



SPACE EMPIRES



By Rodger B. MacGowan ©2011

REGOLAMENTO DI GIOCO



GMT Games, LLC

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

INDICE DEI CONTENUTI

1.0	Introduzione	2
2.0	Componentistica	2
3.0	Sequenza di Gioco	4
4.0	Movimento	4
5.0	Combattimento	5
6.0	Esplorazione	7
7.0	Fase Economica	8
8.0	Tipologie di Unità Speciali	9
9.0	Tecnologia	10
REGOLE AVANZATE		
10.0	Navi Mercantili	11
11.0	Porta-Astronavi, Caccia & Punto di Difesa	11
12.0	Guastatori: Mimetizzazione e Scansione	12
13.0	Mine e Draga-Mine	13
14.0	Alieni	13
REGOLE OPZIONALI		
15.0	Regole Opzionali Minori	14
16.0	Portali Warp	14
17.0	Divoratori di Mondi	14
18.0	Limiti nei Processi di Ricerca	15
19.0	Ricerca Imprevedibile	15
	Riconoscimenti	15

1.0 Introduzione

Space Empires è un classico gioco “4X”: eXplore, eXpand, eXploit ed eXterminate. Ogni giocatore svilupperà un impero galattico e tenterà di vincere eliminando gli altri giocatori. La scala temporale di questo gioco è molto grande: almeno un anno Terrestre tra le diverse Fasi Economiche. Questo dettaglio vi aiuterà a comprendere alcuni aspetti delle regole. Questo gioco può essere giocato da 1 a 4 giocatori. Si consiglia di utilizzare solo le regole base per le vostre prime partite.

Una volta acquisita dimistichezza con le meccaniche di gioco, è possibile aggiungere regole di gioco avanzate.

GLOSSARIO DEI TERMINI DI GIOCO PIU' COMUNI:

Colonizzare: il processo di piazzamento di una colonia su di un pianeta nella fase di Movimento (4.4), di Combattimento (5.10.7) ed il relativo processo nella Fase Economica (7.0).

Punti di Costruzione (CP): I mondi di appartenenza e le colonie producono Punti di Costruzione. Questi vengono utilizzati nella Fase Economica per l'acquisto di unità, mantenimento delle astronavi e sviluppo della tecnologia. Per aiutare i giocatori nella gestione dei CP è stata ideata un'apposita Tabella di Produzione.

Nemico: unità appartenente a qualsiasi altro giocatore.

Gruppo: 1-6 astronavi dello stesso tipo, rappresentato da una tessera Gruppo. Una tessera può rappresentare una o più astronavi, tale quantità dipende dall'indicatore numerico presente su di esso.

Questo numero (da 1 a 6) rappresenta il numero di navi del gruppo in questione. Contrariamente, ogni Nave Coloniale, Mineraria e Mercantile viene rappresentata da una singola tessera.

Mondo di Appartenenza: rappresentato da un gruppo di esagoni (2.7) e dalle tessere “Sistema Solare” piazzate sulla plancia durante la preparazione del gioco.

Astronave: o più semplicemente “nave”. Ad eccezione delle tre navi “senza-gruppo” (2.5), le astronavi sono sempre rappresentate da una tessera Gruppo, anche se esso è formato da una nave sola. Solo le navi dello stesso tipo e livello tecnologico possono far parte del medesimo gruppo.

Sistema: una vasta zona di spazio, rappresentata nel gioco da un esagono stampato sul tabellone.

Unità: Gruppi, Mine, Navi Minerarie, Navi Coloniali, Navi Mercantili, Basi e Cantieri Navali.

2.0 Componentistica

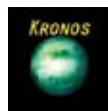
Ogni giocatore sceglie un colore per rappresentare il proprio impero in erba e riceve le relative tessere “Gruppo” e “Sistema”.

2.1 TESSERE SISTEMA

Nel set-up si ordinano le tessere Sistema in base ai colori dei loro bordi. Le tessere con i bordi bianchi sono chiamate “spazio profondo”. Le tessere con i bordi colorati sono i Sistemi che popoleranno il Mondo di Appartenenza di ogni giocatore. Ne consegue che il Mondo di Appartenenza del giocatore rosso sarà formato da tessere Sistema bordate di rosso e così via per i colori di tutti gli altri colori. Le tessere Sistema vanno piazzate in modo casuale, a faccia coperta. Dividere le tessere in base al loro bordo e mescolarle accuratamente. Successivamente, ogni giocatore le piazzerà in modo casuale sulla mappa di gioco in ogni esagono all'interno del proprio Mondo di Appartenenza. I sistemi bordati di bianco occuperanno gli esagoni che dividono i Mondi di Appartenenza dei giocatori. Le tessere bianche inutilizzate vanno rimosse: non sono necessarie durante la partita. Consultare il Libro degli Scenari per il set-up esatto di ogni scenario di gioco.

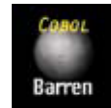


2.2 PIANETI



Un pianeta non ha alcun effetto sul gioco fino a quando non viene colonizzato. La Colonizzazione inizia nella Fase di Movimento (4.4.1) o possibilmente alla fine del combattimento (5.10.3) e continua nella Fase

Economica (7.0). La Tecnologia di Terra-forming è necessaria per colonizzare pianeti sterili (9.7). Nelle Regole Avanzate, i pianeti sterili presenti nello spazio profondo sono abitati da alieni non cooperativi (14.1).

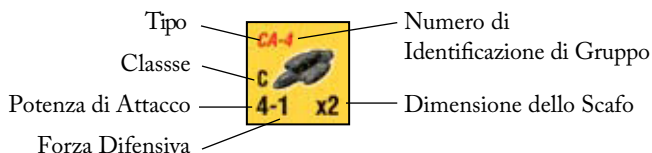


2.3 GRUPPI

2.3.1 Generale: Le tessere Gruppo hanno immagini di navi spaziali su di esse e rappresentano 1-6 astronavi dello stesso tipo e livello tecnologico. Posizionare un indicatore numerico sotto la tessera Gruppo per indicare il numero di astronavi facenti parte del gruppo.

ESEMPIO: Se un indicatore numerico 3 si trova sotto un gruppo di Cacciatorpedinieri, significa che nel gruppo ci sono tre Cacciatorpedinieri dello stesso tipo e livello tecnologico.

Le tessere Gruppo hanno due lati: il lato posteriore è usato per nascondere il tipo di nave e le informazioni di combattimento. Le tessere Gruppo partono con la loro identità nascosta agli altri giocatori e vengono rivelate in combattimento. La parte anteriore contiene le informazioni: Tipo, Classe, Potenza di Attacco, Forza Difensiva, Dimensione dello Scafo e N° di Identificazione di Gruppo.



2.3.2 Tipo: Il tipo di astronave è indicato dalle lettere di grandi dimensioni nell'angolo della tessera. I tipi di nave sono:

BB: Navi da Battaglia	F: Caccia*
BC: Incrociatori da Battaglia	R: Guastatori*
CA: Incrociatori	SC: Ricognitori
CV: Porta-Astronavi*	SW: Draga-Mine*
DD: Cacciatorpedinieri	SY: Cantieri Navali
DN: Corazzate	

*Tipi di astronave introdotti nelle Regole Avanzate.



2.3.3 Classe: Questa lettera è utilizzata per determinare quale nave spara per prima in combattimento (A spara prima di B).

2.3.4 Potenza d'Attacco: Il numero necessario per mettere a segno un colpo ("4" significa che si colpisce con "4" o meno).

2.3.5 Forza Difensiva: E' il numero stampato a fianco della Forza di Attacco. Ad esempio, un Cacciatorpediniere ha una Forza Difensiva "0". Questo numero modifica il tiro di dado avversario, per cui più è alto questo numero più è difficile colpire la nave.

2.3.6 Dimensione dello Scafo: è il numero dopo la "x". Indica il numero di colpi necessari per distruggere una nave del gruppo. Per esempio, la dimensione dello scafo di un Cacciatorpediniere è "2", ciò significa che servono due colpi per distruggere una nave. Questa caratteristica indica anche il costo di mantenimento della nave, l'ammontare di Tecnologia che la nave può utilizzare e la

capacità di costruzione necessaria per costruire tale nave in un cantiere navale. Si noti che la dimensione dello scafo è stampata sulla tessera Gruppo, ma si applica ad ogni nave del gruppo.

2.3.7 Numero di Identificazione del Gruppo: Utilizzato per identificare il gruppo nel Grafico delle Tecnologie delle Navi.

2.4 INDICATORI NUMERICI



Ogni gruppo in gioco deve avere uno di questi tasselli per indicare il numero di astronavi facenti parte del gruppo in questione.

ESEMPIO: Se ci sono due Incrociatori con lo stesso livello tecnologico, piazzare un indicatore "2" sotto la tessera del gruppo CA. Se il gruppo è formato da una singola nave, collocare un indicatore "1" sotto di esso. In questo modo i vostri avversari dovranno indovinare quante astronavi fanno parte di quel gruppo.

2.5 UNITA' NON RAGGRUPPABILI

Navi Coloniali, Navi Mercantili* e Minerarie sono unità non raggruppabili. Le relative tessere vengono sempre giocate scoperte e non necessitano di alcun indicatore numerico sotto di esse.

* Le Navi Mercantili (MS Pipeline) vengono utilizzate solo nelle Regole Avanzate.



2.6 INDICATORI DANNO



Piazzare gli indicatori Danno sulla cima di un gruppo per tenere traccia dei colpi ricevuti durante la Fase di Combattimento. Rimuovere tutti gli indicatori Danno a conclusione della Fase di Combattimento (5.6).

2.7 MONDO DI APPARTENENZA

Rappresenta il pianeta natale del giocatore più le eventuali installazioni su lune e pianeti nello stesso sistema solare. Ogni giocatore inizia con un Mondo da dove inizierà ad esplorare la galassia. Si inizia sempre con una capacità produttiva di 20 CP.



2.8 INDICATORE DEL NUMERO DI COLONIA



Questi indicatori numerici con la parola "Colonia" vengono piazzati sopra le colonie per monitorare la loro crescita su di un pianeta. Alcuni sono contrassegnati con la parola "Home" e sono da utilizzare quando il Mondo di Appartenenza subisce dei danni.

2.9 DADI

Nel gioco sono forniti dei dadi a 10 facce da utilizzare per tutti i tiri richiesti durante il gioco. La faccia con il valore "0" è da considerarsi come un "10".

3.0 Sequenza di Gioco

Per il primo turno di gioco, i giocatori determinano il 1° giocatore tramite il lancio di un dado, per poi proseguire in senso orario seguendo il bordo della mappa. Dopo il primo turno, l'Ordine di Gioco è determinato dalla gara nella Fase Economica (7.4).

