualsiasi segnalino astronave sulla Sector Map.

Incrociatore - Qualsiasi astronave su un portale.

Navi da Trasporto - Qualsiasi astronave al centro di una carta.

Flotta - Un gruppo di una o più Navi da Trasporto sulla stessa carta, o Incrociatori sullo stesso portale.

26



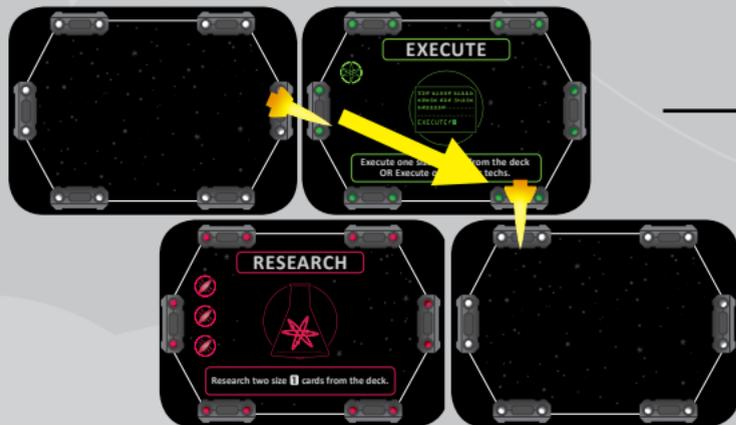
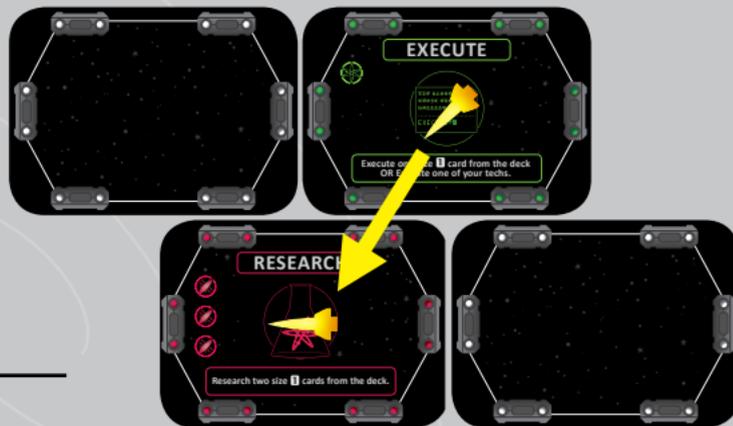
ASTRONAVI



L'azione Command ti permette di muovere le astronavi sulla Mappa. Hai 12 segnalini astronave da mettere in gioco come Incrociatori o Navi da Trasporto in funzione di dove sono posizionati. Le astronavi una volta in gioco non si possono modificare.

Esempio di una mossa è mostrato a destra. La Nave da Trasporto muove da una carta attraverso un portale su una carta adiacente. L'Incrociatore muove da un portale ad un altro portale della stessa carta. Gli Incrociatori non possono muovere su un connettore sul bordo della Mappa.

**Esempio di
mossa di Nave
da Trasporto
(carta a carta)**



**Esempio di mossa
di Incrociatore
(portale a
portale)**

SECTOR CORE:

Navi da Trasporto possono essere usate per attivare il Sector Core per incassare punti. Ogni volta puoi scegliere il colore da utilizzare per incrementare i punti combinando i tuoi minerali.

Ricorda che non puoi muovere Navi da Trasporto nel Sector Core se un avversario lo controlla con gli Incrociatori.



TIPI DI AZIONE



COMMAND

L'azione Command ti permette di muovere le astronavi sulla Sector Map. ★

Muovere le Navi da Trasporto ti permette di usare le azioni sulle carte della Sector Map. Dopo l'azione Command usa la carta sulla quale hai mosso prima di continuare con la prossima azione sull'Impulse. Non puoi attivare la carta da dove è partita l'astronave. Le Navi da Trasporto appena mosse contano ognuna come bonus minerale con lo scopo di incrementare il numero sulla carta azione.

