

BPAZIO: ULTIMA FRONTIERA

..L'equipaggio lavorava velocemente sulla Plancia buia della Nave, l'allarme rosso risuonava. Sul visore principale, l'Incrociatore da battaglia Klingon, pareva dormiente, ma non lasciava dubbi sulle sue intenzioni.....

Il Capitano James T.Kirk si rimetteva seduto sulla poltrona di comando. Sporgendosi in avanti e alzando la sua mano destra aspettava il momento propizio: "...Signor Sulu.... FUOCO!!!"

Star Trek: Fleet Captains ti permette di comandare le famose Navi Stellari di Star Trek. E' al tempo stesso un gioco di miniature, di esplorazione spaziale e di battaglie tra Navi stellari, ma il tutto è **Trek**!

Voi e il vostro avversario creerete la vostra Flotta con la quale esplorerete e controllerete zone di spazio sconosciute. Voi esplorerete strani e nuovi mondi, alla ricerca di nuove forme di vita e Civiltà. La Flotta Stellare e l'Alto Comando Klingon ti consentiranno di completare importanti missioni. Se completerai un sufficiente numero di missioni sopravvivendo alle varie avversità, la vittoria non potrà che essere tua!

Sia che siate un fan dei film, o di qualunque serie tv di Star Trek, tutte le avventure e le emozioni di Star Trek ti stanno aspettando!



COMPONIE TO Star Trek: Fleet Captains include:

A.) 24 NaviStellari: 12 Federazione e 12 Klingon
Ogni miniatura rappresenta una famosa Nave
Stellare di Star Trek. Controllerete una Flotta di
queste Navi, muovendole sul tabellone, esplorando
zone e affrontando le sfide. Ogni miniatura è fornita
di una speciale basetta che mostra i valori attuali dei
sistemi della Nave. Vedi "Come usare i Clix" per
imparare a montare le Navi Stellari che userai.

Il tuo viaggio nell'ignoto comincia dal tuo Posto di Comando. Potete usarlo come aiuto per organizzare la Flotta o le vostre Missioni.

Queste schede sono piazzate di lato la plancia di gioco e sono usate per ordinare e organizzare le varie carte usate durante il gioco.

Invece della tradizionale plancia di gioco, Fleet Captains usa questi esagoni per creare regioni di spazio inesplorato.

Sia la Federazione che i Klingon hanno un separato mazzo Comando di 100 carte. Queste carte rappresentano l'eccezionale e talentuoso equipaggio che puoi assegnare alle tue Navi, e che daranno delle abilità speciali alla tua Flotta. Ogni mazzo Comando è diviso in 10 sotto-mazzi.

E) 50 carte Incontro
Gli strani mondi e le curiose avventure che scoprirete durante il gioco sono rappresentati da queste carte. Ogni volta una vostra Nave entrerà in uno spazio inesplorato, avrete l'occasione di pescare una di queste carte. Vedi "Incontri"

Sono i tuoi obbiettivi in gioco, inviati dal comando. Ogni carta Missione descrive un obiettivo, che vi farà guadagnare punti quando completato. Esistono tre tipi di carte Missione: Missione Scientifica, Missione Influenza, Missione di Combattimento. Vedi

Ogni Nave Stellare in gioco ha una corrispondente carta. Queste carte mostrano tutte le abilità e i Livelli dei Sistemi per quella Nave. Vedi "Navi Stellari"

Alcune missioni richiedono che tu invii del personale sulla superficie di un pianeta, o all'interno di una Nave nemica! Questi segnalini mostrano una squadra di sbarco della Federazione da una parte, mentre dall'altra una Squadra di Sbarco Klingon. Usate questi segnalini ogni volta che inviate una squadra. Vedi "Azione di TeleTrasporto".

J.) 14 segnalini Occultamento
Ci sono due segnalini Occultamento della
Federazione e 12 dell'Impero Klingon. Sono usati per mostrare la zona di una nave occultata sulla plancia di gioco, e possono essere usati per ingannare l'avversario. Vedi "Azione di Occultamento".

k.) ou segnaini Controllo
I segnalini di Controllo hanno una doppia faccia: un
lato mostra il simbolo della Federazione, l'altro lato
mostra il simbolo dell'Impero Klingon. Questi segnalini servono per segnalare sotto quale influenza si trova una specifica zona di spazio. Vedi "Azione

L.) 15 segnalini Installazione Durante la vostra avventura, avrete modo di scegliere di costruire vari avamposti, colonie, e basi stellari. Questi segnalini sono usati per mostrare questo tipo di installazioni. Vedi "Azione Influenza".

M.) 12 segnanni scansione Le Navi hanno dei potenti Sensori che possono essere usati per scansionare regioni di spazio vicine. Dal momento che le vostre Navi hanno dei potenti computer per memorizzare i dati delle vostre esplorazioni, voi non avete bisogno di ricordare cosa i trova nelle regioni che avete scansionato. Questi segnalini a doppia faccia sono usate per memorizzare quale esagono avete scansionato. Vedi "Azione di Scansione".

N.) 42 segnalini Sistema.

O.) 10 segnalini Punti Vittoria.

Q.) 12 segnalini Azione



Come usare i CLIX

Ogni miniatura ha una basetta speciale, chiamata "disco di combattimento" che mostra le attuali abilità della Nave. Questa basetta deve poter girare.

Ogni volta che girate la basetta, le abilità della Nave si modificano di conseguenza.

Per modificare i parametri della miniatura, dovreté ruotare la basetta fino allo "scatto" e rimetterla sulla plancia di gioco. Ora la vostra Nave ha delle abilità differenti!