A. Determinare l'Ordine di Gioco (7.4)

B. Turno Uno:

Giocatore 1:

- Movimento (4.0)
- Combattimento (5.0)
- Esplorazione (6.0)

Giocatore(i) 2-4: Uguali al Giocatore 1

C. Turno Due : (uguale al turno uno)

D. Turno Tre: (uguale al turno uno)

E. Fase Economica: (sezione 7.0)—Tutti i giocatori svolgono questa fase contemporaneamente, non in ordine di gioco.

Tenere traccia del turno corrente utilizzando l'indicatore dei Turni e la Tabella dei Turni stampata sulla plancia di gioco. Dopo la Fase Economica l'indicatore dei turni torna su "1". Continuare fino a quando un giocatore non viene dichiarato vincitore.

4.0 Movimento

4.1 PROCEDURA DI MOVIMENTO

Le unità si muovono da un sistema ad uno adiacente (a un esagono adiacente all'altro). La distanza che un'unità può percorrere è determinata dal Livello Tecnologico di Movimento della nave (viene calcolata in esagoni). Il movimento è volontario: un giocatore, nella stessa Fase di Movimento, può muovere alcuni, tutti o nessuno dei propri gruppi. Ad inizio gioco il Livello Tecnologico di Movimento è di "1" per tutti i giocatori. Ciò significa che ogni unità può muovere di un solo esagono durante ogni Fase di Movimento. Se si sviluppa la Tecnologia del Movimento (durante la Fase Economica, vedi 7.5) e si aggiorna la nave (9.10.4) si aumentano il numero di esagoni percorribili:

- Livello 2:** Le navi possono muovere di 1 esagono in ciascuno dei primi due turni e di 2 esagoni nel terzo turno.
- Livello 3:** Le navi possono muovere di 1 esagono nel primo turno e di due esagoni sia nel secondo che nel terzo turno.
- Livello 4:** Le navi possono muovere di 2 esagoni in tutti e tre i turni.
- Livello 5:** Le navi possono muovere di 2 esagoni in ciascuno dei primi due turni e di 3 esagoni nel terzo turno.
- Livello 6:** Le navi possono muovere di 2 esagoni nel primo turno e di tre esagoni sia nel secondo che nel terzo turno.

Navi Minerarie, Coloniali, Mercantili e Draga-Mine:

Indipendentemente dal livello di Tecnologia di Movimento queste navi possono muoversi di un solo esagono per turno.

Basi e Cantieri Navali: Non possono muoversi.

Ologrammi: Gli Ologrammi muovono alla velocità del corrente livello di Tecnologia del Movimento.

4.2 RESTRIZIONI SUL MOVIMENTO

Un'unità non può entrare in un esagono con una tessera Sistema coperta (inesplorata), Nebula o Asteroidi *a meno che* non inizi il suo movimento in un esagono adiacente. Inoltre, entrare in un esagono con all'interno una di queste tessere, interrompe il movimento dell'unità a prescindere dal suo Livello Tecnologico. *ESEMPIO:* Un gruppo che può muoversi di due esagoni inizia la Fase di Movimento adiacente ad un esagono con una tessera Asteroidi: può entrare nell'esagono ma poi dovrà fermarsi.

Unità senza Potenza di Attacco (come Navi Minerarie, Coloniali e Ologrammi) non possono entrare -senza l'accompagnamento di un gruppo- in esagoni con all'interno Sistemi inesplorati, unità nemiche e colonie nemiche.

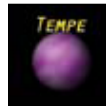
4.3 ESAGONI OCCUPATI DA UNITA' NEMICHE

Le unità devono interrompere immediatamente ogni movimento quando entrano in un esagono in cui è presente un'unità nemica in grado di attaccare. Lo scontro si svolgerà nella Fase di Combattimento. Se si entra in un esagono con all'interno unità nemiche civili (Nave Coloniale, ecc.) esse vengono subito distrutte e non provocano l'interruzione del movimento (in altre parole, le unità attaccanti possono proseguire il movimento). Esagoni con colonie nemiche/pianeti non provocano interruzione del movimento e possono venire ignorati. Se un'unità termina il movimento in un esagono con all'interno una colonia nemica potrà attaccarla durante la Fase di Combattimento.

4.4 PIANETI E COLONIZZAZIONE

Un pianeta senza colonie su di esso non ha alcun effetto sul movimento. Un pianeta colonizzato non può essere ri-colonizzato da una Nave Coloniale (8.4). Per ri-colonizzare un pianeta si deve prima distruggere la Colonia esistente (5.10.3).

4.4.1 Iniziare la Colonizzazione



Posizionare la Nave Coloniale (lato visibile) sulla tessera del Pianeta. E' possibile farlo nello stesso turno in cui la nave è entrata nell'esagono, o dopo un attacco eseguito con successo nell'esagono.

Una volta annunciata la colonizzazione, la Nave Coloniale non può più muoversi. Inizia così il processo di formazione di una Colonia attraverso lo smantellamento della nave stessa, necessario per l'avviamento del processo. La Colonizzazione richiede tempo, per cui la colonia si svilupperà nella prossima Fase Economica (7.7).

4.4.2 Colonizzare Pianeti Sterili



Alcuni pianeti sono etichettati come "Barren" (sterili). Essi non possono essere colonizzati senza la Tecnologia del Terra-forming (9.7). Una volta che un pianeta sterile è colonizzato, le funzioni di quel pianeta

sono identiche a quelle di un qualsiasi altro pianeta. Fornisce risorse e cresce esattamente come un pianeta non-sterile. Se una Colonia su un pianeta sterile viene distrutta, il pianeta è da considerarsi nuovamente come sterile.

5.0 Combattimento

5.1 PROCEDURA DI COMBATTIMENTO

5.1.1 Generale: Un Combattimento si verifica durante la Fase di Combattimento ogni volta che le unità appartenenti a diversi giocatori si trovano in uno stesso esagono. Il combattimento si svolge al suo interno ed è obbligatorio. Il giocatore “attaccante” è colui che ha dato inizio al combattimento (entrando in un esagono occupato dall’avversario). Se si verifica più di una battaglia l’attaccante determina l’ordine di risoluzione dei conflitti. Sia l’attaccante che il difensore apriranno il fuoco, spesso più di una volta, e continueranno a combattere fino all’annientamento di tutte le unità di una delle due fazioni presenti nell’esagono.

5.1.2 Allontanare le Navi dalla Mappa: Prendere tutte le unità in combattimento e spostarle momentaneamente fuori dalla mappa. Piazzare la tessera Battaglia nel sistema in cui si sta svolgendo lo scontro. L’attaccante ed il difensore rivelano ora le proprie forze in campo ed organizzano le proprie “linee di battaglia”. Eventuali Ologrammi vengono eliminati. Ogni riga deve essere organizzata secondo la Classe (“A” ad un estremo, “B” al suo fianco, ecc.).

5.1.3 Determinare la Schermatura: Successivamente, ogni giocatore conta il proprio numero di navi coinvolte in battaglia aventi capacità di combattimento. Colui che ne ha di più può sfruttare la Schermatura (5.7).

5.1.4 Determinare il Bonus per la Dimensione della Flotta:

Se le navi aventi capacità di fuoco (escludendo quelle sotto l’effetto della Schermatura) superano quelle avversarie del doppio, esse apriranno il fuoco con un bonus di +1 alla loro forza d’attacco. Questo bonus si ri-calcola prima di ogni turno di lancio; esso infatti può mutare in base all’evolversi dello scontro. Si noti che la potenza di fuoco della fazione in inferiorità numerica non viene penalizzata.

5.1.5 Risolvere il Combattimento: I giocatori risolvono il combattimento a partire dalle unità di classe “A” proseguendo poi in ordine decrescente, fino a quando tutte le navi hanno avuto l’opportunità di sparare. Nessuna nave può sparare più di una volta per round ma può essere presa più volte di mira.

5.1.6 Se Necessario, Ripetere: Se sia l’attaccante che il difensore hanno ancora navi nell’esagono dopo il 1° round, eseguire un 2° round di combattimento ri-partendo dalla determinazione della Schermatura (5.1.3). Un combattimento può durare un qualsiasi numero di turni. Completato il 1° turno, una unità che ha la possibilità di sparare può decidere di effettuare una ritirata (5.9).

5.2 ORDINE DI FUOCO

L’apertura del fuoco non è *mai* simultanea. Le navi di Classe A sparano prima delle navi di Classe B, le navi di Classe B prima della C, ecc. Se entrambi i giocatori dispongono di navi della stessa Classe, la nave appartenente al giocatore con il Livello Tecnologico Tattica più elevato spara per prima. Se sia la Classe che la Tecnologia Tattica sono pari, l’unità del difensore spara per prima. Se il combattimento si svolge in un sistema con Asteroidi o Nebulose, le Classi di tutte le navi si considerano di livello E (consultare i Casi Particolari al 5.8).

NOTA DI GIOCO: è possibile che tutte le unità di un giocatore possano sparare prima di quelle dell’avversario. E’ anche possibile che una nave possa essere distrutta prima di riuscire a fare fuoco. Avere un Livello di Tecnologia Tattica superiore a quello dell’avversario può risultare davvero determinante.

5.3 CHI PUO’ SPARARE

Solo le unità con Potenza di Attacco possono sparare. Un’unità può sparare verso una qualsiasi unità nemica eccetto quelle sotto Schermatura (5.7). Se le navi fanno parte di uno stesso gruppo, possono sparare su obiettivi diversi. Nelle Regole Avanzate, le Squadriglie di Caccia possono aprire il fuoco (11.2) in modo indipendente rispetto alle loro Porta-Astronavi (11.1).

5.4 UNITA’ CIVILI

Le navi senza capacità di combattimento (Navi Coloniali, Minerarie e Merantili) non possono ritirarsi. Vengono distrutte automaticamente se sono intercettate mentre sono sole oppure se tutte le unità amiche con capacità di combattimento vengono eliminate o si ritirano. Le Colonie non hanno capacità di fuoco ma non vengono distrutte automaticamente (5.10).

5.5 FARE FUOCO

Selezionare un’unità attaccante ed un obiettivo. Aggiungere la Potenza di Attacco al Livello di Tecnologia Offensiva (9.2). La somma è la Potenza di attacco totale di quell’unità.

ESEMPIO: Un Incrociatore da Battaglia ha forza 5, se dispone di un livello di Tecnologia di Attacco = 1 la forza totale è di 6.

Aumentare la Potenza di Attacco di uno (+1) se il Bonus per la Dimensione della Flotta (5.1.4) è applicabile.