Muovere Incrociatori ti permette di attaccare astronavi nemiche e controllare carte. Una flotta di Incrociatori che viene mossa attraverso una carta contenente Navi da Trasporto nemiche le distrugge tutte incassando 1 punto per ogni nave distrutta. Se questo movimento diventa una battaglia contro Incrociatori nemici le Navi da Trasporto verranno distrutte solo se vinci la battaglia. Una flotta di Incrociatori mossa su un portale contenente Incrociatori nemici ingaggia una battaglia. (Vedere pag. 34)

Tu **occupi** una carta se hai Navi da Trasporto su di essa.

Tu **controlli** una carta se hai una flotta di Incrociatori su qualsiasi portale su di essa. Navi da Trasporto nemiche non possono muovere su una carta che controlli. Incrociatori nemici non possono muovere attraverso carte che controlli eccetto per ingaggiare una battaglia. Se più giocatori controllano la stessa carta il giocatore che ha mosso le astronavi può scegliere chi combattere.

PIANIFICAZIONE SULLO SPAZIO URBANO:

Devi controllare come la Sector Map si sviluppa intorno a te per accedervi per primo!

Devi valutare i benefici di muovere velocemente prima di avere tante possibilità in mano contro la strategia di attendere e pescare carte.

EXPLORING

Se muovi astronavi su o attraverso carte coperte stai esplorando. Esplorare una carta significa prendila in mano poi piazza una carta dalla tua mano scoperta nella posizione di quella esplorata. Puoi temporaneamente eccedere il limite di 10 carte in mano durante l'esplorazione. Se devi esplorare più carte durante un movimento esplorane una alla volta. Nota che devi dichiarare l'intero movimento che farai prima di esplorare qualsiasi carta.

Quando muovi una flotta di Navi da Trasporto la carta sulla quale terminano il loro movimento sarà attivata immediatamente.

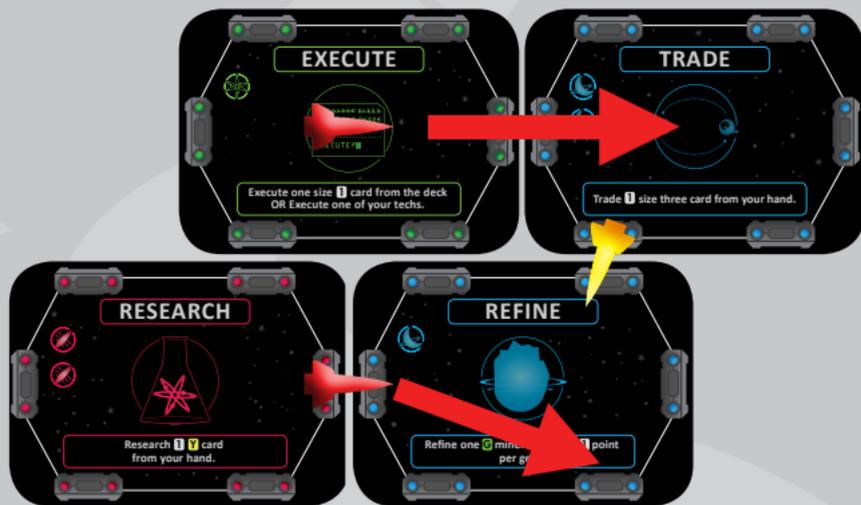
Durante il movimento le astronavi devono stare insieme. Quando muovi una flotta di 3 Incrociatori non puoi mandarne 2 in una direzione e l'altro in un'altra direzione. In fase di partenza non sei obbligato a muovere l'intera flotta verso la destinazione. Per esempio se hai 4 Incrociatori su un portale e stai usando l'azione di muovere una flotta puoi prendere solo 3 astronavi e lasciare l'ultima a difesa del portale.