Durante il gioco sarete spesso chiamati a modificare i parametri dei quattro Sistemi della vostra Nave. Dovrete fare ciò anche quando subirete dei danni, come durante un combattimento.

Alcune posizioni del disco di combattimento, hanno uno sfondo speciale di colore blu. Questo indica che la Nave ha attivato il dispositivo di occultamento. Ogni disco di combattimento è anche diviso in tre "Stati di Allerta" separati da linee nere. Quando girate il disco di combattimento fate attenzione a queste posizioni speciali.



LA VOSTRA MISSIONE

Il vostro obiettivo in Fleet Captains è guadagnare Punti Vittoria (di seguito "PV"). Potete guadagnare PV in vari modi, ad esempio completando missioni, sopravvivere agli incontri, costruendo basi stellari. Prima che il gioco inizi, voi e il vostro avversario, dovete decidere quanti PV servono per vincere. Il primo giocatore che arriva a questo valore vince la partita!

I PV necessari per vincere possono essere compresi tra 6 e 38. Più PV ci vogliono per vincere, più lunga sarà la partita. Vi consigliamo di giocare con un obiettivo di PV pari a 10. Con questo valore come obiettivo la partita dovrebbe durare da 1 ora a 1 ora e mezza.

I PV necessari per vincere determinano anche la grandezza massima che la vostra Flotta può avere in ogni momento (vedi "Radunare la vostra Flotta"). Partite lunghe vi faranno creare Flotte più grandi e complesse. Questo influisce anche sul numero di Azioni che potete effettuare ogni turno (vedi "Azioni").

Un volta stabiliti i PV necessari per vincere, voi e il vostro avversario avete bisogno di determinare quanto sarà grande la plancia di gioco. La plancia più piccola che potete usare è pari a 3 per 4 esagoni. In teoria, non esiste un limite di grandezza, ma nel gioco ci sono soltanto 50 esagoni Locazione da poter utilizzare. Una plancia di gioco grande è buona per una partita di lunga durata. Una plancia di gioco piccola è buona per partite con molte azioni e combattimenti. In generale, una partita con un alto obiettivo di PV dovrà essere giocata su una plancia di gioco grande.

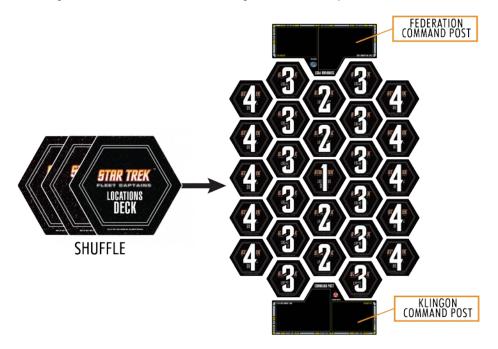
Raccomandiamo l'uso di una plancia di gioco "standard" 5 per 5 esagoni come da figura più in basso. Questa permette un ottimo compromesso tra esplorazione e combattimento, ed'è perfetta per un gioco standard a 10 PV necessari per la vittoria.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Prima di cominciare a esplorare, avete bisogno di impostare la plancia di gioco. L'illustrazione che segue vi guiderà.

PREPARARE L'IGNOTO:

Prendete tutti e 50 gli esagoni Locazione, metteteli a faccia in giù, e mischiateli insieme. Per una partita standard 5 per 5, dovete iniziare piazzando il primo esagono a metà del tavolo (etichetta "1" nella figura). Aggiungete altri due esagoni da ogni lato dell'esagono centrale in modo da creare una linea che corra tra voi e il vostro avversario (etichetta "2" nella figura). Ogni giocatore ha una scheda Posto di Comando, la quale deve essere piazzata alla fine di questa linea. Ora riempite i punti vuoti tra voi e il vostro avversario usando le due linee di 6 esagoni ciascuna (etichetta "3" nella figura). In ultimo, create linee di 5 esagoni all'esterno di queste due linee (etichetta "4" nella figura).





Piazzate le 2 schede Mazzi Console di lato la plancia di Gioco. Una scheda riporta i tre tipi di carte Missione. Dividete le carte Missione in tre mazzi e mischiate separatamente (Scienza, Influenza, e Combattimento, hanno lo stesso retro ma il sono identificabili dal fronte). Mettete i tre mazzi accanto la scheda Mazzi Console sui lati corrispondenti. L'altra scheda Console mostra degli spazi per le carte Incontro e per gli esagoni Luogo. Impilate gli esagoni inutilizzati accanto la Console sul lato corrispondente. Mischiate le carte Incontro e mettetele accanto alla scheda Console.

Nota: L'ultimo lato della Console con l'etichetta "Trash" è usato per piazzare tutte le carte buttate durante il gioco.

Nota: Dopo aver giocato diverse partite, potete impostare la disposizione dei mazzi come meglio credete.

25 Science Cards LOCATIONS DECK DECK DECK x26 Influence Cards DECK THR TREK DECK DECK x25 Combat Cards DECK DECK DECK **TRASH** DECK DECK

SHIP SIZE

SIZE: 6

SCI: 3

INF: 2

COM:

roll 2 dice:

tead, return it

llert-status.

Radunare la vostra Flotta:

Dopo aver creato la plancia di gioco, è il momento di preparare la Flotta. Fleet Captains può essere giocato da due giocatori o due squadre (Vedi Regole per gioco a Squadre descritte alla fine, per vedere come si modifica il gioco). Un giocatore/squadra assume il controllo della Federazione, mentre l'avversario/i rappresentano l'Impero Klingon. Decidete da soli con quale schieramento giocare.

