



SPACE EMPIRES

CLOSE ENCOUNTERS
EXPANSION

REGOLAMENTO

GMT Games, LLC

P.O. Box 1308 • Hanford, CA 93232-1308 • www.GMTGames.com

Indice Dei Contenuti

1.0	Introduzione	2
2.0	Pianeta Natale e Maggiori Risorse	2
3.0	Esperienza Militare e Accademia Militare	2
4.0	Abbordaggio e Cattura delle Navi	3
5.0	Forze di Sicurezza	4
6.0	Titani	5
7.0	Segnalini Flotta	5
8.0	Tecnologia Dragamine	5
9.0	Tecnologia di Movimento	5
10.0	Movimento di Reazione	5
11.0	Incrociatori da Battaglia Veloci	6
12.0	Carte Tecnologia Aliena	6
13.0	Vantaggio Razziale	6
14.0	Trasporti e Combattimenti a Terra	7
15.0	Conquista delle Colonie	9
16.0	Navi Ammiraglie	9
17.0	Ricerca e Centri Industriali	10
18.0	Modifica della Terra e Nebulose	10
19.0	Navi Uniche	10
20.0	Varianti	11
21.0	Situazione Galattica	12

Nota: Questa traduzione è fatta con l'ausilio di traduttori, vocabolari ecc.. Considerateli gli appunti personali di "Gelo" in aiuto a chi non conosce l'inglese. Spero solo siano corretti.

1. INTRODUZIONE

Queste regole possono essere considerate un elenco di regole opzionali. Anche se sono state progettate per aggiungere unità (principalmente), possono essere personalizzate secondo le preferenze del vostro gruppo. Questo gioco è stato progettato per essere personalizzabile e questa espansione aggiunge molti strumenti per questo scopo. Ci sono tante cose nuove ma la maggior parte dei gruppi troveranno che probabilmente funziona meglio se si aggiungono solo alcune di queste nuove regole nelle loro prime partite. Per la vostra prima partita con l'espansione, si consiglia di non giocare con le regole che sono raggruppate sotto la voce Regole avanzate dell'espansione.

Foglio di Tecnologia delle Navi - Per risparmiare spazio, il foglio di tecnologia della nave non elenca le tecnologie che una nave deve avere. Per esempio: Attacco 0, Difesa 0, Tattica 0 e Movimento1 non sono elencati nel foglio. Tutte le navi devono avere almeno quei livelli di tecnologia. Attacco 1 è il prima tecnologia di attacco elencata. Se Attacco 1 non è segnato, significa che la nave deve essere ancora con Attacco 0. Allo stesso modo, per i Caccia, la tecnologia Caccia 1 non è elencata perché per avere i Caccia ovviamente la tecnologia deve essere almeno a Caccia 1.

Questa espansione è stata spedita con un set completo di pedine del gioco base. Per questo motivo non abbiamo fatto aggiungere eventuali indicatori numerici al gioco. Abbiamo invece usato i segnalini disponibili per navi e altre cose che poi potremmo aggiungere all'espansione. I segnalini dal gioco base incluso nella confezione hanno quasi un foglio intero di indicatori numerici, questi dovrebbe essere sufficiente per la maggior parte dei giochi. Si prega di salvare i marcatori numerici dalla tua copia del gioco base (*un'altro foglio, o metà, a seconda di quale stampa si possiede*) nel caso in cui un gioco esaurisce gli indicatori numerici (anche se è improbabile). Queste nuove regole introducono situazioni dove a volte è vantaggioso per

un'unità non fare fuoco. Un'unità può sempre decidere di non fare fuoco.



Sono inclusi nel gioco segnalini "No Mine". Questi sono utilizzati in scenari che coinvolgono lo Spazio Ameba. Tuttavia, il retro di questi segnalini hanno uno sfondo generico dello Spazio Profondo. In scenari che non coinvolgono Spazio Ameba, questi possono essere utilizzati per rappresentare il terreno "di tua creazione" (o per innescare la comparsa di un Spazio Ameba o quant'altro concordato da tutti i giocatori).

2. Pianeta Natale e Maggiori Risorse



Questa espansione ti dà tante cose nuove su cui spendere le vostre risorse. Ogni Pianeta Natale ora produce 30 CP anziché 20 CP. Se un Pianeta Natale subisce danni, ora riduce 30-20-10-5-eliminato. Un nuovo segnalino per il Pianeta Natale è fornito per ogni giocatore. Si suggerisce che si utilizza questo Pianeta 30 CP quando si gioca con gli elementi in espansione e il Pianeta Natale da 20 CP quando si usa solo il gioco base. Inoltre, come sarà descritto nelle regole, il costo di alcune tecnologie sono state abbassate leggermente perché l'albero tecnologico è stato ampliato.

3. Esperienza e Accademia Militare

3.1 Esperienza Navi

Ci sono cinque livelli di esperienza nel gioco (in ordine): Inesperto, Addestrato, Veterano, Elite e Leggendaro. L'Esperienza non viene registrata per nave, ma per gruppo. Tutte le navi nello stesso gruppo hanno la stessa esperienza. Sul foglio di Registro della Nave, ogni gruppo ha spazio per indicarne l'esperienza. Sono stati inclusi più gruppi di ogni tipo per facilitare in questa operazione.

Combinare i gruppi: Due gruppi che normalmente potrebbero combinarsi (stessa tecnologia, ecc.) possono farlo, ma se il livello di esperienza dei due gruppi differisce, il gruppo di recente formazione avrà l'esperienza inferiore del gruppo che si unisce.

3.2 Accademia Militare

Se non giocate con la regola sull'esperienza, l'Accademia Militare non viene usata. L'Accademia Militare serve per migliorare l'abilità delle nuove navi:

- Se un giocatore non ha ricercato Accademia Militare, tutte le sue nuove navi iniziano come Inesperte.
- Se un giocatore ha ricercato Accademia Militare al livello 1, tutte le sue nuove navi iniziano come Addestrate.
- Se un giocatore non ha ricercato Accademia Militare al livello 2, tutte le sue nuove navi iniziano come Inesperte, e tutte le sue navi (compreso quelli esistenti) sono più facilmente promosso.

3.3 Guadagnare Esperienza

Solo i gruppi che hanno una capacità di combattimento acquisire esperienza. Basi, SY, unità di terra e qualsiasi altra unità che non dispone di una sezione per l'esperienza sul foglio di tecnologia nave non può acquisire esperienza.

Gruppi Inesperti: All'inizio della fase economica (prima che siano raccolti CP), ogni gruppo Inesperto viene promosso a Addestrato.

Esperienza di combattimento: Ogni gruppo può acquisire esperienza ogni volta che distrugge una nave. Per ogni nave distrutta da quello gruppo viene tirato un dado extra quando il gruppo ha finito il suo fuoco. Se il tiro di dado successivo è minore o uguale al doppio delle dimensioni dello scafo della nave distrutta, il gruppo che ha distrutto la nave guadagna un livello di esperienza.

ESEMPIO: Se la nave distrutta aveva una dimensione di scafo di 2, un tiro di 1-4 può far acquisire esperienza al gruppo.

Modificatori per guadagnare esperienza di combattimento: modificare il tiro di dado per l'esperienza di combattimento con i seguenti modificatori:

-1 Se la nave distrutta ha una dimensione dello scafo maggiore rispetto alla nave che ha sparato.

-1 Se il lato con la nave che ha sparato ha Accademia Militare al livello 2.

Questi modificatori sono cumulativi.

Procedura: Il guadagno di esperienza si ha immediatamente, prima del fuoco prossimo gruppo. Solo un livello di esperienza può essere acquisito da un gruppo in ogni battaglia. Quando un gruppo guadagna un livello di esperienza, mettere un mezzo cerchio intorno la prossima esperienza di lettera. Non completare il cerchio fino al termine della battaglia. Questo eviterà un che gruppo erroneamente guadagni due livelli di esperienza nella stessa battaglia. I Gruppi che hanno acquisito nuova esperienza possono essere spostati a metà della riga successiva sulla scheda di battaglia - questo renderà più facile da vedere quali gruppi possono ancora guadagnare esperienza.

ESEMPIO: Il giocatore A ha un gruppo di 5 DD che spara contro 3 CA. La DD sono Addestrate e il giocatore A ha Accademia Militare a livello 2. La DD tira 4 colpi a segno, distruggendo 2 CA. Il giocatore A tira un dado per ogni nave distrutta e ha bisogno di tirare un 6 o inferiore su uno dei dadi per guadagnare esperienza (il CA ha una dimensione di scafo di 2, uno è sottratto dal tiro del dado perché la nave distrutta è più grande della nave che ha sparato, e uno è sottratto perché il giocatore ha Accademia Militare a livello 2). Il giocatore A tira un 1 e un 3. Le DD sono promosse a Veterano e si trasferì a metà strada Elite sulla scheda di battaglia.

Più gruppi: Se un giocatore ha più gruppi che sparano allo stesso tempo, egli li può far sparare in qualsiasi ordine, ma deve finire un gruppo di fuoco prima di passare al successivo.

Alieni: Tutte le navi del Aliene sono considerate "Addestrate". L'esperienza può essere acquisita attaccando gli alieni.

3.4 Vantaggi dell'Esperienza

L'Esperienza fornisce i seguenti vantaggi:

- Se un gruppo ha più esperienza del gruppo a cui sta sparando, la sua forza di attacco è aumentata di 1 per quell'attacco.
- Se un gruppo ha 2 o più livelli di esperienza in meno rispetto al gruppo a cui sta sparando, la forza d'attacco della nave che spara è diminuita di 1 per quell'attacco.
- Un gruppo non può sparare a un gruppo che ha 3 o più livelli di esperienza rispetto a loro, a meno che tutte le navi nemiche restanti hanno 3 o più livelli di esperienza di loro. Se è così, può sparare solo contro le navi meno esperte.

ESEMPIO: Un gruppo di DD Inesperto è affrontato da un gruppo di SC Veterani e un gruppo CA di Elite. La DD può sparare solo presso la SC (e la forza di attacco sarà diminuita di uno per l'attacco) fino a quando non resterà solo il gruppo CA di Elite, il DD inesperto non potrà sparare contro il CA.

- Gruppi di **Elite** e **Leggendari** pagano metà manutenzione (arrotondato per difetto). Se tale gruppo può già pagare mezza manutenzione a causa di altre regole (variante bassa manutenzione, vantaggio tecnologico), non pagano nessuna manutenzione.
- Navi in un gruppo **Leggendario** richiedono un colpo in più rispetto al normale per essere distrutte. Ai fini dell'abbordaggio navi, le dimensioni dello scafo è considerata di uno più grande. Questo vantaggio è acquisito anche nei confronti di SY, Basi o altre unità che normalmente non possono acquisire esperienza.

ESEMPIO: Un CA Leggendario richiederebbe tre colpi per essere distrutto.

Gruppi che non possono acquisire esperienza (Basi, SY e Truppe di Terra) non sono influenzati dall'esperienza. Essi non guadagnano esperienza, non sono penalizzati quando sparano contro navi con esperienza (eccezione: le dimensioni dello scafo delle navi Leggendarie), le navi esperte non guadagnano alcun vantaggio quando sparano contro di loro e le navi non guadagnano esperienza quando li distruggono.

Scheda di battaglia: Un nuovo tabellone di battaglia è stato incluso per facilitare nel vedere i benefici dell'esperienza in una battaglia.

4. Abbordaggio e Cattura delle Navi

4.1 Proprietà delle Navi d'Abbordaggio



Dopo aver ricercato Abbordaggio al livello 1, un giocatore può costruire navi d'abbordaggio (BD) (F5-0-2) (CP = 12). Quando un giocatore ricerca abbordaggio a livello 2, le sue BD possono essere aggiornate (F6-0-2). Abbordaggio ha le seguenti proprietà:

- Può fare attacchi d'abbordaggio (vedi sotto)
- Se il combattimento avviene in asteroidi o in una nebulosa, le BD fanno ancora fuoco a "F", non "E".
- Le BD colpiscono sempre con un "1", come le altre navi.