Molte carte contengono testo come "Command two fleets for [2] moves apiece. Each must move to the same card". ("Command 2 flotte per [2] movimenti. Ognuna deve muovere sulla stessa carta"). Se muovi Navi da Trasporto devono muovere sulla stessa carta ed attivarla una sola volta. Se muovi Incrociatori ogni flotta può muovere verso portali differenti della stessa carta con la possibilità di ingaggiare più battaglie. Puoi anche muovere flotte di navi differenti (Navi da Trasporto e Incrociatori). Non puoi muovere una stessa flotta due volte con questa carta.

DIFESA DEI TERRITORI:

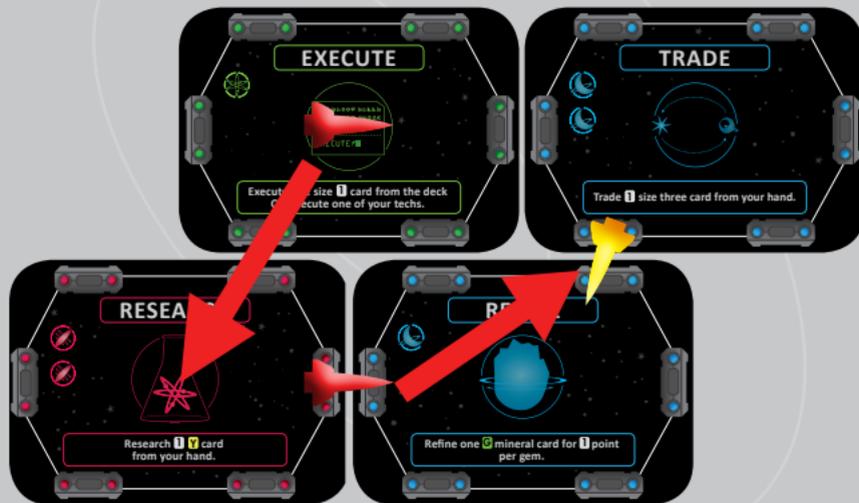
Carte potenti possono apparire sulla Sector Map e non vorrai che gli avversari le usino! Inviando una flotta di Incrociatori per controllarla è un buon modo di spengere una strategia nemica. Distruggere le sue astronavi funziona lo stesso.

× MOSSE ILLEGALI ×



Entrambe queste mosse sono illegali. Finché l'astronave gialla controlla la carta Trade il rosso non può muovere Navi da Trasporto qui. Similmente l'Incrociatore non può muovere attraverso la carta Refine eccetto per ingaggiare una battaglia.

✓ MOSSE LEGALI ✓



Queste mosse sono entrambi legali. Se il rosso muove una Nave da Trasporto sulla carta Research eseguirà il testo della carta azione. L'Incrociatore ingaggerà una battaglia contro il giallo.

RINFORZI:

Usare rinforzi è importante per vincere i combattimenti. Giocare carte con dimensioni 2 e 3 nel tuo Plan o Tecnologie ti può aiutare nei combattimenti. Tieni in mente che le carte in mano sono potenziali rinforzi quando decidi cosa mettere sull'Impulse o la Sector Map!



BATTAGLIE



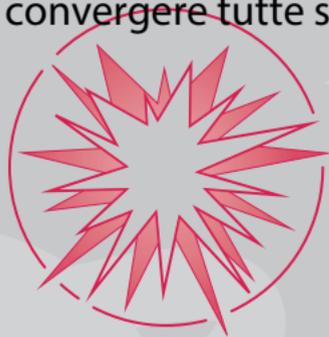
Una battaglia inizia quando due flotte di Incrociatori si trovano sullo stesso portale. Per risolvere il combattimento entrambi i giocatori pescano una carta dal mazzo per ogni Incrociatore e sommano le icone di tutte le carte pescate. Ogni giocatore può aggiungere carte rinforzo dalla propria mano.