Le Navi che manovrerai, saranno pescate casualmente. Non comincerete il gioco con tutte le Navi disponibili. Tutti i giocatori infatti saranno obbligati a rispettare una predeterminata grandezza della Flotta. La grandezza iniziale della vostra Flotta è uguale ai Punti Vittoria necessari per vincere che avete scelto. In una partita standard, per esempio, i Punti Vittoria e la grandezza della Flotta sono pari a 10.

Ogni Nave è rappresentata dalla sua corrispondente carta Nave Stellare. Nell'angolo in alto a destra di ogni carta, c'è riportato il valore di arandezza della Nave. Il totale delle grandezza di tutte le Navi della vostra Flotta, non può superare la grandezza della Flotta indicata.

Prendete tutte e 12 le carte Nave Stellare del vostro schieramento, e mischiatele senza guardarle. Ora siete pronti a pescare la vostra Flotta iniziale.

Passo 1: girare la carta Nave Stellare dalla cima del mazzo.

Passo 2: sommate la grandezza di tutte le Navi Stellari scoperte.

Passo 3: pescare, scartare, fermarsi, o ripescare.

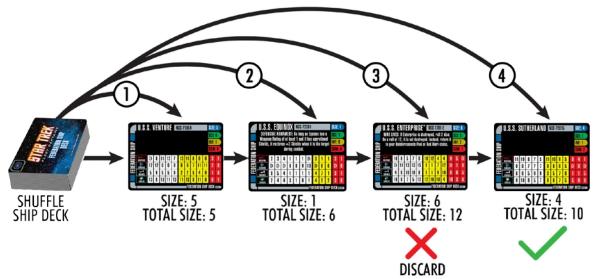
Pescare: se la grandezza totale è minore della grandezza della Flotta, piazzate la carta appena scoperta sul vostro Posto di Comando e pescate un'altra Nave (tornate al passo 1).

Scartare: se la grandezza totale delle Navi pescate è maggiore della grandezza della Flotta indicata, scartate la carta appena pescata e pescatene un'altra (tornate al passo 1).

Fermarsi: se la grandezza totale delle Navi pescate è uguale alla grandezza della Flotta indicata, piazzate la carta pescata nel Posto di Comando terminate questa procedura.

Ripescare: se terminate le carte prima di raggiungere la grandezza della Flotta richiesta, potete tenere le Navi pescate (anche se il vostro avversario avrebbe un vantaggio), oppure scartare tutte le carte pescate, mischiarle di nuovo e ricominciare la procedura dal passo 1.





Esempio: John comanda la Flotta Federale. Egli inizia a pescare Navi. La prima Nave che gira è la USS Venture, con una grandezza pari a 5. Egli la piazza sul suo Posto di Comando. La successiva carta è la USS Equinox (grandezza 1). La piazza vicino la USS Venture. La terza carta è la USS Enterprise (grandezza 6). Questo porterebbe il totale a 12, che è più grande della grandezza di Flotta di 10. Sfortunatamente deve scartare la USS Enterprise. La successiva carta che scopre è la USS Sutherland (grandezza 4). Ora il totale della grandezza delle Navi pescate è esattamente uguale alla grandezza della Flotta indicata (5 + 1 + 4 = 10) quindi piazza la USS Sutherland vicino alle altre due Navi e termina la pesca.

Una volta terminato di pescare Navi, mettete il resto delle carte Nave Stellare (incluse quelle scartate nel passo 3) di lato. Questi saranno i vostri rinforzi, e potrete metterle in gioco più avanti.

Trovate le basette della Navi Stellari corrispondenti alle Navi pescate e mettetele nella Zona di Schieramento Navi sul vostro Posto di Comando.

Prendere il Comando:

s an audul. That's why we r James T. Kirk

CAPTAIN KIRK DECK

Una volta creata la vostra Flotta, è il momento di costruire il vostro mazzo Comando. Prendete le carte Comando della vostra fazione. Ogni carta nell'angolo in basso a destra, riporta il codice del mazzo a cui appartiene. Mettete insieme le carte Comando con i codici corrispondenti ottenendo così 10 mazzi.



Ogni mazzo è caratterizzato da un unico filo conduttore. Il mazzo della Federazione "Ingegneria" ha carte Ingegnere e carte energia ausiliaria, mentre il mazzo dei Klingon "La via del Guerriero" contiene molte carte combattimento ed equipaggio che incrementa la vostra abilità di combattimento.

Controllate le Navi della vostra Flotta per vedere che tipo di carte Missione potrete pescare (vedi "Ricevere Ordini"). Questo vi aiuterà a decidere quale Mazzo includere nel vostro mazzo di Comando.

Scegliete 4 mazzi (per un totale di 40 carte) per creare il vostro mazzo Comando e mischiatelo. Mettetelo a faccia in giù accanto il vostro Posto di Comando. Infine, pescate le prime 4 carte dal mazzo di Comando per avere la vostra mano iniziale.



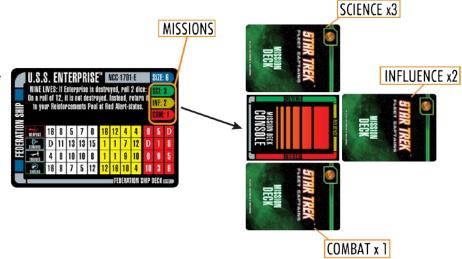
Esempio: Il giocatore Klingon ha una Flotta iniziale che genera una mazzo Missioni con 7 Missioni Combattimento, 3 Missioni Influenza, e 1 Missione Scientifica. Egli decide di formare il suo mazzo Comando con carte che lo aiuteranno sul combattimento. Quindi sceglie "La via del Guerriero", "Scienza della Guerra", e "Codice d'Onore".