4.2 Attacco delle Navi d'Abbordaggio

Un Attacco di una BD viene gestito in modo diverso da attacco di una nave normale. Le dimensioni dello scafo della nave attaccata viene sottratto dalla forza di attacco della BD. Tutti gli altri modificatori e tecnologie vengono ignorati (non usare la tecnologie di Attacco, Difesa, bonus dimensione flotta, ecc.) ad eccezione di modificatori dell'esperienza. Se viene tirato uguale o inferiore a questo numero risultante, la nave attaccata è catturata dal gruppo di abbordaggio (colpi multipli non sono necessari per abbordare una nave, indipendentemente dalle dimensioni dello scafo, un attacco riuscito nell'abbordaggio prenderà la nave nemica).

ESEMPIO: Una BD Veterana (F5) sta attaccando un CA Leggendario. L'attacco avrebbe successo solo con un tiro di 1 5 meno la dimensione scafo di 3 (uno più grande per una nave leggendaria), meno un modificatore di esperienza di 1 (la nave bersaglio è meglio 2 livelli di esperienza).

Si può Abbordare ad ogni turno indipendentemente dal successo o del fallimento di precedenti tentativi. Abbordare navi permette di acquisire esperienza quando si cattura con successo una nave. Le seguenti restrizioni si applicano agli attacchi di Abbordaggio:

- Le Porta Astronavi (CV) non possono essere attaccate fino a quando non vengono eliminati tutti i Caccia (F).
- Le navi che vengono schermate dal combattimento non possono essere attaccate e quindi non possono essere catturate.
- Basi, SY, Navi Coloniali, Colonie, Navi Minerarie, MS Pipeline, Titani, Caccia e Trasporti che trasportano le truppe non possono essere catturati ma sono ingaggiati con un normale attacco di F1 se una nave BD spara su di loro.

Nota: Le navi BD possono essere abbordate.

4.3 Navi Catturate

Una nave catturata diventa controllata, dal giocatore proprietario della BD, immediatamente. Una nave catturata ha le seguenti proprietà:

- Non può attaccare o ritirarsi nel primo turno immediatamente seguente la sua cattura (il gruppo d'abbordaggio è in procinto di ottenere il controllo completo della nave).
- Possono subire attacchi normalmente, può essere schermata e può essere recuperata.
- Dopo il primo turno post cattura, una nave catturata può attaccare e ritirarsi normalmente.
- Se si gioca con le regole sull'esperienza, le navi che sono appena state catturate da altri giocatori sono "Inesperte" (indipendentemente dal livello di Accademia Militare), ma possono acquisire esperienza normalmente.
- Se si gioca con le regole sull'esperienza, le navi catturate all'Alieno sono sempre "Inesperte" e non possono mai aumentare in esperienza.

4.4 Registrare le Navi Catturate

Fino alla fine della battaglia una nave catturata può essere rappresentata da qualsiasi segnalino di ricambio disponibile. Se un giocatore ha un segnalino gratuito di tale classe, questo può essere utilizzato. Escludendo questo, un segnalino Alieno o altri segnalini possono essere utilizzati.

A conclusione della battaglia, eventuali navi catturate superstiti devono essere commutate e rappresentate dai segnalini del giocatore. Un giocatore quando cattura una nave può dover smantellare altre navi o combinare altri segnalini per liberare un segnalino di gruppo a rappresentare la nave catturata. Se il giocatore non è disposto a farlo, egli deve affondare la nave catturata.

Il nuovo gruppo di navi catturate deve avere la tecnologia appropriata segnata sul foglio di registrazione come qualsiasi altro gruppo. L'ex proprietario della nave deve informare il nuovo degli attuali livelli di tecnologia a bordo della nave.

Fino a quando non è aggiornata o rottamata, il giocatore deve identificare sempre una nave precedentemente catturata in battaglia. Il proprietario originale ovviamente deve poter riconoscere la sua ex nave, questo gli rende più facile cercarla e distruggerla per evitare che la sua tecnologia possa cadere nelle mani del nemico. Se ha la stessa tecnologia come una delle vostre navi, i segnalini di gruppo possono ancora essere combinati.

4.5 Navi Catturate e Tecnologia

Le navi catturate possono utilizzare tutta la tecnologia che possiedono. Tuttavia, non si può dare la tecnologia alle altre navi.

Recupero Tecnologia: Se una nave catturata è un Cantiere (SY) amico durante una fase economica, essa può essere demolita per studiare la sua tecnologia. Il giocatore guadagnerà un livello di tecnologia in ogni area in cui la nave catturata aveva tecnologia migliore della sua, quindi la nave smantellata è rimossa. Il giocatore può successivamente demolire altre navi nella stessa fase economica per guadagnare più livelli di tecnologia. L'ordine in cui egli demolisce le navi è deciso da lui. Il giocatore può anche acquistare un livello di una particolare tecnologia nella stessa fase economica, prima o dopo la demolizione di una nave.

ESEMPIO: Un giocatore con Movimento, 1 Attacco 2, Difesa 1 e Tattica 1 cattura una nave che ha Movimento 3, Attacco 2, difesa 2 e Tattica 0. Dopo la demolizione della nave, il giocatore guadagna le tecnologie di Movimento 2 e Difesa 2. Se il giocatore ha catturato un'altra nave come questa e la demolisce, egli guadagnerebbe immediatamente anche la tecnologia di Movimento 3. Il giocatore potrebbe quindi scegliere di acquistare (se avesse disponibili CP) la tecnologia di Movimento 4.

Le seguenti restrizioni si applicano alla demolizione:

- Demolizione una Porta Astronavi può solo produrre tecnologia di Caccia 1, indipendentemente dal livello di tecnologia dei Caccia che l'altro giocatore possiede.
- La Tecnologia di Combattimento a Terra non può essere acquisita dalla demolizione un Trasporto.
- Forze di Sicurezza e Accademia Militare (che non vengono visualizzate sul foglio de tecnologia della nave) non può essere acquisita da navi catturate.
- Qualsiasi tecnologia acquisita è naturalmente limitata a ciò che è presente sulla nave rottamata.

Nota: La tecnologia Dimensione Scafo può essere acquisita da questo metodo.

4.6 Catturare Navi Aliene

Le navi Aliene possono essere catturate. Queste possono essere utilizzate (la manutenzione deve essere pagata) come una delle navi del giocatore. Tuttavia, un giocatore non può mai mettere qualsiasi della sua tecnologia su di esse. Queste navi hanno la tecnologia standard Aliena (PD 2, Tattica 1) e dispone della tecnologia di Movimento 3. Le navi Aliene possono essere smantellate, ma non possono essere demolite per ottenere la tecnologia come avviene con le navi catturate ad un altro giocatore. Se sono insieme a navi alleate, dovrebbe essere ovvio quale Impero le possiede. Se muovono da sole, uno dei marcatori "Impero" del tuo colore, dovrebbe essere in messo sopra di loro. Se si finiscono i marcatori "Impero", utilizzare un altro marcatore per indicare l'Impero d'appartenenza.



5. Forze di Sicurezza

Utilizzarle solo con l'abbordaggio. Se un giocatore ricerca Forze di Sicurezza, tutte le sue navi immediatamente e automaticamente ottengono il beneficio delle forze di sicurezza. Una nave non ha bisogno di essere aggiornata per

ottenere questo beneficio. Questo unisce Basi, SY e Accademie Militari come le uniche eccezioni alla regola di aggiornamento. Questo rappresenta che un giocatore ha sviluppato un piano coerente per affrontare gli abbordaggi e l'ha comunicato alla propria flotta.

Effetti: Un giocatore che ha studiato Forze di Sicurezza 1 aggiunge 1 alle dimensioni dello scafo delle navi che sono attaccate dalle BD in un Attacco d'abbordaggio. Forze di Sicurezza 2 aggiunge 2 alle dimensioni dello scafo della nave attaccata.

6. Titano

I Titani sono navi enormi molto più grandi di una Dreadnought.



6.1 In generale

Un giocatore deve avere la tecnologia Dimensione Scafo di livello 7 per costruire un Titano. I Titani hanno le seguenti proprietà:

- Ogni colpo del Titano fa 2 danni a una sola nave anziché 1.
- Non può mai ritirarsi dal combattimento.
- Non può mai essere schermato (a causa delle loro dimensioni).
- Sono immuni alle BD (a causa delle loro dimensioni).
- A meno che la nave che attacca non sia un Caccia, un tiro di 1 non colpisce automaticamente un Titano. *È pertanto possibile che alcune navi non sono in grado di segnare un colpo a un Titano, a seconda delle tecnologie sulle navi.*

6.2 Bonus Dimensione Flotta

Quale lato per la battaglia ottiene il Bonus di Dimensione Flotta viene calcolato normalmente. Tuttavia, quando si spara ad un Titano, navi diverse dai Caccia non possono richiedere il bonus. Inoltre, i Caccia ottengono un + 1 a forza di attacco contro un Titano.

6.3 Può trasportare Caccia

Se il giocatore con un Titano ha anche i Caccia, un Titano può trasportare 3 Caccia allo stesso modo di una Porta Astronavi. Un Titano esistente può essere aggiornato per avere questa capacità appena Caccia 1 viene ricercato. Anche se il Titano trasporta i Caccia, non è considerato una CV. Possono essere attaccato mentre caccia amici sono ancora presenti in battaglia. Nell'evento improbabile che un Titano è distrutto e ci sono ancora Caccia più di quanti ne possano essere trasportati sui restanti CV e Titani, i Caccia supplementari sarebbero eliminati alla conclusione della battaglia.

6.4 Distruzione dei Pianeti



Un Titano non attacca una colonia come farebbe una nave normale. Se attacca, distrugge il pianeta. Quando un Titano spara su una colonia, la Colonia e il pianeta sono distrutti entrambi automaticamente. Rimuovere il pianeta dal gioco e sostituirlo con uno dei marcatori pianeta distrutto forniti con l'espansione. Questo esagono adesso è un esagono di asteroide della fascia principale. Un Titano può sparare e distruggere un pianeta anche se non è presente una colonia su di esso.

6.4 Titani e Mine

A causa della loro grande dimensione, le mine non uccidono un Titano, ma possono fare un punto danno ciascuna. Pertanto, ci vorrebbero 5 mine per uccidere un Titano a titolo definitivo. Se

una battaglia segue immediatamente la detonazione di Mine, il Titano colpito entrerà in quella battaglia con danni. Pertanto i Caccia trasportati dal Titano sono immuni a qualsiasi danno delle mine a meno che il Titano non sia distrutto, questo distruggerà anche i Caccia trasportati. Tutto il danno viene riparato alla fine di una battaglia come avviene normalmente.

7. Segnalini Flotta



Per facilitare lo spostamento di grandi pile di navi, per ciascuno dei giocatori sono stati forniti tre segnalini Flotta. Se si desidera utilizzarli, posizionare il Fleet Tracking Box in vista di tutti i giocatori. Una flotta di navi può essere inserita nella casella di un giocatore sul Fleet Tracking Box e rappresentata da un solo contatore sulla mappa. Il Fleet Tracking Box è semplicemente uno spazio più pratico per sistemare molti segnalini presenti in un esagono. In tutti i modi, un segnalino nella Fleet Tracking Box, è considerato essere sulla mappa.

8. Tecnologia Dragamine

- Il costo della tecnologia Dragamine è stata ridotta e il costo della tecnologia di Mine è stato aumentato.
- È stata aggiunta la tecnologia Dragamine 3 che consente alle SW di rimuovere 3 mine prima detonazione di mine.
- Le Mine sono ancora molto utili, ma questo cambiamento significa che ne saranno acquistate meno.

9. Tecnologia di Movimento

Il costo di alcune delle tecnologie di movimento sono stati diminuiti. Può anche essere acquistata la tecnologia Movimento 7, che permette alle navi di spostare 3 esagoni in tutti i 3 turni. Una nuova abilità chiamata Movimento di Reazione (10.0) è anche abilitata da alcune delle tecnologie di movimento.