Una carta in mano può essere un rinforzo se il colore e la grandezza corrispondono alla carta sull'Impulse, Plan o una delle tue tecnologie (no minerali).

Il difensore piazza qualsiasi numero di carte coperte davanti a se, successivamente lo farà l'attaccante.

Tutte sono rivelate contemporaneamente, tutte le carte "bluff" (quelle che non corrispondono ai criteri di rinforzo) ritornano nella mano del giocatore. Ogni giocatore aggiunge una carta per ogni Incrociatore ai rinforzi. Il giocatore con la somma più alta di icone è il vincitore (in caso di pareggio vince il difensore). L'intera flotta perdente è distrutta ed il vincitore incassa 1 punto per la vittoria più un punto addizionale per ogni astronave distrutta. Tutte le carte usate in battaglia vengono scartate.

La battaglia determina la fine di un movimento della flotta. Se una carta Command permette di muovere flotte multiple esse possono convergere tutte su una battaglia.



SABOTAGGIO:

Dato che il 50% del mazzo contiene carte di dimensione 1 la percentuale che pescherai carte con solo una bomba è una ogni due carte. Dal momento che non si è abbastanza fortunati dovresti contare sul pescare carte con solo una bomba su quattro carte.

RESEARCH

Ricerca ti permette di aggiornare le tecnologie sulla tabella Command Center aggiungendo un'azione ad ogni turno che non devi condividere con gli avversari. Le Tecnologie vanno sulla tabella Command Center ricoprendo una delle Tecnologie di Base prestampate. Scarta le Tecnologie quando vengono ricoperte. Una volta ricoperte le Tecnologie di Base non ci saranno più!

EXECUTE

Esecuzione ti permette di eseguire il testo di una carta azione e scartarla. Alternativamente puoi attivare una delle tue Tecnologie.

BUILD

L'azione Build ti permette di costruire nuove astronavi. Il testo nella carta Build specifica dove puoi costruire, quante e quale tipo di astronavi (Navi da Trasporto o Incrociatori). Alcune carte ti permettono di costruirle entrambe. Il tuo limite è 12 astronavi e se lo superi non puoi costruire altre astronavi finchè non vengono distrutte. Non puoi distruggere volontariamente le astronavi. Le astronavi possono essere costruite su carte controllate dal nemico ma non puoi costruire Incrociatori su un portale dove il nemico è già presente.

SABOTAGE

Sabotaggio ti permette di distruggere astronavi nemiche senza combattere. Puoi Sabotare astronavi solo su carte che controlli con gli Incrociatori o occupi con Navi da Trasporto. Per ogni bomba sul bersaglio rivela una carta dal mazzo. Per ogni carta rivelata con dimensione 2+ distruggi un'astronave della flotta bersaglio e incassa 1 punto. Non incassare punti per eccesso. Per esempio: 4 colpi a segno su una flotta di 2 astronavi segnerai 2 punti, non 4.

TEMPISTICHE PER IL PLAN:

Avere molte carte nel Plan sul Command Center è buono per varie ragioni (specialmente riguardo i rinforzi di combattimento!), così aspettare ad usarlo non è una cattiva idea. Un "grande Plan o Mano piena" possono essere deterrenti per evitare gli attacchi nemici.

PLAN

L'azione Plan ti permette di aggiungere carte sul tuo Plan situato vicino al Command Center. Le carte Plan sono ordinate come l'Impulse. Dopo aver usato le carte sull'Impulse hai l'opzione di usare o saltare l'utilizzo delle carte Plan. Se le usi dovrai usarle tutte e scartarle. Non puoi saltare l'utilizzo delle carte Plan se lo stesso contiene 4+ carte. Se stai usando le carte Plan ed è richiesto di aggiungerne altre dovrai iniziare una nuova riga Plan da usare nei prossimi turni.

DRAW

L'azione Draw ti permette di pescare carte da aggiungere alla tua mano direttamente dal mazzo. Ricorda il limite di 10 carte, una volta raggiunto non puoi più pescare carte.