Ricevere Ordini:

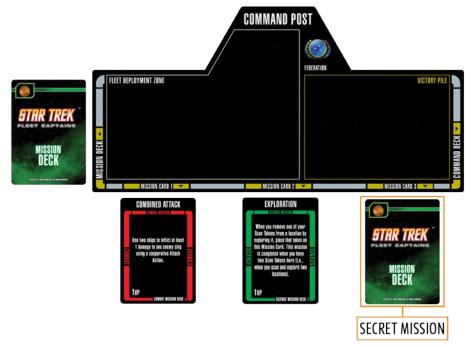
Il vostro mazzo Missione rappresenta gli ordini ricevuti dai vostri comandanti. Il tipo di carte incluso in questo mazzo Missione dipende dalle Navi che compongono la vostra flotta. Ogni carta Nave Stellare riporta tre numeri lungo il suo lato destro. Questi numeri indicano quanti e quali tipi di carte Missione devono essere aggiunte al vostro mazzo Missioni. Le Navi più grandi vi faranno pescare più carte rispetto alle Navi più piccole. I tipi di carte vi daranno Missioni che la vostra Flotta sarà in grado di completare.

Esempio: Se la USS Enterprise NCC 1701-E è una delle vostre Navi iniziali, voi dovrete pescare 3 Missioni Scientifiche, 2 Missioni Influenza, e 1 Missione Combattimento.

Pescate le carte Missione indicate dalle vostre Navi dai tre mazzi accanto la scheda Console, **senza guardarle**. Formate un mazzo e mischiatelo, ponendolo successivamente accanto il vostro Posto di Comando.



Per ogni Nave dovrete pescare carte Missione pari alla grandezza della Nave. Quindi in una partita a 10 PV, pescherete 10 carte Missione.



Pescate le prime tre carte Missione dal vostro mazzo e piazzatele sotto il Posto di Comando. Le carte "Missione Segreta" vanno piazzate coperte, tutte le altre si piazzano scoperte (vedi "Missioni").

C'è uno spazio sul vostro Posto di Comando che conterrà i Punti Vittoria che guadagnerete durante il gioco. (vedi "Spazio dei Punti Vittoria").



Ora siete pronti a giocare!

BIOCARE UDA PARTITI

Scegliete quale giocatore inizierà per primo, utilizzando qualsiasi metodo vogliate, come tirare un dado. Il vincitore sarà il primo giocatore, che si alternerà con l'avversario fino al raggiungimento dei Punti Vittoria necessari per vincere.

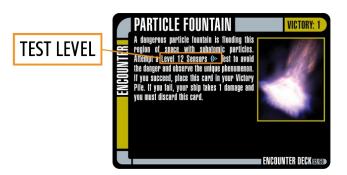
Durante il vostro turno, potrete eseguire le seguenti azioni nell'ordine che volete:

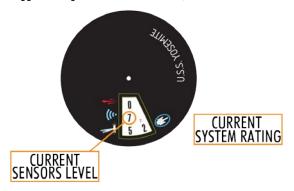
- Muovere ogni Nave della vostra Flotta.
- Effettuare una modifica dell'energia con ogni Nave della Flotta.
- Effettuare 3 Azioni.
- Giocare carte Comando.
- Ciclare una carta Missione (scartando una Missione incompleta per una nuova).
- Scartare 1 carta Comando.

Non siete obbligati ad eseguire tutte queste azioni, questo è solo il massimo che vi è consentito di fare in ogni turno. Inoltre non siete obbligati ad eseguire queste azioni in un ordine particolare (benché se voi terminate di muovere una Nave o una Task Force, non potete più rimuoverla in questo turno). E' consentito muovere una Nave, effettuare un'azione con una Nave differente, eseguire una modifica di energia sulla prima Nave, poi muovere una terza Nave, ecc. Dovete solo ricordare quali Navi si sono mosse, e quante azioni avete eseguito.

TEST DEI SISTEMI

Molte azioni e incontri durante gioco, richiederanno di effettuare un Test di Sistema. Ogni test vi dirà quale Sistema della Nave è usato. Ogni test ha un valore che deve essere raggiunto o superato affinché il test abbia successo. Per effettuare un Test di Sistema, lanciate un dado e sommate al risultato l'attuale valore del Sistema corrispondente. Se il totale è maggiore o uguale al valore del test, il test ha successo.





Esempio: la USS Yosemite trova un misterioso e pericoloso fascio di particelle. La carta Incontro richiede un Test dei sensori di livello 12 per evitare dei danni. Il valore attuale dei sensori della USS Yosemite è 7. Quindi il giocatore della Federazione deve ottenere un 5 o più nel lancio del dado per avere successo in questo test.

Spesso, potrete migliorare le possibilità di successo effettuando una Modifica di Energia (vedi "Modificare l'Energia"). Questo può cambiare il valore di un vostro sistema.





Esempio: se la USS Yosemite effettua una Modifica dell'Energia, potrebbe aumentare il livello dei propri Sensori fino a 13. Dal momento che 13 è un valore più alto del livello del test, si ottiene automaticamente un successo.





seguenti passi: STEP 4 **Passo 1.** Trovare il valore del sistema che userete sul disco di combattimento della Nave.

Passo 2. Potete giocare una carta Comando dalla vostra mano per modificare il Sistema che state usando.

Passo 3. Il vostro avversario può giocare dalla sua mano una carta Comando per modificare il Sistema che state usando. Se non avete giocato carte nel passo 2, potete giocarla adesso in risposta alla carta giocata dal vostro avversario. (Esempio: se passate, e il vostro avversario passa a sua volta, voi non potete giocare alcuna carta.)