10. Movimento di Reazione

10.1 Sensori della Tecnologia Esplorazione

I sensori della tecnologia di Esplorazione del gioco base possono essere aggiornati alla tecnologia di Esplorazione 2. Questo permette a Basi, SY, CA, Navi Ammiraglie e alcune Navi Uniche di rispondere ad una battaglia in un esagoni adiacenti e inviare navi con capacità di reazione per rinforzare la battaglia. Questo è chiamato Movimento di Reazione. Qui sotto (10.3) sono elencate le navi con la capacità di reazione. Sebbene le Basi e SY vengono aggiornati automaticamente con la tecnologia Esplorazione 2, non guadagnano i benefici dell'Esplorazione 1.

10.2 Procedura

Dopo che un giocatore nemico ha terminato il movimento, una nave con capacità di reazione che si trova nello stesso esagono con una Nave/Base equipaggiata con Esplorazione 2 può eseguire una reazione Muovendosi per spostarsi di un esagono ed unirsi ad una battaglia. Le navi che sono in grado di fare questa mossa possono farlo, compreso qualsiasi nave che ha permesso questa mossa. La decisione di fare questa reazione, e muoversi, deve avvenire prima che flotte vengano rivelate e qualsiasi combattimento venga risolto. Le navi che reagiscono per unirsi ad una battaglia sono, in ogni modo, parte della forza di difesa in battaglia (è come se fossero già presenti nell'esagono prima di cominciare).

Le seguenti restrizioni si applicano alla reazione:

- Il Movimento di Reazione può essere fatto solo in un esagono di battaglia che coinvolge unità di entrambi i lati. Una colonia amica in cui forze nemiche muovono in quel turno si qualifica come un esagono di battaglia. Unità non combattenti che non sono accompagnate da una nave amica con capacità di combattimento non si qualificano come un esagono di battaglia.
- Le navi in un esagono con unità nemiche non possono reagire.
- Il Movimento di reazione non può essere eseguito attraverso Warp Points o Warp Gates.

10.3 Quali unità possono reagire

Le seguenti navi hanno la capacità di reazione:

- Con tecnologia di Movimento 3 (o superiore) SC, DD, CA, e R ottengono la capacità di reagire.
- Con tecnologia di Movimento 4 (o superiore) le Navi Ammiraglie, BC, e BD ottengono la capacità di reagire.
- Con tecnologia di Movimento 5 (o superiore) BB, CV, Navi Uniche, e Trasporti ottengono la capacità di reagire.
- Con tecnologia di Movimento 6 (o superiore) i DN ottengono la capacità di reagire.

NOTA: Sul foglio di tecnologia della nave, una R compare al posto del numero di tecnologia di Movimento per ricordare ai giocatori che il gruppo ottiene la capacità di reagire a quel livello di tecnologia di movimento.

11. Incrociatori da Battaglia Veloci

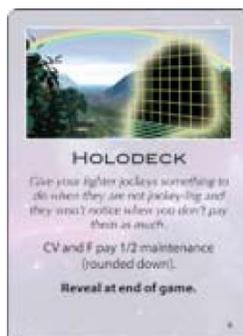
Questa tecnologia dà alle unità BC più mobilità. Un BC dotato di tecnologia Incrociatore Veloce 1 può muovere di uno spazio extra su un turno (solo). Tutte le altre normali regole sul movimento si applicano normalmente (spazio extra se rimanere completamente su pipeline, deve fermarsi quando si entra in una nebulosa, ecc.).

ESEMPIO: Se un giocatore ha questa tecnologia e Movimento a livello 4, le altre navi possono muovere 2 esagoni in ogni turno. Un suo BC sarà in grado di muoversi di 3 esagoni in un turno.

Una volta che questa tecnologia è stata studiata, un Ologramma può usarlo così come possono utilizzare altre tecnologie di movimento. Non è necessario ricerca Dimensione Scafo 4 prima di poter ricercare questa tecnologia.

12. Carte Tecnologia Aliena

Ci sono 30 carte di Tecnologia Aliena nel gioco. Prima dell'inizio del gioco, questo mazzo viene mescolato e posto a faccia in giù accanto al tabellone. Prima di mescolare, i giocatori devono rimuovere eventuali carte dal mazzo che modificano solo regole che non vengono utilizzate nel corso della partita. Quando un pianeta desolato, nella porzione di spazio profondo della mappa, è inizialmente colonizzato o catturato, il giocatore può pescare 2 di queste carte. Tiene segretamente una carta e l'altra carta la scarta a faccia in giù. Una carta di Tecnologia Aliena non viene pescata



per un pianeta che era già stato precedentemente colonizzato o catturato (da chiunque).

Se stiamo giocando contro il giocatore Alieno, questa carta è gratuita. Se non giochiamo contro il giocatore Alieno, il giocatore deve pagare 10 CP nella prossima fase economica se si sceglie di tenere la carta (questo è facoltativo). Registrare questa spesa dopo gli acquisti delle Navi sul foglio di produzione.

Queste Tecnologie Aliene non possono essere acquisite dalla demolizione di una nave catturata o dall'acquisizione di un pianeta nemico. L'unico giocatore che può trarre beneficio da una carta di Tecnologia Aliena è il giocatore che l'ha pescata.

Carte che possono dare vantaggio di navi già costruite (come Soyent Purple) entrano in vigore immediatamente (tutti esistenti navi ottengono questi vantaggi). *Questa Tecnologia Aliena è così avanzata che è facile da installare.*

Le navi che vengono catturate conservano ancora il vantaggio della Carta di Tecnologia Aliena e possono essere aggiornate normalmente. Ma non c'è proprio nessun modo per il giocatore di acquisire la capacità della nave e duplicarlo.

Vedere pagina 15 per un elenco completo delle carte di Tecnologia Aliena.

13. Vantaggio Razziale

13.1 Metodo Casuale

Ogni giocatore riceve due carte Vantaggio Razziale all'inizio del gioco. Egli ne sceglie uno e scarta l'altro faccia giù.



13.2 Metodo Bilanciato

Un numero di carte Vantaggio Razziale di uno in più rispetto al numero dei giocatori sono messe a faccia in su al centro del tavolo.

Inizia un asta aperta, in CP, per la scelta di una delle carte Vantaggio Razziale, e si continua fino a quando nessuno è più disposto a battere l'offerta più alta. Ogni giocatore inizia il gioco con 75 CP (o più se i giocatori sono d'accordo). Il vincitore dell'asta sottrae la quantità dell'offerta dai suoi CP di partenza, prende un Vantaggio Razziale, poi spende ogni CP rimanente in tecnologia. Chi perde l'offerta non perde nulla.

I giocatori restanti ripetono il processo e fanno una altra asta per la scelta del successivo Vantaggio Razziale. Quando rimane un solo giocatore, egli le offerte zero, sceglie uno dei due rimanenti Vantaggio Razziale e scarta l'altro.

Nell'evento improbabile che qualcuno offra più di 75 CP (o più che l'importo concordato), qualsiasi ulteriore CP viene sottratto dal reddito futuro. In questo caso verrebbe pagata la manutenzione e usare qualsiasi rimanenza di reddito per pagare l'offerta originale.

13.3 Rivelare la carta Vantaggio Razziale

Le carte Vantaggio Razziale sono messe faccia giù davanti a ogni giocatore. Quando viene soddisfatta la loro condizione di attivazione, vengono girate a faccia in su e lasciate così per il resto della partita. Il vostro vantaggio è rivelato anche se unità terrestri catturano uno delle vostre colonie.

13.4 Considerazioni Speciali

Tutte le condizioni speciali relative a ogni Vantaggio Razziale potrebbero non essere mostrate su molte delle carte. Controllare sempre il libro delle regole per verificare l'elenco completo dei vantaggi dati dalla vostra carta Vantaggio Razziale. Vedere pagine 15-17 per l'elenco completo.

Pianeti catturati: I Vantaggi Impero non sono mai ottenuti da un altro giocatore quando si cattura il loro pianeta.

Navi catturate: Se non diversamente specificato, le navi catturate attraverso l'abbordaggio non mantengono i loro Vantaggio Razziale.

Restrizioni scenario: Quando si gioca lo scenario mappa piccola per 2 giocatori, o 2 giocatore Knife Fight, o lo scenario per 3/4 giocatori Conquista Veloce, non utilizzare i seguenti vantaggi: *Ancient Race, Industrious Race, Giant Race, and House of Speed*. Inoltre, non utilizzare un Vantaggio Razziale che giocando non modifica alcuna regola. Ad esempio, se giocate con la regola *Miglioramento Tecnologico Istantaneo*, non utilizzerete la carta *Nano-technology*. E *We Still Carry Swords* non deve essere utilizzato quando si gioca lo Scenario *Planetary Gate* (troppo potente).

REGOLE AVANZATE ESPANSIONE

14. Trasporti e Combattimenti a Terra

A seconda dello stile di gioco del tuo gruppo, questa regola opzionale allungherà il tempo di gioco.

14.1 Trasporti



I Trasporti sono utilizzati per trasportare le unità terrestri. All'inizio, tutti i giocatori possono costruire i Trasporti e Unità di Terra. Ai Trasporti non è necessario fermarsi per far salire o scendere le truppe, ma li può raccogliere durante il passaggio in un pianeta in un modo simile alla CV che raccoglie i Caccia (regola 11.2.3 del gioco originale). I Trasporti hanno le seguenti proprietà:

- Non può esplorare.
- Ognuno può trasportare fino a 6 unità di terra.
- Un Trasporto Carico non può essere abbordato.
- Se un trasporto è distrutto, anche tutte le unità combattenti di terra su tale trasporto sono distrutte. Dal momento che le truppe non sono assegnate a specifici trasporti, quando un trasporto è distrutto, il proprietario può scegliere quali sono le truppe distrutte.

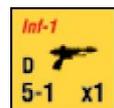
ESEMPIO: Un giocatore ha 2 Trasporti Truppe, 5 Space Marine e 3 unità di Fanteria coinvolti in una battaglia. Uno dei Trasporti è distrutto. Il giocatore deve rimuovere 2 unità terrestri perché solo 6 possono restare sul trasporto rimanente. Egli sceglie di eliminare 2 unità di Fanteria.

- I Trasporti pagano manutenzione che vengono caricati o no.
- I Trasporti possono partecipare ai combattimenti spaziali normalmente. Essi possono fare fuoco, possono essere schermati, ecc.

Aggiornamento dei Trasporti: Quando un giocatore ricerca Combattimento a Terra 3, i suoi Trasporti possono essere aggiornati in modo che la loro forza di difesa è aumentata da 1 a 2 (mezzi corazzati). Inoltre i trasporti ora sono equipaggiati con Navi da Sbarco. Questo aiuta le truppe nel primo round di

combattimento di terra. Inoltre, il giocatore può ora acquistare le unità Carro Gravitazionale.

14.2 Unità di Terra



Ogni unità di terra rappresenta una massiccia quantità di truppe. Unità di terra sono di 5 tipi: Fanteria, Space Marines, Fanteria Pesante, Milizia e Carro Gravitazionale. Le Unità di terra hanno le seguenti proprietà:

- Non richiedono nessun costo di manutenzione.
- Non possono essere messe su un pianeta non colonizzato.
- Forniscono protezione difensiva contro il bombardamento (14,6) e non possono essere colpite dal bombardamento.
- Le Unità di terra non influiscono in nessun modo il combattimento nello spazio. Se sono su una Colonia o su un Trasporto, le unità terrestri non possono mai sparare e non possono mai essere colpiti dal fuoco nemico.
- Sono eliminate, se viene eliminata la colonia in cui sono.

14.3 Acquistare le Unità di Terra

Un numero di Unità di Terra pari alla dimensione di una Colonia può essere acquistato presso una Colonia *non bloccata* durante una fase economica (non è necessario nessuna SY per l'acquisto di una qualsiasi truppe, compreso il Carro Gravitazionale). La Tecnologia di Combattimento a Terra 2 è necessaria per costruire Space Marine o Fanteria Pesante.

ESEMPIO: Una colonia produce 3 CP nella fase economica. Qualsiasi miscela di 3 unità di terra può essere acquistata, e posizionata in quella Colonia, dopo che sono state acquistate.