TRADE

L'azione Trade ti permette di scartare carte dalla tua mano o dal mazzo per incassare punti. I punti incassati sono pari alla dimensione della carta.

MINE

L'azione Mine ti permette di aggiungere carte alla sezione Minerali del tuo Command Center. Questo ti permetterà di incrementare le future azioni corrispondenti al colore del minerale. Infilale sotto il Command Center in modo che si veda solo il numero di gemme.

REFINE

L'azione Refine ti permette di convertire carte Minerale dal Command Center in punti. La conseguenza della Raffinazione di una carta è scartarla quindi non sarà più possibile incrementare le azioni. Nota che l'incremento viene calcolato prima di scartare la carta, non perderai il bonus di incremento se le gemme vengono raffinate con l'azione Raffinare.

BGG ROCKS:

Alcuni di voi già sanno che abbiamo beta test e correttori dei regolamenti su BoardGameGeek. Ciò è molto utile e grazie ancora a tutti coloro che aiutano!

Ti incoraggiamo a supportare il sito se non lo hai già fatto e venire ai BGGCon perché sono impressionanti.



CREDITS



Impulse © 2014 Asmadi Games

Designed by Carl Chudyk

Developed by Chris Cieslik

Art and Design by Alanna Cervenak, Cara Judd

Playtesting: Shuai Li Fang, Aerjen Tamminga, Evan Dunn, Daniel Hutchins, Andy Latto, Anthony Rubbo, Christopher Yoder, Rafał Kruczek, Ari Iwan, Timothy Iwan, Dave Kudzma, Jonathan Harrison, everyone from the Beta program, folks from the Boston Festival of Indie Games, anyone who joined us in the Department of Fun at Gen Con, and my local game nights!

For rules or other questions, check the BoardGameGeek forums for Impulse, visit our website at AsmadiGames.com, or contact us through email at AsmadiGames@gmail.com

traduzione in italiano by Fabio Fioravanti (BGGuser: **bubbaxis**) da contattare in casi si rilevino errori.



Asmadi
GAMES

FOLLOW US AT

www.facebook.com/AsmadiGames

www.twitter.com/AsmadiGames

SE IN DUBBIO:

In generale se non puoi fare una cosa per intero in Impulse fai il massimo possibile ed ignora il resto.



FAQ



D: Cosa succede se non ci sono carte sulla pila degli scarti ed il mazzo è finito?

R: In questo raro scenario tutti i giocatori scarteranno due carte dalla mano per formare un nuovo mazzo.

D: Posso muovere Navi da Trasporto su una carta che contiene Navi da Trasporto nemiche?

R: Sì, finché nessun Incrociatore controlla la carta.

D: Posso controllare una Home nemica con un Incrociatore?

R: Sì, non ha nessun effetto tranne rendergli la vita difficile.

D: Ho creato un loop infinito!

R: Sì, puoi muovere Navi da Trasporto avanti e dietro tra due carte Command. Probabilmente dovresti fermarti.

D: Che significa “The last card on impulse” sulla mia tecnologia di base?

R: Si riferisce alla carta in basso, quella giocata più recentemente

D: La mia carta Build mi permette di costruire più astronavi di quelle disponibili. Cosa faccio?

R: Ricorda che qualsiasi parte di azione è facoltativa! Così puoi scegliere quale tipo di astronave costruire tra quelle disponibili non superando il limite di 12.

D: Il mio avversario ha incassato 12 punti con un’azione Refine. Può succedere?

R: Sì! Impulse non è un gioco lungo – se non ti muovi contro un avversario che sta ammassando minerali per una grande vendita non aspettarti di vincere incassando 1 o 2 punti a turno nel Sector Core.

D: Se sto aggiungendo gemme durante un’azione Mine posso usarle per modificare l’azione incrementandone il numero?

R: No. Il livello di incremento è calcolato prima di iniziare l’azione

One giant leap.



©Asmadi Games, 2014