Passo 4. Somma o sottrai ogni modifica data da carte equipaggio o segnalini assegnate alla Nave, e da carte Comando giocate da te o dal tuo avversario.

Passo 5. Tira un dado. Somma il risultato al valore di Sistema modificato.

Confronta il risultato finale con il valore del Test. Otterrete un successo se il totale è maggiore o uguale al valore del Test, altrimenti il test fallisce.

Nota: Se le modifiche al valore di sistema fanno si che diventi maggiore del livello del test, ottenete automaticamento un successo! Quindi non è necessario lanciare il dado.

Nota: Il test di sistema che avete deciso di effetuare per risolvere una missione, conta come un'azione per il vostro turno.

Nota: Se il vostro sistema è disattivo (livello di sistema "D"), automaticamente il test su questo sistema fallisce. Non potete giocare carte Comando che aumentino o diminuiscano il livello di tale sistema.

Test di Sistema Cooperativo

Molti test di sistema non devono essere eseguiti da una sola Nave. Obiettivi particolarmente difficili possono richiedere più Navi, che lavorando insieme tenteranno di eseguire un test di sistema cooperativo.

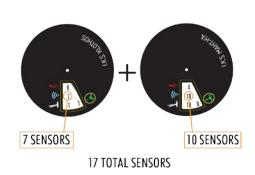
Per eseguire un test cooperativo, tutte le Navi interessate si devono trovare nello stesso luogo, e devono poter effettuare un'Azione. Queste Navi sommano i loro valori di sistema del Sistema appropriato prima del lancio del dado. Dovrete sempre tirare un solo dado, però il vostro valore di partenza sarà comunque incrementato.

Esempio: l'Impero Klingon ha ordinato alla sua Flotta di completare uno studio geologico su un pianeta non abitato. Si richiede un test sui Sensori di livello 20. Le navi IKS Klothos e IKS Maht-H'a vengono inviate per indagare. Entrambe le navi settano i sensori al massimo. La Klothos ha i sensori a 7 e la Maht-H'a a 10. Esse sommano questi valori ottenendo 17.



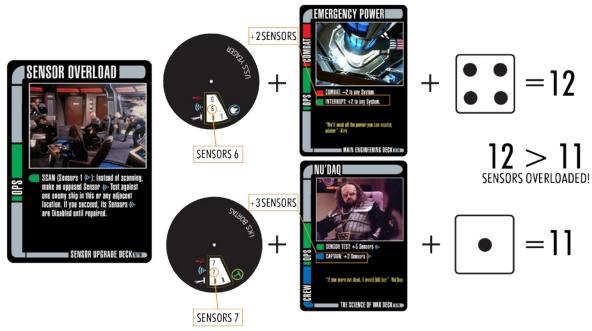
Il giocatore Klingon deve lanciare un dado e ottenere almeno un 3 per superare il test.





Test di Sistema Ostile

Qualche volta ad una Nave è richiesto di effettuare un Test di Sistema contro un'altra Nave. Per esempio, durante un combattimento la nave attaccante deve effettuare un Test sulle Armi da contrapporre a un Test sugli Scudi della nave che si difende (vedi "Combattimento"). Durante un Test di Sistema Ostile, entrambi i giocatori lanciano un dado e sommano il risultato al loro livello di sistema corrispondente. Ogni giocatore inoltre può giocare **una sola** carta Comando per modificare il test. I risultati di entrambi i test vengono confrontati. Se il giocatore attaccante ha il risultato più alto, vince il test. Se il totale del giocatore bersaglio è più alto o uguale, il test fallisce.



Esempio: la USS Yeager tenta di usare la carta Comando "SENSOR OVERLOAD" (Sovraccarico dei Sensori) contro la IKS Bortas. Questa carta richiede un Test dei Sensori Ostile. Il valore attuale dei Sensori della Yeager è pari a 6. La Bortas ha un valore dei Sensori pari a 7 e una carta Equipaggio ad essa assegnata, che aggiunge +3 ai Sensori. Per aumentare le sue probabilità, il giocatore della Federazione gioca la carta "EMERGENCY POWER" (Energia di Emergenza) che da +2 ad ogni Sistema. Il giocatore della Federazione lancia un dado e ottiene un 4, quindi il suo valore totale è 12. Il Klingon lancia un dado e ottiene 1, per un totale di 11. La USS Yeager ha il risultato più alto, avindi la IKS Bortas subisce ali effetti della carta "SENSOR OVERLOAD".

Le Navi possono cooperare per effettuare un Test dei Sistemi Ostile (usando un'Azione per ogni nave). Due navi piccole, per esempio, possono combinare il loro livello delle armi per attaccare una nave più grande. Il livello dei sistemi corrispondenti sono sommati insieme, e solamente un dado viene lanciato per le navi che stanno cooperando, ma ad ogni modo il test viene risolto normalmente.

Notate che combattere è considerato un tipo speciale di Test dei Sistemi Ostile (vedi "Combattimento" per ulteriori dettagli).

MOVIMENTO

Ogni nave della vostra flotta può muovere una volta per turno. La distanza che può percorrere è pari al suo valore attuale dei Motori.