14.4 Milizia



Le Unità di Milizia non sono mai acquistate. Essi vengono assegnate temporaneamente quando una colonia è invasa, 1 Milizia per numero di CP sulla colonia. La Milizia è in aggiunta a tutte le truppe che sono già sul pianeta. Questo rappresenta le forze di polizia, unità militari e la difficoltà nella conquista di un pianeta. Anche se queste unità di Milizia sono distrutte, se il pianeta è invaso successivamente, esso avrà nuovamente assegnato nuove unità di Milizia uguale a CP della colonia.

ESEMPIO: Un pianeta che produce 3 CP avrà assegnato su di esso temporaneamente 3 unità di milizia se viene attaccato da unità di terra. Allo stesso modo il Pianeta Natale potrebbe ricevere anche 20 (o 30) unità di Milizia.

14.5 Unità Gratuite

Un giocatore riceve una sola unità di terra libera per ogni tre colonie da 5 CP non bloccate (non contare il Pianeta Natale), che ha all'inizio di una fase economica (arrotondato per difetto). Questo è in aggiunta a qualsiasi unità che viene acquistata. *Pensate a questo come alla "scoperta" fra la popolazione di coloni più avventurosi una volta che la Colonia è "piena".*

Le unità gratuite sono Infantry con Combattimento a Terra 1 o possono essere Space Marines o Fanterie Pesante con Combattimento a Terra 2. Il Carro Gravitazionale mai può essere ricevuto gratuitamente. Deve essere acquistato.

Le unità libere sono collocate presso ogni Colonia da 5 CP o sul Pianeta Natale, uno per ogni colonia. Questo è in aggiunta

a qualsiasi truppa acquistata e non conta per il limite di unità acquistate.

14.6 Difesa Planetaria

Le Unità di terra contribuiscono alla difesa planetaria. *Pensate a loro come se fossero truppe di superficie con a disposizione batterie di missili terra-aria per bombardare le navi nemiche a lungo raggio.* Quando la Colonia è bombardata, se ci sono unità di terra oltre alla Milizia del pianeta, la Colonia è considerata avere una forza di Difesa di 1 se sono presenti 1-3 unità di terra. Ha una forza di Difesa di 2 se sono presenti 4 o più unità di terra. La Milizia non contribuisce mai alla difesa verso i bombardamenti.

14.7 Procedure di Sbarco

Se un giocatore si muove in un esagono di Colonia che contiene unità di terra nemica, ma non navi con capacità di combattimento, entrambi i lati rivelano immediatamente le unità. Gli Ologrammi di entrambi i lati vengono rimossi e il giocatore non in movimento deve eliminare le navi che non hanno capacità di combattimento se il giocatore in movimento possiede navi con capacità di combattimento. Il giocatore in movimento ora può decidere se vuole continuare a muovere o rimanere in quell'esagono. Siccome un movimento di reazione, che permette di muovere al giocatore non in movimento, può essere fatto solo dopo che il giocatore in movimento ha finito la sua mossa, il movimento di reazione accadrebbe solo dopo che le navi non di combattimento sono state eliminate e solo se il giocatore in movimento ha deciso di rimanere in quell'esagono.

Determinare la posizione delle unità di terra: Se un giocatore sta difendendo in una esagono con Unità di Terra, Trasporti e una Colonia amica, questo giocatore deve decidere, dopo che le flotte sono state rivelate, ma prima di combattere, se le Truppe sono a Terra o sui Trasporti (o una miscela di entrambi).

Sbarco: Dopo il secondo round di combattimento spaziale e da allora in poi ogni turno, i giocatori con i Trasporti possono decidere di sbarcare truppe sulla Colonia di quell'esagono. Tutte le truppe sui trasporti sono semplicemente appoggiate sul pianeta. Un Trasporto può sbarcare truppe in questo modo, anche se era stato schermato. Se il pianeta è desolato le truppe non possono atterrare se loro impero non possiede la tecnologia di Trasformazione della Terra 1. I Trasporti restano nella battaglia e il combattimento spaziale continua normalmente.

Bombardamento: Dopo che la battaglia nello spazio è finita, se un giocatore non ha fatto sbarcare truppe, potrebbe decidere di bombardare la colonia prima di far sbarcare le truppe. Questa opzione non è più disponibile se il giocatore ha già sbarcato le truppe. Il giocatore può eseguire gli attacchi contro la colonia uno alla volta, riducendola, fino a quando non decide di far sbarcare le truppe. Una volta che ha sbarcato le truppe, non può più bombardare la colonia in questo turno, anche se l'invasione va male.

14.8 Procedura del Combattimento a Terra

Il Combattimento a terra viene risolto dopo che è finito tutto il combattimento nello spazio, di quell'esagono. Similmente al combattimento spaziale, le unità di terra prenderanno danni dal fuoco a vicenda, in ordine di classe D prima E, e sono eliminate quando prendono danni pari alla loro "Dimensione dello Scafo" (non che le truppe di terra abbiano scafi ma, per semplicità, si usa lo stesso sistema per registrare i danni).

La *Tattica* non ha impatto nell'ordine del combattimento di terra e le parità in classe risultano sempre a favore del difensore per decidere chi spara per primo. Inoltre quanto segue non ha alcun effetto sul combattimento a terra: Navi, Bonus Dimensione Flotta e Tecnologie di Attacco o di Difesa.

Il Combattimento a terra continua per un numero indefinito di round fino a quando un lato vince, non c'è nessuna ritirata dal combattimento a terra. Qualsiasi truppe sbarcate da Trasporti senza Navi da Sbarco (disponibile con la tecnologia Combattimento a Terra 3), non può sparare nel primo round di combattimento a terra. Opereranno normalmente dal secondo turno in poi.

14.9 Determinazione del Vincitore

Se il difensore distrugge l'ultima unità d'attacco di terra, la Colonia è stata difesa con successo. Rimuovere eventuali unità di milizia rimanenti. Se l'attaccante distrugge l'ultima unità di difesa della terra (compreso la milizia), la Colonia è stata catturata con successo. Per completare il processo, l'attaccante deve rimuovere un'unità di terra che si trova sul pianeta (anche se l'attaccante sta riconquistando un Pianeta che era in precedenza sua). La rimozione di questa unità rappresenta la spesa di risorse necessarie per gestire la colonia catturata. Lasciare il segnalino di Colonia sconfitto nel luogo e coprirlo con uno del giocatore che ha appena conquistato la Colonia.

Se l'attaccante conquista la Colonia, qualsiasi SY o Base presso la colonia sono distrutti in quanto appartengono all'altro giocatore. Questo significa che è possibile sbarcare le truppe a terra dopo 2 round di combattimento spaziale, perdere la battaglia spaziale e distruggere ancora il SY e/o Basi. Qualsiasi Caccia che sono oltre la capacità di CV e/o Titani amici sono persi se il pianeta viene catturato. Se una flotta nemica rimane in orbita, questa non potrà bombardare fino al loro prossimo turno.

14.10 Space Marine e Fanteria Pesante



Space Marine e Fanteria Pesante hanno diverse valori di combattimento quando stanno attaccando un pianeta o quando stanno difendendo un pianeta.

Gli Space Marines attaccano C6 e difendono D5. La Fanteria Pesante attacca D4 e difende C6.

14.11 Carri Gravitazionali



Il Carro Gravitazionale ha un'abilità speciale oltre il suo attacco normale. All'inizio di ogni turno di combattimento, per ogni unità di Carro Gravitazionale che avete in più rispetto a quelli posseduti dal tuo avversario, è possibile supportare un'unità che non sia un Carro Gravitazionale (compreso Milizia e Trasporti con l'apposita carta di tecnologia Aliena). Un'unità supportata guadagna +1 alla sua Forza di Attacco e di Difesa. Un'unità può essere supportata solo da una singola unità di Carro Gravitazionale per ogni turno.

ESEMPIO: Il difensore ha 3 Carri Gravitazionali, 1 Space Marine e 1 Milizia sul pianeta. L'attaccante non ha nessuna Carro Gravitazionale. Così il difensore può supportare 3 unità. Siccome ha solo 2 unità non di Carro Gravitazionale terzo bonus di sostegno è perduto. Space Marine sarà fuoco come un'unità D6 e con una forza di difesa di 2 per questo

round. La Milizia farà fuoco come un'unità E6 con una forza di difesa 1 per questo round.

14.8 Combattimento a Terra contro gli Alieni

Il combattimento contro un Alieno è un caso speciale con una serie di eccezioni al combattimento a terra:

- Un pianeta Alieno non può essere invaso fino a quando la sua flotta non è distrutta.
- Non si possono sbarcare le truppe dopo il secondo round di combattimento.
- Possono essere invasi se il giocatore ha la tecnologia di Terraforming.
- Dopo aver sconfitto la flotta aliena il giocatore può prendere in decisione se il pianeta è sottomesso e può colonizzarlo normalmente oppure può invaderlo.
- I Pianeti Alieni non producono benefici di tecnologia diversa dalle carte di Tecnologia Aliena.

Procedura: Gli Alieni hanno 5 unità di Milizia sul pianeta. Se questi sono sconfitti, posizionare una colonia 3 CP del colore del giocatore sul pianeta. Se non sono sconfitti, il pianeta è considerato sottomesso dallo spazio e può essere colonizzato normalmente. Non può più successivamente essere invaso. Un giocatore ha un solo colpo per invadere un pianeta Alieno e che è eseguita immediatamente dopo aver distrutto la flotta. Un giocatore non può bombardare la colonia per ridurre il numero delle Milizie, come si potrebbe fare contro un giocatore umano.

15. Colonie Conquistate

15.1 Procedura e Proprietà

Le Colonie conquistate “tonano indietro” di un passo di crescita con la conquista. Una Colonia 5 CP diventa una Colonia 3 CP, una Colonia 3 CP diventa una Colonia 1 CP e una colonia 1 CP è girata sul lato della nave. In quest'ultimo caso comunque non diventa effettivamente una nave, appena ritorna a quel passo di crescita (questa è l'unica volta che una colonia viene rigirata verso il lato della nave). Non succede nulla a una nuova colonia che è ancora sul lato della nave. Essa si svilupperà sul lato 1 nella seguente fase economica. La colonia conquistata è poi trattata come le altre colonie del giocatore. Potrà fornire risorse, crescere, costruire SY, fornirà Milizia quando è attaccata, ecc. Qualsiasi minerali e relitti dello spazio che sono sulla colonia quando è catturata sono considerati distrutti.

Conquista del Pianeta Natale: Un Pianeta Natale conquistato diventa una colonia normale (max 5 CP) per il giocatore che l'ha conquistato.

Indicazione dello stato conquistato: Il segnalino di Colonia del giocatore sconfitto è lasciato sul pianeta e coperto dal nuovo proprietario perché in modo che lo stato di Colonia conquistata continui ad avere impatto sulla partita. Il proprietario originale non può attaccare la sua ex colonia dallo spazio. Se la vuole indietro, egli dovrà invaderla (il pianeta è pieno di suoi coloni!).

15.2 Altri Effetti

Rivelare Carte: Quando una colonia è conquistata (non riconquista - vedi sotto), il giocatore che ha perso la colonia deve rivelare tutte le carte Vantaggi Impero e Tecnologia Aliena che ha in quel momento, al giocatore che cattura la Colonia.

Conquista Pianeta nel Sistema Nemico: quando una colonia o il Pianeta Natale è conquistata nel Sistema Nativo di un giocatore, il giocatore che ha c la Colonia può guardare il foglio di produzione del giocatore e il suo impero aumenta di un livello

in due tecnologie in cui l'altro giocatore è più avanzato immediatamente. Eccezione: Riconquistare un pianeta (vedi sotto). Questo è simile all'acquisizione di tecnologia attraverso la demolizione di navi catturate tranne che accade immediatamente e non nella fase economica.

Conquista nello spazio profondo: se una colonia è conquistata nello spazio profondo, viene gestita allo stesso modo tranne che un solo livello di una tecnologia può essere presa (scelta del giocatore invasore). Se state giocando uno scenario in cui gli indicatori del Sistema Nativo dei giocatori sono mescolati con i segnalini di spazio profondo al setup, tutte le colonie oltre il Pianeta Natale contano come Colonie di spazio profondo ai fini di questa regola.