Successivamente aggiungere alla Forza Difensiva del bersaglio il suo Livello di Tecnologia Difensiva; sottrarre la somma così ottenuta dalla Potenza di Attacco totale per ottenere il numero “per colpire”. L’attaccante tira un dado e se il tiro risulta essere pari o inferiore significa che il colpo è andato a segno. Con il risultato di “1” il colpo va *sempre* a segno.

ESEMPIO: Se un obiettivo ha Forza Difensiva di 1 ed il Livello Tecnologia Difensiva di 1, 2 viene sottratto al totale della Potenza di Attacco. Se l’unità attaccante è la nave dell’esempio precedente, l’attaccante dovrà tirare un 4 o meno per riuscire a colpire.

Importante: I modificatori delle Tecnologie di Attacco e Difesa non possono superare la Dimensione dello Scafo della nave (9.2).

5.6 REGISTRARE I DANNI



Il danno è cumulativo e viene registrato piazzando le tessere Danno sopra/vicino la tessera Gruppo durante la battaglia. Quando una nave riceve colpi pari alla Dimensione dello Scafo viene distrutta. Regolare l’indicatore numerico sotto la tessera Gruppo per segnalare la perdita della nave. Se il gruppo ha solo una nave togliere la tessera dal gioco.

ESEMPIO: Il Gruppo di Incrociatori #1 è formato da 2 Incrociatori. Pertanto, all’inizio del combattimento, l’indicatore numerico sotto di esso avrà il numero “2”. Durante il combattimento una delle due navi viene colpita: una tessera Danno di valore “1” sarà posizionata sopra il Gruppo per registrare il colpo. Più tardi, il gruppo viene

colpito per la seconda volta. La tessera Danno viene rimossa e l'indicatore numero passa da "2" ad "1" per segnalare che una delle due navi è stata abbattuta. Se l'ultimo incrociatore verrà distrutto, sia la tessera Gruppo che l'indicatore numerico verranno rimossi dal gioco.

Le tessere danno non si applicano alle singole navi presenti in un gruppo; tutti i colpi messi a segno devono essere applicati ad una sola nave. Una volta distrutta, i successivi colpi messi a segno verranno applicati ad un'altra nave dello stesso gruppo.

A meno che non si applichino abbastanza colpi per distruggere un bersaglio, i danni non influiscono sulle prestazioni delle navi in alcun modo. Al termine del combattimento, se una nave non è stata distrutta, rimuoverà tutte le tessere danno. (i turni rappresentano un lungo periodo in cui l'equipaggio è in grado di riparare i danni).

ESEMPIO: Una nave del Gruppo BB #2 subisce 2 danni durante il combattimento. Dopo la ritirata dell'ultima nave nemica lo scontro termina e la tessera Danno viene rimossa dal Gruppo.

5.7 SCHERMATURA

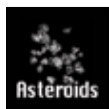
All'inizio di ogni round di combattimento, se un giocatore ha più navi del suo avversario, può decidere di schermarne alcune (in un numero pari alla differenza tra i due schieramenti). Schermare le navi da combattimento è sempre un'azione opzionale.

ESEMPIO: Se l'attaccante ha 10 navi da combattimento ed il difensore ne ha 5, l'attaccante può schermare ben 5 navi.

Prima di tirare i dadi per il combattimento, mettere da parte le navi schermate. Esse non possono fare fuoco o essere colpite. Possono ritirarsi, ma solo quando è il loro turno (5.9). I giocatori possono cambiare le navi sotto Schermatura all'inizio di ogni turno di combattimento, in modo da alternare le navi che hanno appena fatto fuoco con quelle che si trovavano sotto Schermatura.

Tutte le navi civili vengono automaticamente schermate fino alla fine della battaglia.

5.8 CASI PARTICOLARI



5.8.1 Asteroidi: Se il combattimento si svolge in un sistema con una tessera Asteroide, il Livello di Tecnologia Offensiva è da considerarsi pari a "0", a prescindere dal livello tecnologico del giocatore.

Inoltre, tutte le navi presenti nel combattimento sono considerate di Classe E. L'ordine di fuoco è determinato unicamente dal Livello di Tecnologia Tattica delle unità coinvolte nello scontro. Tutto questo rappresenta la protezione extra fornita dagli asteroidi e la difficoltà nell'utilizzare armi avanzate ed a lungo raggio nel mezzo di una cintura di asteroidi. Si noti che il valore della Potenza di Attacco non viene influenzata.



5.8.2 Nebulose: Se il combattimento si svolge in un sistema con tessera Nebulosa, il Livello di Tecnologia Difensiva è da considerarsi pari a "0", a prescindere dal livello tecnologico del giocatore. Inoltre, tutte le

navi presenti nel combattimento sono considerate di Classe E. Questo rappresenta la natura dei combattimenti a distanza ravvicinata. L'ordine di fuoco delle navi viene determinato dal

valore di tattica dei giocatori coinvolti nello scontro. Si noti che la Forza Difensiva di una nave rimane inalterata.

5.9 RITIRATA

5.9.1 Generale: La ritirata è un'azione volontaria. In qualsiasi momento *dopo* il primo turno di combattimento, una nave può scegliere di ritirarsi invece che sparare. L'azione di ritirata deve essere svolta al posto dell'azione "fare fuoco". La ritirata può rendere necessaria la sostituzione della tessera Gruppo sulla mappa di gioco (una nave si ritira dal gruppo, ma il resto del gruppo resta nell'esagono). Una base non può ritirarsi: deve rimanere nell'esagono che occupa.

UNITA' CIVILI: Navi Coloniali, Minerarie e Mercantili non possono ritirarsi: sono troppo lente per poter scappare. Se queste navi vengono abbandonate dalle unità aventi potenza di attacco, vengono immediatamente distrutte.

5.9.2 Luogo della Ritirata: Una nave in ritirata deve spostarsi in un esagono adiacente. L'esagono non può contenere unità nemiche (comprese Colonie o Navi Civili). Una nave in ritirata non può essere spostata in un sistema inesplorato. *Deve* ritirarsi in un esagono egualmente distante o più vicino ad una delle proprie colonie rispetto all'esagono da cui si sta ritirando. Se non esistono ritirate legali, la nave non può ritirarsi in nessun modo.

5.10 COLONIE E COMBATTIMENTO



5.10.1 Procedura: Una nave in un sistema occupato da una Colonia nemica può attaccare la Colonia, ma solo dopo che tutti gli altri combattimenti all'interno dell'esagono sono stati risolti. Se tutte le navi nemiche sono state distrutte o si sono ritirate, sarà possibile attaccare la Colonia. Ogni nave può sparare sulla Colonia solo una volta e la Colonia non può rispondere al fuoco. Una nave può sparare ad una Colonia solo durante la propria Fase di Combattimento (non durante la Fase di Combattimento del giocatore proprietario della Colonia), ma può continuare a farlo fino a quando rimane nell'esagono. Ogni Colonia ha una Forza Difensiva di zero e non dispone di Tecnologia Difensiva. Per calcolare il tiro "per colpire" vengono prese in analisi solo la Potenza d'Attacco e la Tecnologia Offensiva della nave attaccante. Il modificatore per la Dimensione della Flotta (5.1.4) viene ignorato durante il combattimento contro la Colonia.

5.10.2 Effetto dei Danni: Un danno riduce la Colonia di un livello. Una Colonia con 5 CP è ridotta a 3 CP, una Colonia da 3 CP scende ad 1 CP ed una Colonia da 1 CP viene distrutta (togliere la tessera Colonia dal pianeta, può essere nuovamente colonizzato da una Nave Coloniale). Se il Mondo di Appartenenza viene colpito, invece di utilizzare le tessere da 3 CP ed 1 CP si utilizzano quelle da 5 CP. Così il primo colpo ridurrà il Mondo a 15 CP, successivamente a 10 CP ed a 5 CP. Un Mondo di Appartenenza contrassegnato con una tessera da 5 CP viene distrutto se subisce un colpo.

5.10.3 Colonie Danneggiate: Le Colonie danneggiate funzionano normalmente. Esse forniscono CP (come indicato dalla tessera) e si sviluppano durante la Fase Economica. Se sono state distrutte è possibile ri-colonizzare il pianeta. Se l'attaccante è una Nave Coloniale nell'esagono può iniziare immediatamente la colonizzazione (4.4.1).

5.11 POST COMBATTIMENTO

Le navi rivelate in combattimento tornano sulla mappa di gioco, rimanendo scoperte. Se iniziano un turno in un esagono in cui è presente una delle loro colonie, possono essere nuovamente girate coperte. Si riveleranno nuovamente nel caso di un nuovo scontro.

6.0 Esplorazione

All'inizio del gioco, ad eccezione dei Mondi di Appartenenza, tutti i sistemi sono inesplorati; ciò è indicato dal posizionamento a faccia coperta delle tessere Sistema durante il set-up.

6.1 PROCEDURA DI ESPLORAZIONE



Se, durante la Fase di Esplorazione, si entra in esagono con all'interno una tessera Sistema coperta (inesplorata), si *deve* esplorare quel sistema. Girare la tessera mostrandola a tutti i giocatori ed applicarne subito gli effetti. Incrociatori con Tecnologia di Esplorazione (9.8) possono effettuare l'esplorazione durante il loro movimento.

6.2 PIANETI, NEBULOSE ED ASTEROIDI

Queste tessere rimangono nell'esagono ed influenzano l'evoluzione del gioco:

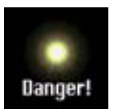
- PIANETI: Possono essere colonizzati (4.4)
- NEBULOSE ED ASTEROIDI: Influenzano il movimento (4.2) ed il combattimento (5.8).

6.3 BUCHI NERI



Un'unità che si muove in un esagono che contiene un Buco Nero effettua una pausa per fare una prova di sopravvivenza. Ogni singola nave di un gruppo deve effettuare la prova. Con un risultato di 1-6 la nave sopravvive, con 7-10 viene distrutta. Questo tiro rappresenta l'istante in cui la nave entra nel Buco Nero. Le unità che iniziano la loro Fase di Movimento in un Buco Nero non devono ri-tirare il dado (a meno che non escano dal Buco nero e ci tornino dentro). Se l'unità sopravvive al Buco Nero, può continuare a muovere Tecnologia di Movimento permettendo). Un Buco Nero rimane nell'esagono per tutto il resto della partita.

6.4 PERICOLO!



Lo spazio è pericoloso, soprattutto le sue parti più remote. Quando questa tessera viene rivelata, tutte le unità all'interno dell'esagono vengono distrutte. La tessera viene rimossa lasciando l'esagono vuoto.

6.5 SUPER NOVA



Una Super Nova domina questo settore dello spazio. Un'unità che rivela la Super Nova deve ritirarsi subito nell'esagono precedentemente occupato. La Super Nova rimane nell'esagono per il resto della partita.