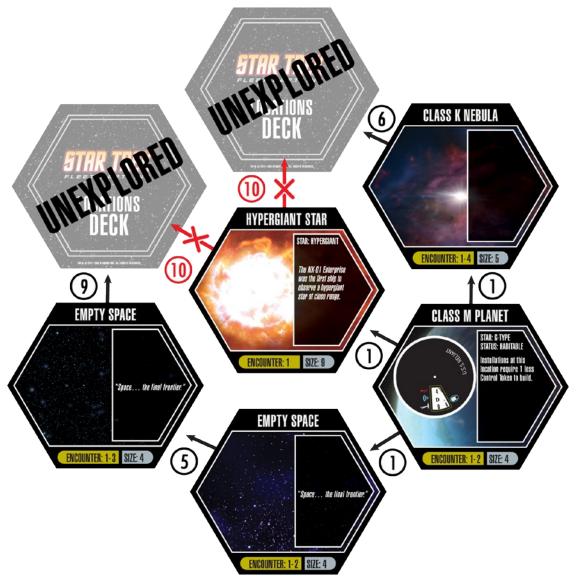
Ogni nave che abbia il valore dei Motori a 1 o più, può muovere dalla sua attuale posizione ad una posizione adiacente (a meno che un luogo o un incontro abbiano un effetto che glielo impedisce). Una nave con i Motori disabilitati non può muovere.

I luoghi sono adiacenti quando condividono un angolo in comune. Il Posto di Comando è più largo dei luoghi, e confina con tre di essi.

Quando una nave si muove, essa ha un numero di punti movimento pari all'attuale valore dei Motori. Al costo di un punto movimento la nave si muove in un esagono adiacente e si ferma. Se volete muoverla ulteriormente, dovrete spendere più punti movimento. Ogni esagono luogo ha un valore di grandezza riportato in basso a destra. Questo è il numero dei punti movimento necessari per **attraversare** quel luogo. Una nave può attraversare più luoghi se ha abbastanza punti movimento da spendere per ogni luogo attraversato.

Importante: non è consentito interrompere il movimento di una nave per effettuare una qualsiasi altra azione. Una volta fermato il movimento di una nave, essa non può più muoversi in quel turno.





Esempio: la USS Reliant è in orbita attorno un pianeta di classe M (parte destra della figura). Il valore attuale dei Motori è 9. Essa può effettuare ogni tipo di movimento elencato:

- 1. Può muovere direttamente sulla Nebulosa di classe "K", sullo Spazio vuoto in basso, o sulla Stella Gigante (1 punto Movimento).
- 2. Può muovere attraversando lo spazio vuoto in basso fino al secondo spazio vuoto (5 punti movimento)
- 3. Può muovere attraversando entrambi gli spazi vuoti e arrivare allo spazio inesplorato in alto a destra (9 punti movimento)
- 4. Può muovere attraverso la Nebulosa di classe K ed entrare nello spazio inesplorato nell'esagono in alto (6 punti movimento)

Notate che la USS Reliant non può attraversare lo spazio della Stella Gigante, perché ha una grandezza di 9, e la USS Reliant ha solamente 9 punti movimento.

Importante: siete <u>obbligati</u> ad interrompere il movimento della nave quando:

- Pescate una carta Incontri quando esplorate un nuovo luogo
- La nave (o qualsiasi altra nave) effettua un'Azione
- Effettuate una Modifica dell'Energia

- Tentate di Scappare ad una nave nemica e fallite (vedi dopo)
- Non avete sufficienti punti movimento
- Iniziate a muovere qualsiasi altra nave

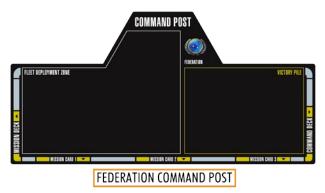
Una volta interrotto il movimento della nave (per qualsiasi ragione), non potete più muoverla per quel turno. Potrete muovere normalmente durante il vostro prossimo turno.



Ricordate, tutte le attività che effettuerete nel vostro turno possono essere eseguite in qualsiasi ordine. Inoltre una nave non deve per forza muoversi prima di effettuare altre azioni. Per esempio, una nave effettua un'Azione di Influenza, gioca una carta equipaggio, ed effettua una Modifica all'Energia, il tutto prima di muovere per quel turno.

Posto di Comando:

Il vostro Posto di Comando è un luogo speciale dove solamente le vostre navi possono entrare. Per entrare in questo luogo non dovete spendere alcun punto movimento, quindi potete entrare anche quando non avete la potenza del motore sufficiente (fatta eccezione quando il vostro motore è disabilitato). Le navi che entrano nel Posto di Comando terminano il loro movimento per il turno, e ogni missione che stavano svolgendo (come un esperimento WARP) deve essere ricominciata.



Esplorazione:

Se una nave entra in un luogo inesplorato, siete obbligati ad esplorarlo (a meno che la vostra nave sia occultata). Esplorare non conta come un'Azione. Ci sono tre passi da effettuare per poter esplorare un nuovo luogo:

Passo 1: Esplorare

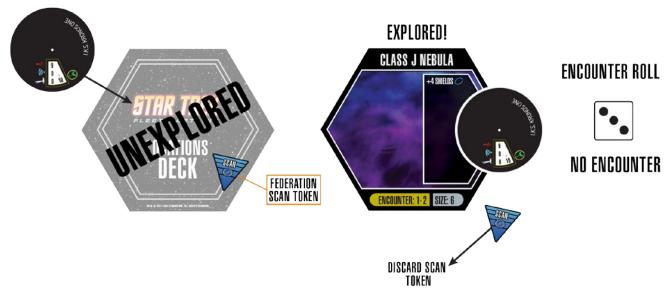
Girate l'esagono luogo con il testo rivolto verso di voi. Questo permette di stabilire chi ha esplorato il luogo in questione (questo è importante per alcune missioni). Molti luoghi hanno alcuni tipi di effetto. Questi effetti vengono applicati immediatamente a meno che non sia diversamente specificato. Se ci sono segnalini scansione nel luogo, scartateli.