Punti vittoria: Se stai giocando con le condizioni di vittoria del gioco multiplayer breve, una colonia conquistata può contare per fino a due punti di Colonia. Conquistare una Colonia si ottiene 1 punto, lo stesso come se si distrugge una Colonia. Se quella colonia cresce fino a 5 CP ed è di fuori dal Sistema Nativo del giocatore, conta un punto aggiuntivo (come qualsiasi altra colonia di fuori del vostro Sistema Nativo). Il punto per l'acquisizione non può mai essere perduto, ma il punto per avere una colonia a 5 da CP si. Riconquistare una colonia che in precedenza era vostra non dà un punto di Colonia. Con le condizioni di vittoria alternative a 3 punti Colonia, questo potrebbe produrre alcune vittorie sorprendenti.

15.3 Riconquista

Riconquista: Se un giocatore riconquista una colonia che precedentemente era sua, non ottiene nessun beneficio o aumento di tecnologia (il pianeta possiede la sua tecnologia, e non quella dell'altro giocatore). Una volta che un pianeta è riconquistato dal proprietario originale, vengono rimossi tutti gli altri indicatori di Colonia.

Conquistare un pianeta conquistato da un altro giocatore: se un terzo giocatore conquista un pianeta, guadagnerà la tecnologia dal proprietario originale, non del proprietario attuale. La tecnologia che può essere acquisita è solo ciò che era già stato studiato dal giocatore originale al momento che della sua prima conquista. Nelle partite multiplayer, occorre registrare una nota della tecnologia del giocatore, quando un pianeta è catturato, nel caso in cui questo accade.

16. Navi Ammiraglia

16.1 Regole Generali



Ogni giocatore inizia con 1 Nave Ammiraglia (B4-1 x3). Questo rappresenta il coronamento del tuo impero (a questo punto). Un'ammiraglia avrà sempre sotto un indicatore numerico "1". La Nave

Ammiraglia hanno le seguenti proprietà:

- Non paga la manutenzione, ma conta come Dimensione dello Scafo 3 per l'aggiornamento tecnologico.
- Può aggiornare la propria tecnologia normalmente, possono acquisire esperienza e funzionare come qualsiasi altra nave sotto tutti gli aspetti.
- Guadagna il Movimento di Reazione quando si possiede la tecnologia Movimento 4.
- Può essere aggiornata con le tecnologie di *Esplorazione* e *Incrociatore da Battaglia Veloce* una volta che queste tecnologie sono state ricercate.

- Se distrutta, non può mai essere ricostruita (la distruzione della vostra Nave Ammiraglia non fa danni al suo impero in alcun modo - ma si perde solo l'uso di questa Nave).

16.2 Catturare la Nave Ammiraglia

La Nave Ammiraglia che sono abbordate e catturate con successo possono essere utilizzate dal giocatore che le cattura. In questo caso il segnalino continua a essere utilizzato dal giocatore che l'ha catturata. Funzionerà come tutte le altre navi catturate, tranne per il fatto che non necessita di manutenzione. Una nota separata della sua tecnologia dovrà essere mantenuta sul foglio di registrazione delle navi.

16.3 Nomi delle Navi Ammiraglie

Le Navi Ammiraglie sono le sole navi nel gioco che hanno un nome dedicato:

- Enterprise (Blu) - *oltre all'ovvia connessione all'astronave della serie televisiva, la portaerei USS Enterprise (CVN-65) sarà nella sua ultima missione al momento della stampa.*
- Victory (Rossia) - *Il nome della Nave Ammiraglia utilizzata dall'ammiraglio Nelson a Trafalgar.*
- Thunder Child (Verde) - *Ne La Guerra dei Mondi, di H.G. Wells, è il nome della Corazzata che ha distrutto 2 Tripods Marziani per coprire la fuga dei rifugiati.*
- Argo (Giallo) - *Dalla mitologia greca - Giasone e gli Argonauti. Era anche il nome americano della Battleship Spaziale Yamato nel film giapponese "Star Blazers".*

17. Centri di Ricerca e Industriali



Questa regola opzionale allungherà il tempo di gioco inserendo una gestione contabile. Per coloro a cui non dispiace lo sforzo supplementare, il beneficio di questa regola è che si sarà costretti a pianificare spese extra in modo da essere ancora in grado di ricercare tecnologia, quando le cose degenereranno in combattimenti pesanti. È stato fornito un foglio di produzione separato per l'utilizzo con questa regola.

17.1 Effetti

Centri di ricerca: Nelle fasi economiche future, ogni RC fornisce 5 punti ricerca (RP). Questi RP possono essere utilizzati solamente per la ricerca di tecnologia. Fino a 30 RP possono essere mantenuti per il prossimo turno.

Centri industriali: In fasi economiche future, ogni IC fornisce 5 CP. Possono essere accumulati e usati come qualsiasi altro CP.

17.2 Proprietà Comuni

I Centri di ricerca (RC) e centri industriali (IC) costano 3 CP e possono essere collocati su un pianeta con una Colonia (incluso il Pianeta Natale) che abbia fornito risorse in quella fase. Solo un RC o IC può essere messo su di un pianeta (una colonia non può mai avere 2 RC, 2 IC, o sia un RC che un IC). IC e RC sono distrutti quando viene eliminata la colonia o se il pianeta è catturato da unità di terra.

17.3 Cambiamenti al Gioco

Questa regola opzionale cambia il gioco con l'aggiunta di una notevole quantità di denaro. Quando si gioca con questa regola, eseguire le operazioni seguenti:

- Utilizzare i Pianeti Natale da 20 CP e non utilizzare la regola opzionale Tecnologia di Partenza. Questa regola

sostituisce anche la regola opzionale sui limiti di avanzamento della ricerca (vedi 18.0 regolamento base).

- I giocatori possono spendere solo 15 CP sulla ricerca di tecnologia in ogni fase economica. Questi CP sono "convertiti" in RP e possono essere spesi, usati o salvati con gli RP generati dagli RC.

18. Modifica della Terra e Nebulose

La Tecnologia di Modifica della Terra 2 può essere acquistata dopo Modifica della Terra 1. Mentre non riguarda rigorosamente la modifica della terra, gli avanzamenti nella tecnologia di Modifica della Terra permettono a un giocatore di prepararsi per raccogliere risorse dalle nebulose.

Procedura: Un nave mineraria che è in una nebulosa durante la fase economica ed è collegato da una catena di navi mercantili (*MS Pipeline*) al Pianeta Natele, allo stesso modo di come una colonia è collegata al Pianeta Natale, produce 5 CP in ogni fase economica. *La nave mineraria rappresenta le squadre di scienziati, di minatori e tutte le apparecchiature necessarie per estrarre le risorse dalla nebulosa.* Ogni nave mineraria che sta raccogliendo CP da una nebulosa dovrebbe essere girata sul lato con il "5" come un promemoria per la raccolta delle risorse durante la fase economica.

Registrazione risorse delle Nebulose: La registrazione di queste risorse viene registrata nella sezione *minerali* del foglio di produzione. La quantità di risorse raccolte in una nebulosa, con Modifica della Terra 2, non viene modificata da qualsiasi altre variante, Vantaggi Impero o Tecnologia Aliena.

Requisiti: Le navi minerarie per avere questa capacità devono essere costruite dopo la scoperta di Modifica della Terra 2 o deve essere aggiornate. Le navi minerarie sono ora numerate. Sul foglio di produzione, accanto al cerchio per indicare Modifica della Terra, ci sono dei piccoli numeri 1, 2, 3, 4. Ognuno di questi numeri viene cerchiato quando la nave mineraria corrispondente è costruita o aggiornata con la tecnologia Modifica della Terra 2.

19. Navi Uniche

19.1 Regole Generali



Ogni giocatore ha sei segnalini di nave unica. Dopo aver pescato la carta del Vantaggio Razziale, ma prima dell'inizio del gioco, ogni giocatore progetta una nave per quel segnalino (vedi sotto). Tutti i sei contatori nave unica utilizzano lo stesso progetto. Queste navi uniche possono essere acquistate (se il livello di tecnologia posseduto dal giocatore lo consente) e utilizzate come qualsiasi altra nave.

NOTA: Le navi uniche possono avere loro tecnologia aggiornata come qualsiasi altra nave.

NOTE DEL DISEGNATORE: *Le navi uniche non saranno "un affare migliore" sui rispetto a SC, DD, ecc. Tuttavia, esse vi permetteranno di fare alcune sorprese al vostro avversario.*

19.2 Progettare le Navi Uniche

Inizio del progetto: La progettazione di una nave unica di un Impero deve essere completata prima dell'inizio del gioco. Per progettare una nave unica, consultate le tabelle #2 e #3. I valori non presenti sulle tabelle non possono essere selezionati. Qualunque cosa aggiunta al progetto aumenta il costo di costruzione della nave. Una volta che il progetto è

completo, scrivere i valori sul *Foglio di Tecnologia delle Navi* sopra i gruppi delle navi uniche.

Riprogettazione: Il progetto della nave unica di un Impero può essere cambiato ogni volta che non ci sono navi uniche attualmente costruite. Un giocatore può smantellare le navi per poter fare questo. Tuttavia, vi è costo di 5 CP per creare un nuovo progetto di nave unica.

Abilità speciali: Oltre alla Classe, Attacco, Difesa e Dimensione dello Scafo, ogni nave unica può avere fino a due abilità speciali. Quando si scelgono le 2 abilità speciali, la stessa abilità speciale non può essere selezionata due volte (una nave, per esempio, non può avere 2 *Mini Hangar*). Le abilità speciali di una nave unica non si rivelano all'altro giocatore fino a quando la nave non le utilizza o viene catturata. Asteroidi e Nebulose non influenzano le abilità speciali delle navi uniche.

NOTA: Le abilità speciali che sono attualmente nel gioco (come punto di difesa) tendono ad essere più convenienti perché costano molte risorse andare a ricercare quelle abilità. Le altre abilità con nessun costo di ricerca tendono quindi ad essere più costose.

Restrizioni: Le seguenti restrizioni si applicano per l'acquisto e l'aggiornamento delle navi uniche:

- Non possono essere acquistate fino a quando la tecnologia di Dimensione dello Scafo studiata non lo permetterebbe loro costruzione. Questo è determinato dal costo in CP della nave, vedi tabella navi uniche #1.

ESEMPIO: Una nave unica che costa 12 CP o meno può essere costruita quando è stata ricercata la tecnologia Dimensione dello Scafo 3.

- Se il progetto ha una tecnologia che deve essere ricercata (PD, Scanner, Esplorazione, BC veloci), questa tecnologia deve essere ricercata prima che la nave si possa costruire.
- Si può aggiornare la loro tecnologia di Attacco e Difesa fino alla loro Dimensione dello Scafo.

Movimento di Reazione: Tutte le navi uniche ottengono la capacità di reagire a Movimento 5.

Cambiamenti alla Dimensione dello Scafo: Un giocatore utilizzando il Vantaggio Razziale *Giant Race* o *Insectoid* ha le Dimensioni dello Scafo del progetto della loro nave regolato come qualsiasi altra loro nave. Se sia *Giant Race* o *Insectoid* progettano un unica nave con Dimensione dello Scafo 2, entrambi pagano 4 CP per il costo del loro progetto. Tuttavia, la *Giant Race* otterrebbe una nave con Dimensione dello Scafo 3 e *Insectoid* otterrebbe una nave con Dimensione dello Scafo 1.