Nessun'unità potrà muovere o ritirarsi dentro questo sistema.

6.6 PERSI NELLO SPAZIO



Quando un'unità rivela questa tessera, il giocatore alla destra sposta subito l'unità in un esagono adiacente in una qualsiasi direzione. Se ci sono più unità, tutte devono essere spostate nello stesso esagono.

Se inserita in un esagono con un sistema inesplorato, la zona deve essere esplorata immediatamente. Dopo lo spostamento dell'unità, la tessera "persi nello spazio" viene rimossa lasciando l'esagono vuoto.

6.7 MINERALI

Questa tessera rappresenta una preziosa risorsa per l'industria.

6.7.1 Caratteristiche: La tessera non ha alcun effetto sul movimento/combattimento e rimane nell'esagono fino a quando non viene estratta da una Nave Mineraria. I minerali non possono venire distrutti. Se trasportata su una Colonia o sul Mondo di Appartenenza la tessera viene rimossa dal gioco e genera un bonus di CP nella Fase Economica pari al valore stampato sulla tessera.



6.7.2 Procedura di Estrazione: Solo una Nave Mineraria può estrarre il Minerale (non più di una tessera alla volta). Per simulare l'estrazione, posizionare la tessera Minerale sopra la tessera della nave. Quando la nave ed il suo Minerale raggiungono un esagono con una Colonia o con il Mondo di Appartenenza possono depositarlo sul pianeta (dove rimarrà fino alla Fase Economica). Su un pianeta colonizzato possono essere depositati un qualsiasi numero di tessere Minerale. La tessera, una volta estratta, lascerà l'esagono vuoto. Una Nave Mineraria non può scaricare il suo carico nello spazio al fine di raccoglierne uno migliore.

6.7.3 Distrutta Durante il Trasporto: Se una Nave Mineraria viene distrutta durante il trasporto di un Minerale (o di un Relitto Spaziale), il carico (qualunque esso sia) viene distrutto con essa.

6.8 RELITTO SPAZIALE

E' stato trovato un relitto spaziale di una civiltà aliena molto avanzata.



Può essere rimorchiato su un mondo colonizzato da una Nave Mineraria come se si trattasse di Minerale (6.7.2). Invece di un bonus in CP, il giocatore guadagna un aggiornamento tecnologico gratuito durante la Fase Economica (7.2). Per determinare la tecnologia, tirare un dado e consultare la Tabella Tecnologica Relitto Spaziale (pagina 16).

Se la tecnologia ottenuta è già stata sviluppata, l'aggiornamento è sprecato. Indipendentemente dal risultato, rimuovere il Relitto Spaziale dal gioco alla fine della Fase Economica. I giocatori non possono distruggere volontariamente i Relitti Spaziali.

6.9 PORTALI WARP E DIVORATORI DI MONDI

Utilizzabili tramite le Regole Opzionali (16.0 e 17.0). Se capovolta, rimuovere la tessera dal gioco. L'utilizzo di queste Regole Opzionali è consigliato solo ai giocatori esperti.

7.0 Fase Economica

Dopo la conclusione del terzo turno di gioco consecutivo si svolge la Fase Economica (3.0). Questa fase consiste in una sequenza di passaggi che i giocatori svolgono in segreto ed in contemporanea:

- Riscuotere le Entrate delle Colonie (7.1)
- Riscuotere le Entrate dei Minerali (7.2)
- *Riscuotere le Entrate delle Navi Mercantili (10.1.2, Regole Avanzate)*
- Detrarre il Mantenimento (7.3)
- Offerta per l'ordine di gioco (7.4)
- Acquistare unità e tecnologia (7.5)
- Piazzare le unità acquistate sulle colonie consentite (7.6)
- Regolare le tessere colonia per rifletterne la crescita (7.7)

Ogni giocatore svolgerà la Fase Economica con l'ausilio di un Foglio di Produzione che include l'elenco di tutti questi passaggi. Come prima cosa, sommare tutti i CP delle proprie Colonie.

7.1 RISCUOTERE LE ENTRATE DELLE COLONIE

Ogni tessera colonia comprende un numero che rappresenta il suo valore in CP. Iniziare la Fase Economica sommando i CP di tutte le proprie Colonie. Segnare la somma sul Foglio di Produzione sulla relativa voce.

ESEMPIO: Un giocatore ha colonizzato due pianeti oltre al suo Mondo di Partenza. Guadagna 20 CP per quest'ultimo + 5 CP per ciascuna delle due colonie. Complessivamente, il suo reddito per le colonie è di 30 CP (registrato sul Foglio di Produzione).

Una Nave Coloniale vale "0" CP e rimane priva di valore fino a quando non verrà capovolta sul lato "Colonia" (7.7).

Blocco: Una Colonia che ha un'unità nemica (e nessuna unità amica, nel caso di un nemico Guastatore) nello stesso esagono non produce reddito, ma cresce normalmente (7.7).

7.2 RISCUOTERE LE ENTRATE DEI MINERALI

Aggiungere il valore di tutte le tessere Minerale trasportate dalle Navi Minerarie verso le proprie colonie non-bloccate dall'ultima Fase Economica. Registrare la somma delle tessere sul Foglio di Produzione e quindi rimuovere le tessere Minerale dal gioco. Si tratta di un'entrata "una tantum". Se il giocatore ha recuperato un Relitto Spaziale (6.8) tira il dado per effettuare l'aggiornamento.

7.3 MANTENIMENTO

7.3.1 Costi di Mantenimento: Ogni nave ha un costo di mantenimento pari alla Dimensione dello Scafo. Sommare tale valore di tutte le navi e prenderne nota del numero sul Foglio di Produzione. Basi, Colonie, Navi Coloniali/Minerarie e Cantieri Navali non hanno costi di mantenimento. Sottrarre i costi di mantenimento dal reddito. Se i costi totali di mantenimento sono superiori alle entrate, l'utile netto del giocatore è pari a zero.

ESEMPIO: Un giocatore ha un Gruppo di Incrociatori formato da tre navi. Ogni Incrociatore ha un costo di mantenimento di 2 CP (DdS =2). In totale il gruppo ha un costo di mantenimento di 6 CP. Il giocatore sottrae dal Foglio di Produzione 6 CP dalle Entrate.

7.3.2 Smantellare le Navi: In qualsiasi momento durante il proprio turno un giocatore può smantellare le sue unità attualmente in gioco (le navi smantellate possono essere costruite di nuovo). Un motivo per farlo è quello di evitare di pagare i costi di mantenimento. Un altro è quello di "fare spazio" per astronavi più recenti e tecnologicamente più avanzate.

7.4 OFFERTA PER L'ORDINE DI GIOCO

Rappresenta astrattamente le risorse, forniture, spionaggio e capitale speso per accelerare i programmi di produzione, ecc.

Inserire un'offerta in CP sul proprio foglio di produzione. Il giocatore che ha offerto di più potrà determinare l'ordine di gioco per il turno successivo. Questa offerta è opzionale: si possono offrire zero CP oppure tutti i CP che si hanno a disposizione. Il vincitore di questa offerta sceglie chi giocherà per primo, con tutti gli altri che seguiranno in senso orario. Quest'ordine rimane in vigore fino alla prossima Fase Economica. Indipendentemente dal vincitore, tutti i giocatori dovranno sottrarre la loro offerta dal totale dei CP disponibili. In caso di parità (anche un pareggio dove tutti i giocatori hanno offerto 0) il giocatore che era primo nell'ordine di gioco del turno in corso (tra i giocatori coinvolti nel pareggio) vince l'offerta. Le offerte vengono rivelate dopo la Fase Economica. Nel primo turno di gioco l'ordine dei giocatori è determinato a caso.

7.5 ACQUISTARE UNITÀ E TECNOLOGIA

7.5.1 Procedura: I giocatori possono spendere CP per l'acquisto di nuove navi e Livelli di Tecnologia. Questi costi sono elencati nelle relative Tabelle. Registrare ogni acquisto sul proprio Foglio di Produzione. Se avanzano dei CP alla conclusione di questa Fase, essi non vanno persi e si mantengono per il turno successivo.

7.5.2 Limitazioni Iniziali: All'inizio della partita un giocatore può costruire solo Ricognitori, Navi Coloniali/Minerarie e Cantieri Navali. Altri tipi di navi possono essere costruiti solo quando il Livello Tecnologico del giocatore è sufficientemente avanzato.

7.5.3 Livello di Tecnologia Navale: Quando si acquista una nave, essa è automaticamente "costruita" con la tecnologia più recente a disposizione della flotta. Se si acquista un Livello di Tecnologia ed una nave nella stessa Fase Economica, la nuova nave riceve la Tecnologia appena acquistata. Tuttavia, le navi già in gioco non ricevono aggiornamenti automatici. La Tabella di Tecnologia Navale permette di tenere traccia dei livelli tecnologici di ogni Gruppo.

7.5.4 Limiti di Acquisto: Se tutte le tessere di un particolare Gruppo sono già in gioco, non si possono più costruire navi di quel tipo (a meno che non si decida di smantellare un gruppo di navi al fine di ri-costruire unità di livello tecnologicamente più avanzato).

7.6 POSIZIONARE LE NAVI ACQUISTATE

7.6.1 Procedura: Le unità acquistate sono posizionate nei Cantieri (SY). Con Tecnologia Cantieristica di Livello 1 è possibile posizionare sui Cantieri Navali navi con Scafo pari ad "1x". Se un sistema contiene due Cantieri di livello 1 è consentito posizionare una nave di Scafo "2x" (o due navi con Scafo "1x"). Non c'è limite al numero di Cantieri che possono orbitare in uno stesso sistema.

Per acquistare una nave è necessario verificare la capacità del Cantiere (migliorabile con la Tecnologia Cantieristica — 9.6).

ESEMPIO: Se un giocatore ha due Cantieri ed una Tecnologia Cantieristica di livello 2, egli ha spazio per: 2 DD o 2 Navi Coloniali o Minerarie o 1 CA o 1 Caccia ed una Nave Mineraria, ecc. (oppure una qualsiasi altra combinazione appropriata).

7.6.2 Unità Nascoste: Le unità con capacità di fuoco sono piazzate a faccia in giù. Diverranno visibili in combattimento (5.11).

7.7 REGOLARE GLI INTROITI DELLE COLONIE

Una Colonia deve “crescere” fino ad ottenere il massimo sviluppo. La crescita viene rappresentata nella Fase Economica tramite lo sviluppo di tutti gli insediamenti. Le Colonie che producono 3 CP sostituiscono la relativa tessera con quella da 5 CP (si tratta della dimensione massima). Di seguito, le Colonie da 1 CP si sviluppano in Colonie da 3 CP. Infine, le Navi Coloniali posizionate sui pianeti vengono capovolte e ricevono una tessera Colonia da 1 CP.