Passo 2: Incontro

Ogni luogo riporta una serie di numeri in basso a sinistra. Quando esplorate un luogo, dovete lanciare un dado. Se il risultato è compreso in questa serie, dovete pescare e risolvere una carta Incontro prima di effettuare qualsiasi altra azione. Pescare una carta Incontro termina il movimento, anche se vi rimangono altri punti movimento da usare.

Passo 3: Fermarsi o Continuare

Se non avete pescato alcuna carta Incontro, e la vostra nave ha abbastanza punti movimento per attraversare il luogo appena esplorato, potete muovere ancora la nave. Altrimenti il movimento del turno della nave termina.



Esempio: la IKS Kronos One è appena entrata in una regione di spazio sconosciuto. Il giocatore Klingon gira l'esagono: è una Nebulosa di classe J. La IKS Kronos One, e ogni altra nave in questo spazio, guadagna +4 agli scudi fino a che rimane in questo luogo. Il segnalino Scansione della Federazione che stava in questo luogo viene scartato. Ora il giocatore Klingon tira un dado e ottiene un 3. Dal momento che questo luogo mostra 1-2 per gli incontri, egli non pesca nessuna carta Incontri. Se la IKS Kronos One ha un valore dei Motori pari a 7 o più, può ancora muoversi dal momento che il luogo in questione ha un valore di grandezza pari a 6.

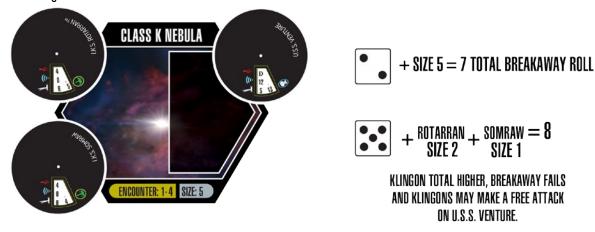


Azioni Nemico:

Le regole del movimento descritte in precedenza, presupponevano che non ci fossero navi nemiche in nessun luogo attraversato (o da dove si esce). Se volete lasciare un luogo occupato da nemici, dovrete eseguire un lancio per la Fuga o un lancio per scappare.

Fuga:

Se la vostra nave non'è occultata e **iniziate** il turno in un luogo occupato da altre navi nemiche non occultate, per uscire da questo luogo dovrete effettuare prima un lancio per la Fuga. Tirate un dado e sommateci il valore di grandezza della nave. Anche il vostro avversario lancerà un dado e sommerà tutte le grandezze di tutte le navi non occultate presenti. Se il vostro totale è uguale o maggiore del totale del vostro avversario, la vostra nave può muoversi normalmente. Se è minore, potrete ancora muovervi, ma il vostro avversario può lanciare un attacco contro la vostra nave (senza farlo contare come un'azione, e anche se decidete di non muovervi più). Solo una nave nemica può eseguire questo attacco gratuito (vedi "Azioni di Combattimento").



Esempio: la IKS Rotarran (grandezza 2) e la IKS Somraw (grandezza 1) sono in ricognizione in uno spazio occupato dalla USS Venture (grandezza 5). La USS Venture decide che è il momento di lasciare la zona tentando una Fuga. Il giocatore della Federazione lancia un dado e ottiene un 2, somma questo valore alla grandezza della nave ottenendo 7. Il giocatore Klingon somma le grandezze di ciascuna nave e lancia un dado. Egli ottiene un 5 per un totale di 8. Dal momento che il giocatore Klingon ha ottenuto il risultato più alto, una delle sue navi può eseguire un attacco gratuito sulla USS Venture che sta lasciando la zona.

Scappare:

Se una vostra nave non occultata tenta di **muovere attraverso** uno spazio occupato da una o più navi nemiche non occultate, dovrete effettuare un lancio per Scappare. Il lancio per Scappare si esegue allo stesso modo della Fuga (descritta prima) con una differenza: se il tentativo fallisce, la nave deve fermarsi in quel luogo. Inoltre fallire un lancio per Scappare non da la possibilità al vostro avversario di effettuare un Attacco gratuito alla vostra nave.

Nota: se la nave è occultata, non siete obbligati ad effettuare una lancio di Fuga o per Scappare. (vedi "Azione di Occultamento").

Task Forces:

Le navi possono viaggiare insieme come una Task Force. Se più navi iniziano il turno nella stessa zona, le potete muovere insieme. Dichiarate quali navi fanno parte della Task Force prima di muovere. La Task Force riceve punti movimento pari al valore di Motori più basso di tutte le navi che la compongono. Inoltre la Task Force deve effettuare l'intero movimento insieme. Non'è possibile separarla durante il movimento.

Esempio: la USS Excelsior (Motori 8) e la USS Reliant (Motori 6) si trovano nella medesima zona. Il giocatore della Federazione decide di muoverle insieme come una Task Force. Le due navi si muovono insieme usando il valore più basso dei punti movimento. In questo caso, la USS Reliant limita la Task Force a soli 6 punti movimento.







Se una Task Force esplora un nuovo luogo, potete scegliere quale nave sia coinvolta nell'incontro, a meno che la carta Incontro dica che tutte le navi sono interessate. Comunque, se pescate una carta Incontro, tutte le navi della Task Force devono fermarsi, anche se non sono coinvolte nell'incontro.

Nota: se la carta Incontro ha un beneficio, esso non può essere copiato, ma si può assegnare solamente ad una nave. Comunque, se la carta Incontro ha un effetto negativo, si deve copiare e applicare a tutte le navi della Task Force.

Task Force - Scappare:

Se la vostra Task Force tenta di muovere attraverso un luogo occupato da un nemico, sommate la grandezza di tutte le navi della Task Force prima di effettuare il tiro per Scappare. Il lancio del dado è risolto normalmente.