Requisito di Classe Armamento: Dopo avere aggiunto al costo della nave unica la sua Classe Armamento, questa può essere aggiustata in su, con un aumento corrispondente di prezzo. Navi Uniche che costano 10+ CP devono montare armamenti di almeno classe D. Navi Uniche che costano 20+ CP devono montare armamenti di almeno classe C. Navi Uniche che costano 30+ CP devono montare armamenti di almeno classe B. *Così se avete progettato un nave unica che è E6-1 x1 costerebbe 12 CP. È possibile aggiornare la classe del suo Armamento a Classe D ed il costo salirebbe a 13 CP.*

Tecnologia Dimen. Scafo	Costo Massimo della Nave Unica
1	6
2	9
3	12
4	15
5	20
6	24
7	32

Tabella Navi Uniche #2 (costi)

Classe Armamento	Forza di Attacco		Forza di Difesa		Dimensione dello Scafo		
	Valore	CP	Valore	CP	Valore	CP	
E	1	1	1	0	0	1	2
D	2	2	2	1	1	2	4
C	3	3	3	2	3	3	7
B	4	4	5	3	5		
A	6	5	6				
		6	8				
		7	11				
		8	14				

ESEMPIO DEI COSTI: Una nave di classe D (2 CP), con forza di Attacco 2 (2 CP), forza di Difesa 2 (3 CP) e Dimensione dello Scafo 2 (4 CP), richiederebbe 11 CP e la tecnologia Dimensione Scafo 3 per poterla costruire.

20. Varianti

Queste varianti sono disponibili oltre a quelle presenti nel libro originale degli scenari.

- Più alieni - Il pianeta desolato nel Sistema Natale di un giocatore ha gli Alieni. Una carta di Tecnologia Aliena è acquisita colonizzando quel pianeta come se fosse un pianeta desolato nello spazio profondo.
- Spazio più sicuro - Ogni volta che un segnalino *Pericolo!* è girato, tirare un dado per tutte le navi che esplorano. Vengono eliminate solo con un tiro di 9-10. Con un tiro di 1-8, non c'è alcun effetto.
- Ricco di minerali - Il reddito da tutti i minerali è raddoppiato.
- Rallentare gli scienziati - Il costo di ricerca di tutte le tecnologie è aumentato di 5 CP.
- Agevolare gli scienziati - Il costo di ricerca di tutte le tecnologie è diminuito di 5 CP.
- Combattimenti sanguinosi - Tutte le unità hanno la loro forza di Attacco aumentata di 1.
- Colonie ricche - Tutte le colonie (tra cui il Pianeta Natale) che produce normalmente almeno 1 CP ha la sua produzione aumentata di 3 CP. Per il combattimento a terra, si ottiene la milizia uguale solamente al valore nominale del loro CP senza contare questo bonus.
- Tecnologia di Partenza - Ogni giocatore inizia la partita con 75 CP (o qualsiasi importo concordato) che il giocatore può spendere solo sulla tecnologia. Questa spesa è fatta prima di ricevere le unità di partenza, quindi è possibile che le unità di partenza di un giocatore possano iniziare con tecnologie avanzate. Non più di due livelli di tecnologia Dimensione dello Scafo o Movimento e non più di un livello di qualsiasi altra tecnologia possono essere acquistati all'inizio. Fino a 10 di questi CP possono essere portati nell'inizio partita (e utilizzati come normali CP nel corso della partita).

21. Situazione Galattica

Per un gioco casuale, tirare sulla tabella seguente per determinare quale variante è usata.

Tiro	Variante
1	Bassi Costi di Mantenimento
2	Terreno Difficile
3	Spazio più sicuro
4	Ricco di minerali
5	Rallentare gli scienziati
6	Agevolare gli scienziati
7	Combattimenti sanguinosi
8	Colonie ricche
9	Tira due volte su questa tabella *
10	Tira tre volte su questa tabella *

Quando si tira due o tre volte sulla tabella, ritirare tutti i risultati di "9", "10", risultati doppi, così come qualsiasi tiro che annulla in modo efficace un risultato precedente.

ESEMPIO: se tirando due volte sulla tabella si ottiene un 5 e successivamente un 6 il risultato di 6 va ritirato.

NOTA: Bassi costi di Mantenimento e Terreno Difficile sono varianti presenti nel libro degli scenari del gioco base.



Tabella Costi Navi Uniche #3

<i>Abilità speciale</i>	<i>Costo</i>	<i>Descrizione</i>
PD	1	Se questa tecnologia è in gioco. Deve essere ricercata normalmente.
Scansione	1	Se questa tecnologia è in gioco. Deve essere ricercata normalmente.
Esplorazione	1	Se questa tecnologia è in gioco. Deve essere ricercata normalmente.
BC Veloci	2	Se questa tecnologia è in gioco. Deve essere ricercata normalmente.
Mini Hangar	2	La tecnologia Caccia deve essere studiata prima che possano essere utilizzati. Permette di caricare un singolo Caccia. La nave non ottiene nessuno dei vantaggi di una CV. Può essere attacca, se non è schermata anche se ci sono ancora presenti dei Caccia.
Scafo Schermato	3	Rende la nave immune alle Mine che la ignorano. Questo può creare una situazione in cui ci saranno mine inesplose nello stesso esagono con queste navi alla fine di un turno.
Scudo Protettore	3	Una nave amica (non unica) può essere schermata da questa nave unica (se la nave unica nave non è schermata). Questa nave schermata opera normalmente, ma non può essere attaccata finché la nave unica non è distrutta. Questo vale anche prima dell'avvio di una battaglia durante la detonazione delle mine. Tutte le navi con scudo proiettore possono assegnare la loro protezione, prima che un giocatore inizi a selezionare gli obiettivi delle mine. Più di una nave può essere assegnare il proprio scudo alla stessa nave. In questo caso, tutte queste navi, devono essere distrutte prima che quella nave possa essere attaccata. Lo Scudo non può cambiare la navi che sta proteggendo nel mezzo di una battaglia. Lo Scudo non può proteggere i Titani.
Progetti Indeboliti	-1 o -2	C'è un cambiamento alla progettazione che consente di risparmiare denaro, ma rende la nave più vulnerabili. Nel primo combattimento che affronta questa nave, informare l'avversario e tirare un dado. Il risultato del tiro di dado indica quale classe di nave otterrà sempre + 2 in attacco contro questa classe di nave unica. [SC 1-3, DD 4-6, 7-8 CA, scelta del 9-10 nemico di SC, DD o CA] Il costo della nave è - 1 CP se il resto della nave totali 16 CP o meno e - 2 se il resto della nave totali 17 CP o più.
Bacino di Carenaggio	4	Se (e solo se) questa nave è in un stesso esagono con una colonia che ha prodotto risorse per voi in questa fase economica, questa nave conta come uno SY al corrente livello della tecnologia SY. Può essere utilizzato sia per l'aggiornamento che per la costruzione di nuove navi. Non servono come SY nel turno in cui sono costruite. Inoltre solo una di queste navi può essere costruita in qualsiasi una colonia in una fase economica e la colonia non poteva costruire anche un SY.
Raggio Traente	2	Permette di selezionare una nave nemica che normalmente potrebbe sparare su questa nave all'inizio di ogni turno. Quella nave non può ritirarsi (anche se la nave unica può sganciare il Raggio Traente e ritirarsi normalmente quando è il suo turno di fuoco). Una nave nemica occultata può ignorare il raggio traente, se il nemico non dispone di Scanner in grado di individuare le navi nemiche occultate presenti in battaglia.
Portali Warp	5	Se due navi dotate di Portale Gates sono entro tre esagoni una dall'altra e non si muovono per il turno, qualsiasi delle tue navi nave può muoversi tra di loro come fossero gli esagoni adiacenti (in modo simile ai Warp Point). Se entrambe le navi dotate dei Portali Warp sono in esagoni con un pianeta che hanno una colonia, anche le truppe di terra possono usarli. I Caccia possono usarli se c'è una colonia o nave su altro lato che li ricevono. Le truppe di terra e i Caccia che usano il Portale Warp in questo modo non possono a loro volta essere mossi ulteriormente per il resto del turno. Le catene commerciali (MS Pipeline) si possono anch'esse collegare attraverso i Portale Warp nello stesso modo di come possono farlo attraverso i Warp Points. NON ci si può ritirare attraverso un Portale Warp durante una battaglia. Ogni unità può fare solo un passaggio attraverso un Portale Warp durante una mossa (un'unità non può uscire da un Portale Warp e saltare attraverso un altro Portale Warp). Le truppe di terra e i Caccia che usano un Portale Warp Gate non possono essere ulteriormente mossi, a loro volta, per il resto del turno. Movimento attraverso il Portale Warp può essere combinato con il movimento attraverso un Warp Point durante la stessa mossa.
Secondo Attacco	3	Se questa nave mette a segno un colpo può sparare nuovamente finché il bersaglio è un'altra nave dello stesso tipo della prima. Un solo attacco extra può essere generato. L'attacco non può essere utilizzato durante il bombardamento del pianeta.
Armamenti Pesanti	2	Questa nave ottiene sempre un colpo a segno con un tiro di 1 o 2. Se sta sparando contro un Titano, ottiene sempre un colpo a segno con un tiro di 1.

Lista delle carte di Tecnologia Aliena

- 1. Soylent Purple:** SC e DD pagano 1/2 manutenzione (arrotondato per difetto). *Rivelare alla fine della partita.*
- 2. Anti-Matter Warhead:** Il DD prende +1 alla sua forza di Attacco. *Rivelare quando un DD è in combattimento.*
- 3. Interlinked Targeting Computer:** La tecnologia di attacco è illimitata sui cacciatorpediniere. *Rivelare quando un DD è presente in combattimento. Esistenti DD ottengono immediatamente la possibilità di avere la tecnologia di attacco maggiore della loro Dimensione dello Scafo a causa di questa carta, ma dovranno aggiornare la tecnologia normalmente (Attacco 2 o Attacco 3).*
- 4. Polytitanium Alloy:** Il DD costa 2 risorse in meno. *Rivelare alla fine della partita.*
- 5. Long Lance Torpedo:** Il DD ha classe B invece che classe D. *Rivelare quando un DD è in combattimento.*
- 6. Central Computer:** CA e BC pagano 1/2 manutenzione (arrotondato per difetto). *Rivelare alla fine della partita.*
- 7. Resupply Depot:** BB e DN pagano 1/2 manutenzione (arrotondato per difetto). *Rivelare alla fine della partita.*
- 8. Holodeck:** CV e F pagano 1/2 manutenzione (arrotondato per difetto). *Rivelare alla fine della partita.*
- 9. Cold Fusion Drive:** R e SW pagano 1/2 manutenzione (arrotondato per difetto). *Rivelare alla fine della partita.*
- 10. Emissive Armor:** Serve un colpo extra ad uccidere un CA. Tuttavia, la Dimensione dello Scafo non aumenta a causa di questa carta: è ancora considerato 2 (escludendo altri effetti di carte). Questo non aiuta contro gli attacchi di abbordaggio. *Rivelare quando un CA è in combattimento.*
- 11. Electronic Warfare Module:** Il CA prende +1 alla sua forza di Attacco. *Rivelare quando il CA è in combattimento.*
- 12. Microwarp Drive:** Il BC prende +1 alla sua forza di Attacco. *Rivelare quando il BC è in combattimento.*
- 13. Combat Sensors:** Il BB prende +1 alla sua forza di Attacco. *Rivelare quando il BB è in combattimento.*
- 14. Afterburners:** Dopo la ricerca di Caccia, tutti i vostri Caccia prendono +1 sugli attacchi contro navi con una Dimensione dello Scafo di 1 (o meno, se si gioca con gli Insectoids). *Rivelare quando un Caccia è in combattimento.*
- 15. Photon Bomb:** Dopo la ricerca di Caccia, tutti i vostri Caccia prendono +1 sugli attacchi contro navi con una Dimensione dello Scafo superiore a 1. *Rivelare quando un Caccia è in combattimento.*
- 16. Stim Packs:** Tutte le unità di Terra prendono +1 alla loro forza di Attacco. *Rivelare in un combattimento a terra.*
- 17. Improved Crew's Quarters:** Il CA costa 3 risorse in meno. *Rivelare alla fine della partita.*
- 18. Phased Warp Coil:** Il BC costa 3 risorse in meno. *Rivelare alla fine della partita.*
- 19. Advanced Ordinance Storage System:** Il BB costa 3 risorse in meno. *Rivelare alla fine della partita.*
- 20. The Captain's Chair:** Il DN costa 4 risorse in meno. *Rivelare alla fine della partita.*
- 21. Efficient Factories:** Colonie che produrranno 5 CP nella fase economica producono invece 6 CP. *Rivelare alla fine del gioco.*
- 22. Omega Crystals:** CA, BC, BB, DN e Titani del giocatore sono dotati dell'Omega Crystals. Se una nave con l'Omega Crystals è presente in battaglia il giocatore lo può attivare dopo un gruppo ha sparato (nemico o amico). Tale gruppo deve rilanciare tutti i suoi dadi. I risultati del primo tiro di quel gruppo sono annullati e sostituiti da un nuovo tiro di dadi. I nuovi risultati devono essere accettati, anche se peggiori per il giocatore con l'Omega Crystals. Non importa quante navi con l'Omega Crystals sono presenti, il giocatore può sempre attivarlo una volta durante l'intera battaglia. Se una nave viene schermata e successivamente rientra in battaglia attivamente, può ancora utilizzare l'Omega Crystals sempre che non sia già stato usato in questa battaglia. *Rivelare al primo utilizzo.*
- 23. Cryogenic Stasis Pods:** BD e Trasporti pagano 1/2 manutenzione. *Rivelare alla fine della partita.*
- 24. Minesweep Jammer:** SW usati contro di voi sono trattati come aventi un livello in meno della tecnologia Dragamine. Così dragamine con solo il livello 1 non sarebbero in grado di dragare nessuna Mina. *Rivelare quando un SW tenta di dragare le tue Mine.*
- 25. Air Support:** I Trasporti nei combattimenti a terra funzionano come unità B6-2-x 2. (Ovviamente devono sopravvivere alla battaglia spaziale per essere utilizzati in questo modo.) Quando i Trasporti sono utilizzati come supporto aereo solo modificatori per le unità di terra vengono applicati. I danni presi durante la battaglia spaziale sono considerati riparati prima dell'inizio del combattimento a Terra. Non possono essere rimossi per creare la guarnigione del pianeta. Se non ci sono altre truppe di terra a disposizione per essere rimosse per la creazione della guarnigione del pianeta, il pianeta non è catturato. *Rivelare al primo utilizzo.*
- 26. Hidden Turret:** Un SW può sparare come un'unità E3. *Rivelare quando un SW è in combattimento.*
- 27. Stealth Field Emitter:** Le navi ritornano col lato non rivelato dopo il combattimento. *Rivelare al primo utilizzo.*
- 28. Advanced Comm Array:** Navi che possiedono la capacità del Movimento di Reazione, possono reagire in un esagono adiacente, non di battaglia, quando un avversario si muove in quell'esagono. Questo arresta il movimento del giocatore. Durante il combattimento, il giocatore che ha reagito viene considerato l'attaccante in quella particolare battaglia. *Rivelare al primo utilizzo.*
- 29. Mobile Analysis Bay:** È possibile ottenere la tecnologia da navi catturate immediatamente dopo una battaglia senza doverle demolire. Queste non devono essere in un SY. *Rivelare alla fine del gioco.*
- 30. Adaptive Cloaking Device:** Se il tuo nemico non ha Scanner pari o superiore al vostro Occultamento, il vostro Incursore (R) spara con +2 alla forza di Attacco durante il 1° Round. Se hanno Scanner uguale al vostro Occultamento allora il tuo Occultamento è stato violato, ma nel 1° Round sparano come classe A, 2° round come classe B, 3° round come classe C, dal 4° in poi come Classe D. Questa carta ha impatto solo sugli Incursori, anche se vi sono anche dei Cloaking Geniuses. *Rivelare al primo utilizzo.*