ESEMPIO: Durante il movimento, un giocatore colonizza un pianeta posizionando su di esso la Nave Coloniale. Durante la successiva Fase Economica, questo pianeta non produce CP, tuttavia la nave viene capovolta sul lato “Colonia”. Nella prossima Fase Economica questa Colonia produrrà un reddito di 1 CP.

7.7.1 Pianeta di Appartenenza Danneggiato: Nella Fase Economica il Pianeta di Appartenenza (5.10.2) incrementa di 5 CP (una tessera da 5 CP sarà sostituita con una da 10 CP etc.).

7.8 MANTENIMENTO: AUMENTO E DIMINUIZIONE

C'è una sezione sul Foglio di Produzione utilizzata per monitorare i costi (futuri) di mantenimento dovuti agli acquisti effettuati in questa Fase Economica. La sezione è utile anche per tenere conto della diminuzione delle spese dovuta alla perdita di navi. Si tratta di un aiuto che evita al giocatore il ri-conteggio di tutti i costi di mantenimento durante ogni Fase Economica.

8.0 Tipologie di Unità Speciali

8.1 BASI



Un tessera Base rappresenta un sistema di difesa progettato per difendere una Colonia dagli attacchi. A differenza di navi singole/gruppi, una Base può essere costruita in un pianeta contenente una propria Colonia avente ciclo produttivo, a patto che essa non risulti bloccata da unità nemiche. Le Basi non sono costruite nei Cantieri. Un esagono può contenere solo una Base. Una volta in gioco, una Base non può muoversi. Una Base prende parte ai combattimenti (come un gruppo) ma non può ritirarsi. Le Basi non incorrono nei costi di mantenimento.

8.2 CANTIERI NAVALI



8.2.1 Generale: Le unità appena costruite vengono posizionate in un esagono dove è presente un Cantiere, in alcuni casi è necessario più di un Cantiere per

costruire una singola nave (7.6.1). I Cantieri non incorrono in costi di mantenimento.

8.2.2 Costruire i Cantieri: I Cantieri possono essere costruiti solo su pianeti con un proprio ciclo produttivo (non nelle nuove colonie) durante la Fase Economica. I Cantieri possono essere acquistati e posizionati su diversi pianeti, ma non più di uno per ogni pianeta. Questi pianeti saranno poi in grado di costruire cantieri addizionali nelle future Fasi Economiche. I Cantieri sono prodotti dalla Colonia stessa e non necessitano di altri Cantieri per essere costruiti. Un Cantiere Navale può venire costruito su una colonia solo se quest'ultima non risulta essere bloccata da unità nemiche.

NOTA DI GIOCO: Permettere all'avversario di distruggere i vostri cantieri navali avanzati può rivelarsi davvero disastroso!

8.3 OLOGRAMMI



8.3.1 Scopo: Gli Ologrammi sono navi disarmate e sacrificabili, progettate per ingannare gli avversari. Si muovono come un gruppo e dispongono di un indicatore numerico sotto la tessera Ologramma per rendere l'inganno assolutamente verosimile.

8.3.2 Caratteristiche: Gli Ologrammi non possono esplorare. Essi si muovono alla velocità dell'attuale Tecnologia di Movimento (questo livello viene aggiornato automaticamente). Gli Ologrammi non sono in grado di attaccare o difendersi: vanno scartati dal gioco (se sono da soli) nel momento in cui un gruppo/i avversario entra nel loro esagono (in questo caso, le navi attaccanti non si rivelano). Un Ologramma viene subito eliminato se si trova nello stesso esagono di un gruppo amico sottoposto ad attacco nemico.

8.3.3 Acquisto e Mantenimento: Ogni Ologramma non ancora in gioco può essere posizionato in una qualsiasi Colonia (nella prossima Fase Economica) al costo di 1 CP. Non è richiesto un Cantiere. Gli Ologrammi non hanno costi di mantenimento.

8.4 NAVI COLONIALI E COLONIE



Queste tessere sono le uniche a rappresentare sia una nave che una Colonia su un pianeta. Quando una Nave Coloniale colonizza un pianeta (4.4) sarà capovolta dal suo lato “nave” a quello “colonia”. I pianeti sterili non possono essere colonizzati, a meno che la Tecnologia di Terraforming non sia stata sviluppata (9.7). Una Nave Coloniale si muove sempre e solo di un esagono, a prescindere dal livello di Tecnologia di Movimento. Queste navi non sono raggruppabili e non hanno un indicatore numerico. Vengono sempre piazzate a faccia scoperta.

8.5 NAVI MINERARIE



Questa nave può trainare o una tessera minerale (6.7) o un relitto spaziale (6.8). Una Nave Mineraria si muove sempre e solo di un esagono, a prescindere dal livello di Tecnologia di Movimento. Queste navi non sono raggruppabili e non hanno un indicatore numerico. Le Navi Minerarie non incorrono nei costi di mantenimento.

Consultare le Regole Avanzate per ulteriori unità speciali.

9.0 Tecnologia

9.1 ACQUISTARE TECNOLOGIA

I giocatori possono spendere CP per migliorare le loro Tecnologie. Le Tecnologie sono acquistabili in “livelli”; ogni livello costa CP (come indicato sulla relativa Tabella). Quando si acquista un livello di tecnologia, cerchiare il numero appropriato sul Foglio di Produzione. I livelli devono essere acquistati in ordine numerico e per un massimo di un solo livello per tecnologia (anche se un giocatore, in una stessa Fase Economica, può acquistare contemporaneamente due o più livelli di tecnologie differenti).

ESEMPIO: Il secondo livello di Tecnologia Offensiva deve essere essere acquistato prima del terzo. Inoltre, il secondo ed il terzo livello non possono venire acquistati nella stessa Fase Economica.

9.2 TECNOLOGIE OFFENSIVE E DIFENSIVE

Sviluppare queste tecnologie permette di migliorare la capacità di combattimento delle proprie navi (5.5). Si noti che le navi non supporteranno livelli tecnologici superiori al loro livello di Dimensione dello Scafo. Si tratta delle uniche tecnologie che subiscono limitazioni dovute alla Dimensione dello Scafo.

ESEMPIO: Ricognitori, Cacciatorpedinieri e Cantieri Navali non possono ottenere una Tecnologia Offensiva superiore al livello 1, anche se si dispone di livelli tecnologici successivi.

9.3 TECNOLOGIA TATTICA

Questa tecnologia influenza l'ordine con cui le navi aprono il fuoco in combattimento nel momento in cui hanno la stessa classe (5.2). Questo rappresenta astrattamente sia la formazione di attacco dalle unità in campo che alcuni aspetti tecnologici. La Tecnologia Tattica non viene limitata dalla Dimensione dello Scafo.

9.4 TECNOLOGIA DI FABBRICAZIONE

Aumentare tale tecnologia permette di acquistare navi più grandi. La Tabella di Ricerca mostra quali navi possono essere costruite per ogni livello tecnologico. Questa tecnologia può essere utilizzata nella stessa Fase Economica in cui viene acquistata.

ESEMPIO: E' possibile iniziare a costruire un CA nella stessa Fase Economica in cui si è ottenuto il Liv. 2 di questa Tecnologia.

9.5 TECNOLOGIA DI MOVIMENTO

Indica la velocità con cui può muoversi una nave (4.0).

9.6 TECNOLOGIA CANTIERISTICA

Ogni giocatore inizia con Livello 1 di Tecnologia Cantieristica ed è in grado di produrre 1 Punto di Dimensione Scafo per ogni Fase Economica. A livello 2 ogni Cantiere produce 1,5 punti per ogni Fase Economica (arrotondati per difetto). A livello 3 ogni Cantiere produce 2 Punti di Dimensione Scafo ciascuno.

ESEMPIO: Un giocatore sviluppa la Tecnologia Cantieristica di Liv. 2; egli ha due Cantieri nello stesso esagono. Nella loro totalità questi cantieri possono produrre Punti di Dimensione Scafo pari a 3 per ogni Fase Economica.

9.7 TECNOLOGIA DEL TERRAFORMING

Una volta ottenuta, permette alle Navi Coloniali di colonizzare i pianeti sterili (4.4.2). Le Navi Coloniali acquistate prima di aver ottenuto tale tecnologia non possono sfruttare questo beneficio.

9.8 TECNOLOGIA DI ESPLORAZIONE

Questa tecnologia migliora notevolmente i sensori e le altre attrezzature necessarie per l'esplorazione. Gli Incrociatori possono ricevere questa tecnologia. Durante la Fase di Movimento, ogni Incrociatore così equipaggiato può sbirciare una tessera adiacente di un sistema inesplorato prima di spostarsi al suo interno. Il giocatore può restituire la tessera senza scoprirla oppure rivelarla. Eventuali effetti negativi della tessera scoperta non si applicano all'Incrociatore che ha effettuato l'esplorazione. La nave può proseguire l'esplorazione verso un sistema inesplorato (adiacente) nella stessa Fase di Movimento (seguendo l'iter indicato in 6.1).

NOTA DI GIOCO: Questo significa che un Incrociatore dotato di questa tecnologia può esplorare 2 esagoni ogni turno (1 grazie alla Tecnologia di Esplorazione +1 del movimento in un esagono).

9.9 RIVELARE LA TECNOLOGIA

La tecnologia viene rivelata quando viene utilizzata. Pertanto, all'inizio di un combattimento, ogni giocatore deve rivelare le proprie Tecnologie Offensive, Difensive e di Tattica. La Tecnologia di Scansione si rivela soltanto se i Guastatori partecipano al combattimento ed i Punti Difesa solo se sono presenti i Caccia. La Tecnologia di Movimento si rivela nella Fase di Movimento.

9.10 NUOVI LIVELLI TECNOLOGICI

9.10.1 Generale: Le tecnologie si applicano alle navi acquistate nella stessa Fase Economica (e nelle successive) ma non alle unità costruite in precedenza. Quindi, se si acquista il 2° livello di Tec. Offensive nello stesso turno in cui si costruisce una Nave da Battaglia, essa è “attrezzata” con la tecnologia appena ottenuta (a differenza delle navi acquistate nei turni precedenti).

9.10.2: Uniformità del Gruppo: Astronavi dello stesso gruppo devono avere le stesse capacità tecnologiche (Attacco, Difesa, Tattiche, ecc.). Se un giocatore ha due astronavi dello stesso tipo ma con capacità tecnologiche diverse, dovrà rappresentarle utilizzando tessere Gruppo differenti.