Lista delle carte Vantaggio Razziale

31. Fearless Race: La cultura di questa Razza attribuisce un alto valore alla dimostrazione del coraggio. Tutte le loro navi in grado di combattere e i SY (escludendo BD e unità di terrestri) fanno fuoco come Classe A nel primo round di combattimento (solo). Dopo il primo round, le loro navi tornano alla loro normale Classe di attacco. Tuttavia, nessuna delle loro navi può ritirarsi dal combattimento se non dopo il terzo Round. Le loro navi sparano ancora a Classe "E" (o "F") in Asteroidi o Nebulose.

RIVELARE: La prima volta che si entra in combattimento compreso un combattimento contro Alieni.

32. Warrior Race: + 1 alla forza di attacco a tutte le loro navi, escluso le BD, quando sono l'attaccante del combattimento. - 1 alla forza di attacco a tutte le loro navi, escluso le BD, quando sono il difensore del combattimento. Nessun vantaggio è dato nei bombardamenti dei pianeti.

RIVELARE: La prima volta che si entra in combattimento compreso un combattimento contro Alieni.

33. Celestial Knights: Dopo il primo round, questa Razza una volta per combattimento (non di terra o bombardamento di colonia) può, all'inizio del round, dichiarare una "carica." Tutte le loro navi (incluso le BD ma non le Basi e i SY) hanno, solamente in quel round, due attacchi. Tuttavia, in seguito tutti i colpi tutte le navi nemiche avranno + 1 alla loro forza di attacco. Inoltre, nel turno successivo alla carica, le navi di questa razza non possono ritirarsi.

RIVELARE: La prima volta che si dichiara una Carica.

34. Giant Race: La Dimensioni dello Scafo di tutte le navi (non delle unità di terra, ma compreso SY, Basi, Navi Ammiraglie, Navi Uniche, ecc.) di questa Razza è aumentato di uno. Questo influisce tutto ciò che ha a che fare con le Dimensioni dello Scafo - SY necessari per la costruzione (compresi Navi Minerarie, Coloniali e MS Pipeline), danni per distruggerle, tecnologia che può essere trasportata, manutenzione, gruppi d'abbordaggio, ecc. Il costo per costruire le navi rimane lo stesso. Le navi catturate di questa Razza mantengono la loro Dimensione dello Scafo. Questa Razza non può ricercare Caccia e non può acquisirlo con altri mezzi (acquisizione di tecnologia, ecc.). Gli Ologrammi hanno sempre una Dimensione dello Scafo pari a zero e non hanno bisogno di un SY per costruire.

RIVELARE: La prima volta che si entra in combattimento compreso un combattimento contro Alieni.

35. Industrious Race: Quando questa Razza ha ricercato la tecnologia di Modifica della Terra, può colonizzare gli asteroidi esattamente come se fossero dei pianeti desolati. Gli asteroidi conservano ancora i loro normali effetti di terreno. I Titani non possono distruggere un asteroide come fanno coi pianeti e non possono attaccare le colonie sugli asteroidi in nessun modo. Gli altri giocatori non possono attaccare una Colonia in un asteroide con le truppe di terra. Se si gioca il gioco corto, con regola dei punti Colonia nello spazio profondo, le Colonie in asteroidi nello spazio profondo non contano come punti Colonia. Inoltre colonizzando un asteroide nello spazio profondo, non si ottiene una carta di Tecnologia Aliena.

RIVELARE: La prima volta che si colonizza un Asteroide.

36. Ancient Race: All'inizio della partita (prima del suo inizio), rivela che sei la Razza Antica, e puoi esplorare tutti

gli esagoni adiacenti al tuo Pianeta Natale. Quindi esplora sei di esagoni adiacenti a quegli esagoni (questi saranno a due esagoni dal tuo Pianeta Natale). È possibile che alcuni di questi spazi, che sono a distanza due dal vostro Pianeta Natale, non possano essere esplorabili (a seconda del setup). Puoi raccogliere subito fino a 3 minerali che siano stati rivelati, e posizionarli questi minerali sul tuo Pianeta Natale. Successivamente puoi piazzare fino a 3 navi coloniali della tua riserva (con il lato nave in su) su qualsiasi Pianeta, che non sia desolato, appena rivelato in questo modo (3 navi coloniali iniziano ancora Sul Pianeta Natale). Diventeranno Colonie da 1 CP al termine della prima fase economica. Queste rappresentano colonie che avevano preso contatto con la vostra razza dopo aver trascorso centinaia di anni di viaggio in sonno criogenico verso questi pianeti. Ora che la "velocità luce" delle navi è stata perfezionata, le colonie crescono e diventano parte dell'Impero.

RIVELARE: All'inizio della partita.

37. Space Pilgrims: Questa razza ha una maggiore comprensione dello spazio e sono più a suo agio in esso. Essi non soffrono delle penalità di movimento in nebulose o asteroidi. Le loro navi non sono mai succhiate dai buchi neri e non sono mai perse nello spazio. Possono anche utilizzare la regola opzionale "Colpo di Fionda" dei Buchi Neri (15.2 regolamento base) e lo fanno automaticamente, senza dover tirare per verificare la distruzione. Sono però ancora distrutti dal segnalino "Pericolo!" e subiscono gli altri effetti dei vari terreni.

RIVELARE: Quando si entra in un Buco Nero o Perso nello Spazio oppure se si ignorano le penalità di movimento di un asteroide o nebulosa. Al fine di mantenere segreto il loro vantaggio, possono scegliere di tirare quando entrano in un esagono di Buco Nero.

38. Hive Mind: Questa Razza apprende e si adatta in ogni combattimento. A partire dal 2° round di combattimento, tutte le unità di questa Razza (comprese le BD) prendono un + 1 alla loro forza di difesa. A partire da 4° round, tutte le unità prendono + 1 anche alla loro forza di attacco. A partire da 6° round, tutte le unità prendono + 1 anche allo Scafo. Questi stessi modificatori si applicano anche a terra, ma il combattimento a terra inizia con il 1° turno anche se è stato preceduto da una battaglia spaziale. Se l'attaccante non fa fuoco nel primo round di combattimento a terra (perché non possiede navi da sbarco), questo round conta ancora come il primo round di combattimento. Non si ottengono questi benefici nei bombardamenti.

RIVELARE: La prima volta che si entra in combattimento compreso un combattimento contro Alieni

39. Nano-technology: Le navi di questa Razza si possono aggiornare istantaneamente e gratuitamente alla più recente tecnologia indipendentemente dalla loro posizione. Se lo fanno non possono muovere in quel turno.

RIVELARE: Alla fine della partita.

40. Quick Learners: Questa Razza inizia con Accademia Militare a livello 1 e lancia 2 dadi (prendendo il miglior risultato) quando si verifica per vedere se una nave aumenta nell'esperienza. Gli altri imperi non possono guadagnare tecnologia di Accademia Militare da questa Razza.

RIVELARE: Quando si esegue un tiro per l'esperienza.

Lista delle carte Vantaggio Razziale

41. Gifted Scientists: Questa Razza altamente tecnologica ottiene un 33% di sconto (arrotondato per eccesso) quando la ricerca di qualsiasi tecnologia. Tuttavia, tutto ciò che costruiscono (navi coloniali, Ologrammi, SC, MS Pipeline, ecc) costa 1 CP più.

RIVELARE: Alla fine della partita.

42. Master Engineers: Questa Razza utilizza una forma altamente avanzata, ma instabile, di "velocità luce" per le sue navi. Prima di muovere, per un turno (solo), ogni nave può scegliere di muovere di 1 esagono in più di quanto gli sarebbe permesso muovere, ma ogni nave che fa così deve tirare un dado. Con un tiro di 9-10 la nave, invece, non può muoversi affatto per quel turno. Tirare per ogni nave individualmente quando si muove. Questo tiro non è segreto quindi saranno svelate alcune informazioni ai tuoi avversari quando durante il movimento. Unità che normalmente muovono zero non possono muovere 1 a causa di questa capacità, ma tutte le navi con movimento di 1 o più, possono farlo. Le navi catturate di questa razza possono continuare ad utilizzare questa capacità, a meno che la loro tecnologia di movimento non viene aggiornata. Aggiornare un BC alla tecnologia "Incrociatore da Battaglia Veloce" causerebbe la perdita di questa capacità ad un BC.

RIVELARE: Quando la nave tenta di muovere più lontano.