9.10.3 Registrare i Dati: Si deve tenere traccia di tutti livelli tecnologici di un gruppo tramite la Tabella di Tecnologia Navale. Per farlo, si utilizzano i numeri identificativi dei gruppi stessi. Quando si acquista una nave, cerchiare sul grafico i livelli tecnologici corrispondenti al gruppo. Non c'è bisogno di cancellare i cerchi dalla tabella: i livelli tecnologici non possono diminuire.

9.10.4 Aggiornamenti: Una nave può essere aggiornata al Liv. Tecnologico corrente (per farlo deve trovarsi in un sistema con un Cantiere Navale). Non vi è alcun limite al numero di navi che possono essere aggiornate in un singolo Cantiere. L'unità non si deve muovere per l'intero turno (deve iniziare e terminare il suo turno all'interno delCantiere). Si deve pagare un costo in CP proporzionale al tipo di aggiornamento che si desidera eseguire:

- Se si paga una quantità di CP pari alla Dimensione dello Scafo, la nave riceve un livello di aggiornamento su una Tecnologia.
- Se si pagano CP pari al doppio della Dimensione dello Scafo, la nave aggiorna tutte le sue Tecnologie all'attuale Livello Tecnologico disponibile (limite max: Dimensione dello Scafo).

Ciò significa che un giocatore per effettuare degli aggiornamenti deve utilizzare CP risparmiati nella precedente Fase Economica.

9.10.5 Aggiornamenti Automatici: Basi e Cantieri si aggiornano istantaneamente ed automaticamente al Livello Tecnologico più recente senza alcun costo. I Cantieri possono subito utilizzare il Livello di Tecnologia Cantieristica appena ottenuto.

NOTA DI GIOCO: E' possibile evitare di effettuare i conti richiesti da questa regola sfruttando l'Opzione che li rimuove (15.1).

Regole Avanzate

Si consiglia di utilizzare queste Regole una volta acquisita esperienza con il gioco. Possono essere utilizzate nella loro totalità o in parte.

10.0 Navi Mercantili

Le tessere delle Navi Mercantili rappresentano gruppi di astronavi ad andatura lenta oltre che "fari di navigazione" e porzioni di spazio considerate sicure per i viaggi spaziali.

10.1 NAVI E ROTTE MERCANTILI



10.1.1 Caratteristiche: Le Navi Mercantili (MS) rappresentano una singola rotta commerciale e non ricevono indicatori numerici sotto di loro. Le MS muovono di 1 esagono per turno e non ricevono alcun beneficio dalla Tecnologia di Movimento. Sono acquistate e posizionate in un Cantiere. Queste unità non hanno capacità di combattimento e vengono distrutte quando attaccate (a meno che non siano Schermate (5.7)). Le MS non possono ritirarsi dai combattimenti e non incorrono nei costi di mantenimento.

10.1.2 Catene di Navi Mercantili: Le MS possono creare una "catena" o, in altre parole, una rotta commerciale che collega pianeti ed altre zone dello spazio. Due o più MS tra loro adiacenti sono considerate come una "catena" (o rotta commerciale). I vantaggi ottenuti dalla creazione una rotta di MS sono i seguenti:

- **MOVIMENTO:** Un'unità che inizia il suo movimento su di una propria catena di MS e trascorre l'intera Fase di Movimento sulla stessa rotta, può muovere di un esagono addizionale fintanto che l'esagono fa parte della rotta. Se tale bonus viene sfruttato, le MS facenti parte della catena non potranno muoversi durante il loro turno. Le tessere MS che non si sono mosse durante il loro turno restano girate dal lato "Attivo". Se invece hanno effettuato un movimento verranno girate sul lato "Mosso". fino all'inizio del loro turno successivo. Le MS che sopravvivono all'effetto di un Buco Nero possono, nei turni successivi, fungere da "faro di navigazione" per consentire alle navi amiche di entrare in questo esagono senza il rischio di poter essere distrutte (in pratica, una catena può estendersi in un Buco Nero). Per lo stesso motivo, le

MS consentono alle navi amiche di navigare attraverso Nebulose ed Asteroidi senza avere penalità di movimento.

- **COMMERCIO:** Qualsiasi pianeta amico colonizzato che è collegato al pianeta d'origine attraverso una rotta commerciale produce un CP addizionale durante la Fase Economica (il pianeta d'origine non produce CP addizionali, ma le Colonie sì). Ci deve essere una tessera MS in ogni esagono compreso tra il pianeta d'origine e quello colonizzato (il numero di pianeti colonizzati collegabili attraverso una catena è illimitato, e tutti contribuiscono fornendo 1 CP extra). Nuove MS possono partecipare allo sviluppo di una rotta già nello stesso turno in cui sono entrate a farne parte.

NOTA DI GIOCO: Attenzione agli Intercettori nascosti nella rotta!

11.0 Porta-Astronavi, Caccia & Punto di Difesa

La Tecnologia d'Assalto permette di costruire Porta-Astronavi (CV) e Squadriglie di Caccia. La Tecnologia del Punto di Difesa vale solo per il Ricognitori ed ha effetto solo sui loro attacchi contro i Caccia.

11.1 PORTA-ASTRONAVI (CV)



11.1.1 Caratteristiche: Una Porta-Astronavi può contenere al massimo 3 Squadriglie di Caccia. Le CV possono partecipare al combattimento, ma non possono essere attaccate fino a quando tutti i Caccia (di tutte le CV) non vengono distrutti durante il combattimento.

11.1.2 Ritirata: Le CV non possono ritirarsi abbandonando i Caccia nel mezzo di un combattimento. Una CV può ritirarsi senza avere le squadriglie al completo solo se nel sistema sono rimaste altre CV o una Colonia amica in grado di assorbire le Squadriglie di Caccia che si sono lasciate alle spalle.

11.2 SQUADRIGLIE DI CACCIA

11.2.1 Caratteristiche: I Caccia vengono acquistati in squadriglie ed è necessario utilizzare gli indicatori numerici sotto le relative tessere per indicare il numero di Squadriglie rappresentate da ognuna di esse. Si noti che le tessere Caccia non devono essere fisicamente impilate sulla CV, basta che si trovino nello stesso esagono.

ESEMPIO: In un esagono possono esserci un gruppo di due CV (indicatore numerico "2") più un gruppo di sei Caccia (indicatore numerico "6") per rappresentare 2 CV a pieno carico.



11.2.2 Movimento dei Caccia: I Caccia sono piccole astronavi che non sono in grado di effettuare viaggi interstellari. Pertanto, questo tipo di unità non può muoversi tra gli esagoni senza essere trasportato dalle CV (che sono le uniche navi in grado di farlo). I Caccia rimangono nel Cantiere dove sono stati posizionati durante la Fase Economica e possono essere trasferiti in una CV che si trova nello stesso esagono.

11.2.3 Trasferimento: Una o più Squadriglie di Caccia possono trasferirsi da un pianeta colonizzato ad una CV o viceversa oppure fra più CV nello stesso esagono. Il trasferimento può avvenire in un qualsiasi momento del turno (sia durante lo spostamento della CV o in combattimento). La CV non incorre in alcuna spesa aggiuntiva.

11.2.4 Caccia e Combattimento: In combattimento i Caccia possono sparare e mirare. Una Squadriglia viene considerata come un'unica nave al fine del calcolo della Schermatura. Una Squadriglia di Caccia non può ritirarsi a meno che non sia trasportata via dall'esagono di battaglia da una CV (in ritirata).

11.2.5 Caccia e Colonie: Non c'è limite al numero di Squadriglie di Caccia che possono stazionare in una Colonia. I Caccia di istanza presso un insediamento coloniale parteciperanno ad ogni battaglia che si verificherà in quell'esagono.

11.2.6 Tecnologia d'Assalto & Aggiornamenti: Tutti i Caccia rappresentati dalla stessa tessera devono condividere lo stesso Livello Tecnologico. La Tecnologia d'Assalto aumenta il valore di Attacco e Difesa dei Caccia (come indicato nell'apposita tabella). Se la CV conclude il suo movimento in un Cantiere, ogni gruppo di Caccia di quella CV può aggiornare la propria Tecnologia al livello attuale ad un costo di 1 CP. Ne consegue che una CV con tre Squadriglie di Caccia al suo interno necessita di un pagamento pari a 3 CP per poter aggiornare il Livello Tecnologico dei Caccia allo stato attuale.

11.3 TECNOLOGIA DEL PUNTO DI DIFESA

La Tecnologia del Punto di Difesa vale solo per i Ricognitori contro le Squadriglie di Caccia.

11.3.1 Ricognitori: La Tecnologia del Punto di Difesa migliora le capacità di un Ricognitore quando deve scontrarsi con un Caccia. Un Ricognitore con questa Tecnologia si considera di Classe "A" ed ha una forza di Attacco superiore (dipende dal Liv. Tecnologico). Questo vale *solo* quando si attaccano Squadriglie di Caccia. Se un Ricognitore apre il fuoco su un'unità che non è un Caccia deve considerare la sua Classe standard (cioè la "E"), la Classe "A" si adotta solo quando si spara contro un gruppo di Caccia. Eccezione: All'interno di Asteroidi e Nebulose il Punto di Difesa non si calcola: tutte le unità in combattimento utilizzano la Classe "E".

11.3.2 Ricognitori e Tecnologia Offensiva/Difensiva: Quando un Ricognitore combatte contro un Caccia può utilizzare la Tecnologia Punto di Difesa in combinazione con la Tecnologia Offensiva/Difensiva. Il limite è dato dalla Dimensione dello Scafo, che è di 1 in entrambi i casi.

ESEMPIO: Un Ricognitore (Classe = E, Forza di Attacco =3) con Tecnologia Punto di Difesa a Liv. 1 (A6 contro i Caccia) e con Tecnologia Offensiva a Liv. 1 (+1 alla sua Forza di Attacco) può fare fuoco contro i caccia con un A7. Contro tutti gli altri tipi di unità che non sono Caccia il Ricognitore farà fuoco con un E4.



12.0 Guastatori: Mimetizzazione e Scansione

12.1 GUASTATORI (R)



12.1.1 Generale: La Tecnologia di Occultamento permette l'acquisto dei Guastatori. I Guastatori si comportano come tutte le altre navi ed in più hanno la possibilità di mimetizzarsi. L'Occultamento da ai Guastatori un vantaggio durante la Fase di Movimento ed in quella di Combattimento. Quando la Tecnologia di Occultamento di un Guastatore è superiore alla Tecnologia di Scansione del nemico (12.2) o il nemico non ha lo Scanner, allora il Guastatore si considera "mimetizzato".

12.1.2 Vantaggio nel Movimento: Un Guastatore mimetizzato può muovere in un esagono occupato da un'unità nemica e poi proseguire nel suo movimento senza doversi fermare.

12.1.3 Vantaggio in Difesa: All'inizio di una battaglia i Guastatori mimetizzati hanno l'opzione di ritirarsi dopo che le flotte sono state rivelate e prima che venga sparato il primo colpo. In questo caso, se non ci sono altre navi in combattimento, le informazioni sulle Tecnologie avversarie non vengono rivelate.

12.1.4 Vantaggio in Attacco: In combattimento, i Guastatori mimetizzati si considerano di Classe A durante il primo round di fuoco (solamente nel primo!) ed hanno una Forza d'Attacco aumentata di +1. Un Guastatore non mimetizzato è di Classe "D".

12.1.5 Livelli della Tecnologia di Occultamento: Il massimo livello di questa Tecnologia è di "2". Avere la Tec. di Scansione a Livello 1 non preclude il Livello 2 della Tec. di Occultamento.

12.1.6 Mimetizzazione nelle Nebulose: I dispositivi di occultamento non funzionano all'interno delle Nebulose: tutti i Guastatori si comportano come qualsiasi altra nave.

12.2 SCANSIONE



Per contrastare la Tecnologia di Occultamento, un giocatore può sviluppare gli scanner. Questa Tecnologia rende i Cacciatorpedinieri in grado di avvistare i Guastatori. Questo annulla tutti i vantaggi della mimetizzazione di un Guastatore. Quando un DD con Tecnologia di Scansione si trova nell'esagono con Guastatori con livello di Occultamento uguale o inferiore, rende i Guastatori visibili. Una buona tattica è quella di puntare subito alla distruzione dei DD equipaggiati con scanner per permettere alle navi con Occultamento di sfruttare il loro vantaggio tecnologico. Se tutti i DD dotati di Scanner vengono distrutti, le navi con mimetizzazione non ri-acquistano i loro benefici fino all'inizio del loro turno di Fuoco successivo. Per evitare questo, un giocatore può Schermare un DD fintanto che dispone di più navi del suo avversario. I DD Schermati non possono partecipare al combattimento, tuttavia continuano a fornire alla flotta i benefici della loro Tecnologia di Scansione.

13.0 Mine e Draga-Mine

13.1 MINE



13.1.1 Generale: Le Mine sono ordigni potenti, programmabili e difficili da rivelare. Dispongono di capacità di movimento limitata. La Tecnologia di Detonazione deve essere sviluppata prima di poter acquistare e posizionare le Mine sul tabellone. Una tessera Mine funziona come qualsiasi altro gruppo: un indicatore numerico deve essere posizionato per indicare il numero di mine. Le Mine non hanno costi di mantenimento.

13.1.2 Movimento delle Mine: Ogni tessera Mine rappresenta anche una nave specializzata nella posa e distribuzione delle Mine (non rappresentata nella figura della tessera). Questa nave non ha costi particolari: rientra nel costo delle Mine. Questo permette di spostare le Mine in autonomia, per un massimo di un esagono (adiacente) ed a prescindere dal Livello Tecnologico.

13.1.3 Restrizioni nel Movimento: Le Mine non possono Esplorare o entrare in un settore occupato dal nemico, anche se accompagnate da altre unità amiche. Le Mine si considerano attive se una nave nemica entra in un esagono dove sono state piazzate.

13.1.4 Mine e Combattimento: Prima dell'inizio di un combattimento, tutti i Draga-Mine (vedi sotto) rimuovono le Mine in base alla loro capacità di raccolta. Tutte le Mine che non sono state rimosse esplodono immediatamente (vengono rimosse dal gioco) e distruggono una nave ciascuna (indipendentemente dal tipo di nave). Il proprietario delle mine sceglie quali navi distruggere (*Si, ora tolgo la Corazzata!*). Se si distrugge una CV i Caccia al suo interno esploderanno solo se non c'è abbastanza spazio per per spostarli in altre CV. Dopo la detonazione delle Mine, il combattimento prosegue come da regolamento.

13.1.5 Detonazioni Obbligatorie: Se ci sono navi nemiche, le Mine *devono* esplodere (non si può ignorare una nave). E' quindi possibile scegliere di attaccare sacrificando un Ricognitore. Se ci sono più Mine rispetto al numero di navi, le mine inesplose restano nell'esagono. Ad eccezione delle navi Occultate, è impossibile che sia Mine che navi nemiche rimangano nello stesso esagono dopo una detonazione.

13.1.6 Mine e Guastatori: Le Mine colpiscono i Guastatori solo se nell'esagono è presente un Cacciatorpediniere con Tecnologia di Scansione. Questa è l'unica eccezione in cui delle Mine possono condividere lo stesso esagono insieme ad unità nemiche. Se un Cacciatorpediniere equipaggiato di scanner entra in un esagono, le Mine si attiveranno durante il combattimento, come di consueto. Durante il combattimento (e non nel movimento), una nave Occultata può decidere di sacrificare se stessa rimuovendo la mimetizzazione per fare in modo che le Mine esplodano su di essa. Se ci sono altre navi presenti, il proprietario delle Mine è ancora libero di scegliere quali saranno i bersagli delle Mine.

13.2 DRAGA-MINE



La Tecnologia di Dragaggio permette l'acquisto ed il posizionamento delle unità Draga-Mine. Le SW si spostano utilizzando la Tecnologia di Movimento del giocatore (non limitate dal movimento massimo di 1). Draga-Mine con Tecnologia di Dragaggio a Liv. 1 rimuovono una mina ciascuno prima della detonazione. A Livello 2 le mine rimosse prima della detonazione diventano due. Si noti che i Draga-Mine possono essere scelti come bersaglio di detonazione, anche se di logica non dovrebbe essere così.

14.0 Alieni

14.1 PIAZZAMENTO

Il centro della mappa (Spazio Profondo) è abitato da una razza aliena. Quando si scopre un pianeta sterile nello spazio profondo, pescare casualmente 4 tessere Nave Aliena e piazzarle sul pianeta. Attaccano ogni nave che entra nell'esagono, inclusa la nave che ha effettuato l'esplorazione. Risolvere il combattimento normalmente. Se questo pianeta è stato scoperto da un Incrociatore con la Tecnologia di Esplorazione, gli Alieni sono posizionati coperti e non possono essere esaminati.



14.2 COMPORTAMENTO DEGLI ALIENI

Gli Alieni non lasciano mai il loro esagono, non si ritirano e combattono sempre fino alla morte (i giocatori possono ritirarsi normalmente). Le Navi Aliene hanno una Dimensione dello Scafo ed un Livello di Tattica pari ad 1. Tutte le Navi Aliene, indipendentemente dal tipo, sono dotate anche di un Punto di Difesa pari a 2 e possono scegliere di sparare ai Caccia come se fossero di Classe A e Forza d'Attacco 7. In combattimento, il giocatore alla sinistra di quello attivo prenderà le decisioni per conto degli alieni (sceglierà a chi sparare). Se è una partita con gioco di squadra, gli Alieni saranno utilizzati da un avversario.

14.3 CONQUISTARE I PIANETI ALIENI

Gli Alieni non ricevono rinforzi e si considerano sconfitti nel momento in cui perdono la loro ultima nave in combattimento. L'ex pianeta alieno può essere normalmente colonizzato a patto che si possieda la Tecnologia di Terraforming.



REGOLE OPZIONALI

La maggior parte di queste regole opzionali può modificare notevolmente lo svolgimento del gioco. Se ne sconsiglia l'utilizzo fino a quando non si è ottenute familiarità con il gioco; esse possono fornire maggiore longevità quando si diventa più esperti. In un qualsiasi gioco è possibile usarle tutte, solo alcune o nessuna.

15. Regole Opzionali Minori

15.1 AGGIORNAMENTO TECNOLOGICO ISTANTANEO

Per giocatori che non amano effettuare i conti necessari per aggiornare le tecnologie. Può essere concordato che tutte le navi in gioco vengano aggiornate al livello tecnologico più recente. Un presupposto può essere che tutte le navi hanno a bordo logistica sufficiente per migliorare i propri impianti in base alle informazioni che vengono comunicate dal proprio pianeta natale. I lavori vengono svolti nei grandi lassi di tempo intrinseci di ogni turno di gioco.

15.2 "COLPO DI FIONDA" NEL BUCO NERO

Una nave che entra in un sistema con un Buco Nero già rivelato può di chiarare il tentativo di un "Colpo di Fionda". Deve essere dichiarato prima del lancio del dado per poi determinare se la nave viene risucchiata dal vortice. Se si tenta il colpo, applicare un modificatore di +2 al lancio di sopravvivenza per il Buco Nero (le probabilità di essere distrutti aumentano). Se sopravvive, la nave guadagna un punto di movimento extra per quel turno. Ciò rappresenta il rischio di entrare in un vortice per sfruttare le sue proprietà gravitazionali al fine di essere lanciati in avanti.

16.0 Portali Warp

16.1 DISPONIBILITA' DEI PORTALI WARP



Ci sono sei portali Warp nel gioco: tre "Warp Point 1", e tre "Warp Point 2". I Portali Warp possono essere utilizzati tutti o in parte, a discrezione dei giocatori.

16.2 UTILIZZO DEI PORTALI WARP

Un portale Warp non può essere utilizzato fino a quando un altro Portale con lo stesso numero non è stato scoperto. Nel gioco in cui tutti e tre i Portali con lo stesso numero sono stati scoperti, essi si considerano inter-connessi. Una nave in un Warp Point può saltare a scelta in uno di essi (devono avere lo stesso numero!). Se non sono stati scoperti portali con lo stesso numero, il Portale viene ignorato (l'esagono in cui si trova si considera vuoto).

16.3 MOVIMENTO NEI PORTALI WARP

I Portali Warp influenzano il movimento delle navi che viaggiano attraverso di essi. Una nave che si trova in un settore contenente un Portale Warp può viaggiare verso il portale interconnesso come se si trattasse di un movimento in una casella adiacente. Muoversi in questo modo è facoltativo, non obbligatorio.

ESEMPIO: Una nave che può muovere di 3 esagoni inizia il suo turno adiacente ad un Portale Warp. Per prima cosa, si muove nel sistema contenente il Warp. Ora può continuare a muovere in un sistema adiacente oppure utilizzare il Portale Warp. Utilizzando il Warp la nave spende il suo punto di movimento rimanente per spostarsi in un sistema contenente un Portale War dal numero identico a quello appena varcato.