43. Insectoids: Questa Razza di esseri simili a insetti si riproduce e costruisce molto rapidamente. La Dimensione dello Scafo di tutte le navi (non delle unità di terra, ma compreso SY, Basi, Navi Ammiraglie, Navi Uniche, ecc.) di questa Razza è ridotto di uno. Se non indicato diversamente, questo influisce su tutto ciò che ha a che fare con le Dimensioni dello Scafo - SY necessari per costruire (compresi navi minerarie, Coloniali e MS Pipeline), danni per distruggerle, gruppi d'abbordaggio ecc. Il costo per costruire le navi rimane lo stesso. Una nave, come ad esempio un DD, che ha una dimensione di scafo di 0, non paga alcuna manutenzione, ma non può trasportare nessuna tecnologia di attacco o di difesa e potrebbe aggiornare la tecnologia presso un SY per un costo di zero CP. Una nave con una dimensione di scafo 0 è ancora distrutta da 1 colpo e viene considerata di avere una dimensione di scafo di 1 ai fini di qualsiasi tiro per l'esperienza. Navi con una dimensione di scafo di 0 sono considerate avere una dimensione di scafo di 1/2 ai fini dell'utilizzo delle capacità di produzione delle SY. *ESEMPIO: 1 SY con tecnologia Cantieri Spaziali 2 potrebbe costruire 3 DD in ogni fase economica.* Gli Insettoidi non possono ricerca Accademia Militare o Caccia e non possono acquisirli con altri mezzi (acquisizione di tecnologia, ecc.). Le navi catturate a questa Razza mantengono le dimensioni dello scafo.

RIVELARE: La prima volta che si entra in combattimento compreso un combattimento contro Alieni.

44. Immortals: Questa Razza si riproduce molto lentamente, ma non muore mai di vecchiaia. Hanno sviluppato una schermatura supplementare e un sistema di alimentazione di riserva nel tentativo di preservare la vita del loro popolo. Una volta in ogni round di combattimento, questa Razza può scegliere di ignorare un punto di danno. Questo significa che è impossibile, per una delle loro navi, essere distrutta in un combattimento testa a testa (a meno che l'altra nave non è un Titano). Tuttavia, poiché questa

popolazione necessita di grandi quantità di semi per le loro colonie, ogni nave coloniale costa 2 CP più. Questa loro capacità non funziona contro attacchi di abbordaggio. Le navi catturate conservano questa capacità. Tuttavia, può essere ignorato solo un colpo dalle navi catturate. Gli Immortals non possono ricercare Abbordaggio e non possono acquisirlo con qualsiasi altro mezzo (acquisizione di tecnologia, ecc.). Se giocando con qualsiasi regola che normalmente permetterebbe un giocatore di riporto CP nell'inizio del gioco (come la regola opzionale Head Start), gli immortals non possono e perderanno qualsiasi CP non spesi per la ricerca.

RIVELARE: Quando una nave sceglie di ignorare 1 colpo.

45. Expert Tacticians: Questa Razza è esperta in tattica e ottiene il bonus di + 1 in attacco per la dimensione flotta se hanno anche una sola nave combattente in più del loro avversario in combattimento (non hanno bisogno di avere un vantaggio di 2:1). Inoltre, gli avversari non ottengono il Bonus di dimensione di flotta contro di loro a meno che non li superino in numero di 3:1.

RIVELARE: Quando scelgono di utilizzare il loro migliore Bonus di dimensione di flotta in combattimento.

46. Horsemen of the Plains: Questa Razza ha sviluppato una capacità di colpire rapidamente ed eludere. Se una nave di questa razza può ritirarsi, può farlo tra un round e l'altro di combattimento. Non deve aspettare il turno di fuoco per farlo. *ESEMPIO: Potrebbe ritirarsi alla fine del Round 1, prima dell'inizio del Round 2.* Inoltre, tutte le navi di questa razza ottengono sempre +2 alla loro forza di attacco quando sparano su di un pianeta.

RIVELARE: Al primo utilizzo di questa abilità.

47. And We Still Carry Swords: Questa Razza ama il combattimento fisico. Inizia con Combattimento a Terra 2. Tutti i loro attacchi di abbordaggio hanno + 1 alla loro forza di attacco e tutti gli attacchi di abbordaggio contro di loro hanno -1 alla forza di attacco. Inoltre tutte le truppe di terra, tra cui la milizia, ottengono + 1 alla loro forza di attacco e difesa (se attaccano o difendono). Le altre Razze non possono MAI guadagnare tecnologia di Combattimento a Terra da questa Razza.

RIVELARE: La prima volta che eseguono un attacco d'abbordaggio o d'invasione terrestre.

48. Amazing Diplomats: Gli alieni non attaccano questa Razza e questa può muovere (o fermarsi) nei loro sistemi assieme a loro. Mentre le navi aliene non lasceranno il sistema, egli dovrà difendersi dagli attacchi provenienti dalle altre Razze. Questa Razza può colonizzare i pianeti Alieni, come se non ci fossero gli alieni (ottenendo la carta di tecnologia aliena). Questo li rappresenta lo sviluppo di una relazione di scambi e un avamposto su quel pianeta. Una colonia su un pianeta alieno viene trattata come colonia di quella razza sotto ogni aspetto. Se le navi aliene sono successivamente distrutte da un'altra Razza, la colonia esisterà ancora fino a quando non sarà normalmente.

RIVELARE: LA prima volta che si entra in un esagono con al suo interno Alieni.

49. Traders: Ottiene 1 CP extra per ogni pianeta collegato tramite a catena commerciale (di MS Pipeline).

RIVELARE: Alla fine della partita.

Lista delle carte Vantaggio Razziale

50. Cloaking Geniuses: Dopo la ricerca di Occultamento, anche tutti i loro SC e DD ottengono il beneficio di Occultamento. Dopo la ricerca di Occultamento livello 2, anche tutti i loro CA ottengono il beneficio di Occultamento. Se non annullati dagli Scanner, SC, DD e CA ottengono +1 alla loro forza di attacco nel primo round di combattimento. Se annullato Occultamento è da scanner, queste navi attaccano normalmente secondo la loro Classe (una CA spara "C"). Non si tratta di un aggiornamento immediato. Le navi già prodotte vanno aggiornate. Tenere una nota sui gruppi esistenti nel foglio di tecnologia nave. Le navi Catturate di questa Razza mantengono la loro capacità di Occultamento (e possono essere aggiornate).

RIVELARE: Quando un SC/DD/CA in un combattimento o movimento diviene occultato.

51. Star Wolves: Ogni SC, DD e Caccia di questa Razza prende +1 alla forza di attacco durante il tiro su una nave con una Dimensione dello Scafo di 2 o più. Inoltre, loro DD costano 1 CP in meno (8 CP).

RIVELARE: Al primo utilizzo di questa abilità.

52. Power to the People: Navi Minerarie, Coloniali, Mine e MS Pipelines sono istantaneamente e automaticamente aggiornate all'attuale livello tecnologia di movimento del giocatore (e potranno muovere più di 1 spazio per turno).

RIVELARE: Quando una Nave Minerarie, Coloniale, MS Pipeline o Mina non rivelata muove più spazi in un turno.

53. House of Speed: Questa Razza inizia con tecnologia di movimento 7, ma le loro navi sacrificano capacità difensive. Le altre Razze ottengono +2 alla forza di fuoco (anche in abbordaggio) quando sparano a navi (anche ai Caccia, ma non Basi, SY, Colonie, o truppe di terra, ecc.) di questa razza. Inoltre, la loro tecnologia di movimento emana una forte firma energetica, che non può mai ricercare Occultamento o acquisirlo con qualsiasi altro mezzo (acquisizione di tecnologia, ecc.). Essi possono utilizzare gli Incursori (R) catturati, ma non possono aumentare la velocità degli Incursori catturati. Le navi catturate a questa Razza mantengono il loro vantaggio di velocità ma anche le loro debolezze. Tuttavia, la loro tecnologia movimento è così complessa che le altre Razze non possono MAI guadagnare tecnologia movimento da questa Razza (sia con l'abbordaggio di navi che con la conquista dei pianeti).

RIVELARE: Quando una muove più spazi in un turno.

54. Powerful Psychics: Questa Razza inizia con la tecnologia di Esplorazione 1. Inoltre, i suoi sensori sono più avanzati che può rivelare tutti i gruppi a faccia in giù che sono adiacenti ad una delle sue navi con tecnologia di esplorazione (Navi Uniche, CA e Ammiraglie). Questi segnalini resteranno a faccia in su (come se fossero stati incontrati in combattimento). Tuttavia, questo potere non rivela la tecnologia a bordo delle navi. Dal momento che la loro tecnologia di esplorazione è parzialmente basata sui loro poteri psichici, altre razze non mai possono guadagnare tecnologia di esplorazione da questa gara (sia con l'abbordaggio di navi che con la conquista dei pianeti).

RIVELARE: La prima volta che un gruppo viene esplorato.

55. Shape Shifters: Sono maestri dell'inganno. Questa Razza può utilizzare qualsiasi segnalino gruppo come Ologramma segnalandolo come tale sul foglio di tecnologia della nave.

ESEMPIO: Il CA#2 può essere indicato come Ologramma sul foglio di Tecnologia nave e utilizzato come esca.

Se viene incontrato dal nemico, esso non viene eliminato immediatamente come un Ologramma regolare. Le navi sono rivelate, messe sulla scheda di battaglia, ed il combattimento procede normalmente. Il segnalino del gruppo Ologramma può anche schermarsi o fingere di fare fuoco. Se un segnalino di gruppo Ologramma subisce danni o mette a segno un colpo il nemico scopre che è un Ologramma e viene quindi eliminato. Se un gruppo di Ologrammi è composto da più di un Ologramma, viene eliminato l'intero gruppo se un Ologrammi del gruppo viene rimosso (per qualsiasi motivo). *ESEMPIO: Un giocatore costruisce un gruppo di 3 Ologrammi di Caccia. Se uno di quei Caccia Ologramma segna un colpo e viene rimosso, verranno rimossi tutti e 3 gli Ologrammi del gruppo.*

Gruppo di Ologrammi può muoversi in un esagono con unità nemiche, solo se è accompagnato da navi (reali) con capacità di combattimento. Un segnalino di gruppo che è stato costruito come Ologramma, può successivamente essere costruito come una nave reale. In questo modo, l'altro giocatore non saprà mai realmente quali navi sono ologrammi. Un gruppo di segnalini Ologramma sono ologrammi in tutti gli altri aspetti. Essi non possono bloccare pianeti, esplorare, ecc. I gruppi di segnalini Ologrammi non contribuiscono per il Bonus di dimensione flotta. Questo impero non deve rivelare l'esatto numero di navi in una battaglia che sono ologrammi, ma deve dire all'altro giocatore che dei due ha raggiunto il Bonus di dimensione di flotta. I segnalini Ologramma sono distrutti se abbordati. I segnalini di gruppo non possono essere utilizzati come Ologrammi, a meno che la tecnologia per costruire quei segnalini non è stata studiata dal giocatore. *ESEMPIO: Non si può utilizzare un segnalino, come esca, a meno che il giocatore ha non ricercato Occultamento.*

Un Ologramma di Caccia non deve "montare" su un CV perché l'ologramma può viaggiare per conto proprio. Solo un segnalino di gruppo di un tipo particolare di nave può essere usato come ologramma in qualsiasi momento. *ESEMPIO: SC#5, DD#3, CA#2, e BC#4 possono essere tutti ologrammi, sia SC#4 che SC#5 non potranno essere ologrammi.*

Un gruppo di ologrammi può operare a qualsiasi livello della tecnologia fino al livello attuale di tecnologia del giocatore, anche se il giocatore può dichiarare che ha un livello di tecnologia più basso. *ESEMPIO: Un segnalino di gruppo CA viene utilizzato come ologramma in battaglia. Il giocatore ha tecnologia di attacco 2. Tuttavia, tutte le altre navi alleate nella battaglia hanno tecnologia di attacco 1 così dichiara che il CA ha tecnologia di attacco 1. In questo modo, egli non rivela al suo avversario che ha già ricercato la tecnologia di attacco 2. È anche vantaggioso fare questo perché il l'ologramma di CA verrà rimosso se esso metterà a segno un colpo così ovviamente non vorrebbe segnare un colpo, dichiarando che ha la tecnologia di attacco 2 che renderebbe più probabile ottenere un successo.*

RIVELARE: La prima volta che un Ologramma è eliminato.

GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com