16.4 PORTALI WARP E ROTTE MERCANTILI

Le Navi Mercantili possono creare rotte attraverso i Portali Warp. I punti collegati tra due Warp sono considerati connessi in ogni modo. Quindi se due punti Warp (con lo stesso numero) condividono una Nave Mercantile, la rotta si estende attraverso il Warp, proprio come farebbe con un qualsiasi esagono adiacente.

16.5 PORTALI WARP E RITIRATA

Portali Warp aventi lo stesso numero sono considerati adiacenti in tutti i modi, compresa la possibilità di ritirarsi attraverso di loro.

17. Divoratori di Mondi

17.1 DISPONIBILITA'



Ci sono tre Divoratori di Mondi (DM) tra le tessere "Spazio Profondo". I giocatori devono decidere quanti DM utilizzare in una partita. Quando si gioca con questa regola, un DM non viene rimosso dal gioco quando rivelato, ma rimane attivo sulla mappa fino alla sua distruzione.

17.2 COMBATTIMENTO

Se rivelato durante una normale esplorazione, un DM attacca subito la nave/i. Un DM attacca due volte per round in Classe-C e Potenza d'Attacco 9, dispone di una Forza Difensiva di 2 e Dimensione dello Scafo di 3. I giocatori non ottengono il bonus per la Dimensione della Flotta (5.1.4). (Non effettuare tiri sulla Tabella della Debolezza di pag.8 del Libro degli Scenari). A differenza del gioco in solitario, i DM recuperano tutti i danni al termine di un combattimento.

17.3 MOVIMENTO

I DM si spostano dopo che tutti i giocatori hanno mosso (incluso il turno in cui sono state rivelati). I DM muovono di 1 o 2 esagoni verso il pianeta/asteroide/nave più vicino entro i due spazi. Se ci sono diverse possibilità, scegliere casualmente (il DM non ha particolari priorità). Un DM non finirà la sua mossa su un esagono inesplorato o in una casella dove è presente un altro DM (tuttavia può muoversi attraverso di essa). Se non ci sono pianeti/asteroidi/navi entro due esagoni, il DM si muoverà in una direzione casuale e terminerà lì il suo movimento.

17.4 EFFETTI

Eventuali navi presenti in un esagono dove è presente un DM vengono subito attaccate (Il DM può essere attaccato normalmente). Il DM, se sopravvive al combattimento, distruggerà l'asteroide o il pianeta (con o senza colonia) nell'esagono in cui esso si trova. Rimuovere il pianeta e la colonia dal gioco (il DM non ottiene benefici). Qualsiasi altro tipo di terreno non ha effetti sul DM.

17.5 BILANCIAMENTO DI GIOCO

Indipendentemente dai pianeti e dalle navi, un DM non si muoverà mai in un esagono facente parte del Mondo di Appartenenza di un giocatore (esagoni non contenenti tessere "spazio profondo"). Questa regola non viene applicata negli scenari a mappa casuale.

18. Limiti nei Processi di Ricerca

Realisticamente, un impero non può passare da un impegno pari a zero nella Ricerca per poi raggiungere il massimo in una notte.

Un giocatore può spendere nella ricerca fino a 10 CP in più rispetto alla precedente Fase Economica. Per esempio, un giocatore che ha speso 15 CP per la ricerca nella Fase Economica potrà spenderne un numero tra 0 e 25 nella Fase Economica successiva. Con una spesa di 0, si potranno spendere massimo 10 CP.

19. Ricerca Imprevedibile

Questa regola inserisce un elemento di fortuna nello sviluppo tecnologico. Non c'è alcuna garanzia che i vostri scienziati saranno in grado di fare una scoperta nel momento in cui ce n'è bisogno. Quando si usa questa regola, i giocatori non utilizzano la Tabella di Produzione: utilizzano quella contenuta nel Libro degli Scenari.

19.1 FINANZIAMENTO DELLA RICERCA

Durante la Fase Economica, invece di acquistare un livello tecnologico (7.5), è necessario spendere CP per finanziare la ricerca. Sono richieste delle sovvenzioni da 5 CP. Ogni sovvenzione permette di tirare un dado. *Per esempio, se si spendono 10 CP sui finanziamenti, si tirano 2 dadi.* I finanziamenti devono essere specifici per ogni tecnologia. E' necessario appuntare sulla relativa scheda il numero di sovvenzioni assegnate per ciascun tipo di tecnologia (es: Tattiche, Movimento, Attacco, ecc.).

19.2 RISULTATI

Dopo il tiro di dado finanziato da una sovvenzione, si annota il risultato sulla Tabella. Se la somma è uguale o maggiore del costo del livello tecnologico, si acquisisce immediatamente la tecnologia (che si può già applicare alle navi acquistate in questo turno).

ESEMPIO: Un giocatore finanzia 5 sovvenzioni allo scopo di sviluppare nuove tecnologie. Spende 25 CP ed assegna quattro finanziamenti per la ricerca del liv.1 della tecnologia offensiva (cerchia i numeri 1,2,3 e 4 sotto la voce "Attacco 1" sul foglio di produzione). La quinta sovvenzione viene assegnata ad una diversa tecnologia. I risultati sono $7+5+6+8=26$. Il risultato minimo era

20. La ricerca è stata completata e la voce "Attacco 1" viene cerchiata. I punti ottenuti in più (20-26) sono sprecati. Se la somma dei tiri era 19 la ricerca tecnologica si considerava fallita. Per assicurarsi l'acquisizione della ricerca il giocatore avrebbe dovuto acquistare una nuova sovvenzione nella prossima Fase Economica da destinare ad "Attacco 1" (cerchiando il numero 5). Al giocatore basta un "1" per arrivare al risultato minimo di 20. Finanziare sovvenzioni può risultare molto più utile di quanto si pensi: può infatti accadere che un giocatore necessiti assolutamente di una tecnologia in un determinato turno.

19.3 LIMITE AI FINANZIAMENTI

Un impero non può passare da un impegno pari a zero nella ricerca ad un impegno a tutto in campo da un giorno all'altro. Per questo motivo, un giocatore può acquistare un massimo di due sovvenzioni in più rispetto a quelle acquistate nella precedente Fase Economica.

ESEMPIO: Un giocatore ha speso 15 CP per l'acquisto di 3 sovvenzioni. Nel turno successivo potrà acquistare da 0 a 5 sovvenzioni. Si noti che se decide di non acquistarne, nel turno successivo sarà autorizzato ad effettuare al massimo due finanziamenti.

Una scatola di Space Empires 4X contiene:

- Una mappa da 22x30 pollici (56x76 centimetri)
- Quattro fogli di tessere da defustellare
- Un Libro degli Scenari
- Un blocco di Tabelle di Produzione
- Quattro Tabelle di Riferimento identiche
- Quattro dadi da 10 facce
- Questo regolamento

RICONOSCIMENTI

Game Design: Jim Krohn

Sviluppo: Martin Scott

Playtesting: Oliver Upshaw, Jerry White, Mark Asstrid, Andrew Tuttle, Scott Humphries, Eric Olsen, Mike Bertucelli, Tim Wilcox, Martin Burke, William Hyatt, Caleb Krohn e Bart Selby.

Direttore Grafico & Design della Scatola: Rodger B. MacGowan

Design della Mappa e delle Tessere: Mark Simonitch

Revisione: Diane Upshaw, Hans Korting, Richard Walter

Coordinamento della Produzione: Tony Curtis

Produttori: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley e Mark Simonitch

Ringraziamenti speciali: a Strategy First Computer Games (www.strategyfirst.com) per le immagini delle tessere.

Traduzione in Italiano: Francesco Tamagnone

Revisione della Traduzione: Luca Giordano

TABELLA DELLA TECNOLOGIA DI MOVIMENTO

Livello Tecnologico	Distanza Percorribile Dalle Navi In Ogni Turno							
1	1	2	3	Navi Minerarie/Mercantili/Coloniali e Mine: massimo 1 esagono per turno.				
2	1	2	3					
3	1	2	2	3	3			
4	1	1	2	2	3	3		
5	1	1	2	2	3	3	3	
6	1	1	2	2	2	3	3	3

■ 1° Turno
 ■ 2° Turno
 ■ 3° Turno

PROVA DI SOPRAVVIVENZA NEI BUCHI NERI

Risultato del dado	Conseguenza
1-6	Nessun Effetto
7-10	Distrutto

NDR: +2 Se viene tentato il "Colpo di Fionda" (15.2)

TABELLA TECNOLOGIE DEL RELITTO SPAZIALE

Risultato del dado	Aggiornamento Tecnologico Gratuito
1-2	Fabbricazione
3-4	Attacco
5-6	Difesa
7	Tattiche
8-9	Movimento
10	Cantieristica

RIASSUNTO DELLA SEQUENZA DI COMBATTIMENTO**1. Spostare le Navi Fuori dalla Mappa**

- A. Eliminare gli Ologrammi
- B. Rivelare le Unità
- C. L'Attaccante Disinnesca le Mine
- D. Il Difensore fa Esplodere le Mine
- E. Si Creano le Linee di Battaglia

2. Si Determinano le Schermature

Il giocatore con il maggior numero di navi aventi capacità di fuoco può sfruttare la Schermatura (5.7). Le unità civili sono Schermate in automatico fino alla fine della battaglia.

3. Determinare il Bonus per la Dimensione della Flotta

+1 alla Potenza di Attacco se un giocatore ha il doppio delle navi aventi capacità di fuoco rispetto all'avversario.

4. Risolvere il Combattimento

Le navi di Classe-A sparano per prime, a seguire B,C ecc. Utilizzare il livello di Tattiche per gli spareggi. Se ancora in parità il difensore spara per primo. Il fuoco non è mai simultaneo.

5. Ripetere se Necessario

Se necessario, ripetere partendo dal punto 2 (Schermature). Dopo il primo turno un'unità può decidere di ritirarsi dalla battaglia invece che sparare ad un bersaglio (5.9).

RISOLUZIONE DEI CONFLITTI A FUOCO

1. Selezionare un'unità attaccante ed un obiettivo.

2. Sommare la Potenza d'Attacco dell'unità al suo livello di Tecnologia Offensiva. Nota: questa tecnologia non può mai superare il valore della Dimensione dello Scafo (9.2).

3. Aumentare la Potenza d'Attacco di uno (+1) se c'è il Bonus per la Dimensione della Flotta (5.1.4).

4. Sottrarre la Forza Difensiva dell'avversario ed il livello della Tecnologia Difensiva alla Potenza d'Attacco totale. Nota: la Tecnologia Difensiva non può mai superare il valore della Dimensione dello Scafo (9.2). La somma è il tiro necessario per colpire. Ottenere un numero uguale o minore equivale ad un successo. La Dimensione dello Scafo determina quanti colpi può subire una nave prima di venire distrutta.



GMT Games, LLC

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

www.GMTGames.com