Task Force - Fuga:

Se con la Task Force tentate di uscire da un luogo occupato da un nemico, sommate la grandezza di tutte le navi della Task Force prima di effettuare un tiro per la Fuga. Se fallite, il vostro avversario può effettuare un attacco ad una vostra nave, scegliendo la nave bersaglio.

MODIFICA DELL'ENERGIA

Ogni nave della vostra flotta, può effettuare una sola modifica dell'energia per turno. Questo permette di modificare i livelli dei Sistemi, per ottenere valori migliori, il che consente di avere migliori possibilità di effettuare alcune azioni. Alcune navi hanno un'abbondante energia quando non sono danneggiati, questo permette loro di avere contemporaneamente più sistemi a piena potenza. Le piccole navi, o quelle che

hanno subito danni, non possono farlo. Potrete scegliere il modo migliore per distribuire l'energia tra quelli possibili sul disco di combattimento di ciascuna nave.

Per effettuare una modifica dell'energia, dovete semplicemente ruotare il disco di combattimento delle navi, fino a raggiungere la configurazione di energia che desiderate. Potete scegliere qualsiasi settaggio fino a quando, ruotando il disco di combattimento, non troverete delle linee nere o uno sfondo colorato. (Le navi occultate sono l'unica eccezione a questa regola, esse possono disoccultarsi, modificando lo sfondo colorato).

Potete effettuare una modifica all'energia in qualsiasi momento durante il vostro turno, anche se state effettuando un'altra azione o incontro. Ma, ogni nave può essere modificata soltanto una volta per turno, inoltre qualsiasi tipo di modifica dell'energia eseguite, il movimento della nave termina immediatamente.

SENSORS DISABLED

Esempio: la USS Equinox ha i motori al massimo, questo rende i sensori non operativi. Esplorando una regione di spazio sconosciuta ha un incontro che richiede un test dei sensori. Dal momento che la USS Equinox non ha effettuato ancora una modifica dell'energia, è possibile modificare il disco di combattimento per impostare i sensori al massimo prima di effettuare l'incontro. Se la USS Equinox avesse già effettuato una modifica dell'energia, non avrebbe potuto attivare i suoi sensori fallendo automaticamente il test.

AZIONI

Durante ogni turno potere effettuare un massimo di tre Azioni con le vostre navi. Tramite queste Azioni avrete modo di interaggire con il gioco. Normalmente, ogni nave può effettuare un'azione per turno (alcune carte Comando permettono alla nave di effettuare azioni extra). Ci sono sette tipi di Azioni che potrete effettuare:

- Occultamento attivare il dispositivo di occultamento per non essere individuati
- Combattimento attaccare una nave stellare nemica
- Influenza prendere il controllo di un luogo e costruire installazioni
- Rinforzi rimpiazzare le navi perse della tua Flotta
- **Riparazione** rimuovere danni da una nave o installazione
- Scansione esaminare una zona di spazio non inesplorata
- **Teletrasporto** spostare equipaggio o merci tra la nave e un pianeta
- Test dei Sistemi a scelta libera, come quando completate una missione (vedi "Missioni")



In generale, ogni volta che effettui qualcosa che non sia un movimento, una modifica dell'energia, o una reazione ad una carta Incontro appena pescata, state effettuando un'Azione. Se una carta Incontro o un'altra nave vi obbliga ad effettuare un Test dei Sistemi, questa non deve considerarsi un'Azione.

Esempio: la USS Enterprise sta tentando di completare una missione di ricerca su una nebulosa. Deve effettuare un'Azione per tentare il Test dei Sensori richiesto.

Si possono effettuare un massimo di tre Azioni per turno. Ogni nave che controlli può effettuare soltanto un'Azione per turno (a meno che una carta Comando dica altrimenti).

Importante: il limite di tre Azioni per turno è da considerarsi nel caso stiate giocando ad una partita standard a 10 punti per la vittoria. Se state giocando una partita più grande, avrete più Azioni da poter eseguire per turno. Se giocate una partita da 13 a 15 punti, avrete a disposizione quattro Azioni. Se state giocando una partita da 16 o più punti, avrete cinque Azioni per turno.







Segnalini Azione

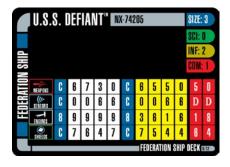
Ogni giocatore dispone di tre segnalini Azione. Quando una nave effettua un'Azione, piazzatene uno sulla relativa carta nave stellare. Questo serve per ricordarsi quale nave ha effettuato l'azione, e quante Azioni potrete ancora eseguire durante questo turno.

ACTION TOKENS

OCCULTAMENTO:

Alcune navi sono equipaggiate con un dispositivo di occultamento, che le rende invisibili. Solo le navi con questo dispositivo possono occultarsi. Il dispositivo di occultamento può funzionare solamente se c'è un settaggio sul disco di combattimento con lo sfondo blu nel suo attuale stato di allerta.



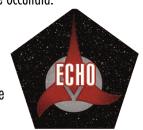


Esempio: la USS Defiant può usare il suo dispositivo di occultamento quando non è danneggiata o si trova in Allarme Giallo.

Un'azione di occultamento può essere usata per occultare una nave, o per piazzare un Eco dei Sensori se la nave è già occultata.

Occultare una nave la rende invisibile, ma questo limita alcuni sistemi della nave stessa. Generalmente, l'occultamento disabilita le armi, gli scudi, e i sensori. Ma è molto arduo per il nemico individuare e attaccare una nave occultata. Mentre una nave è occultata:

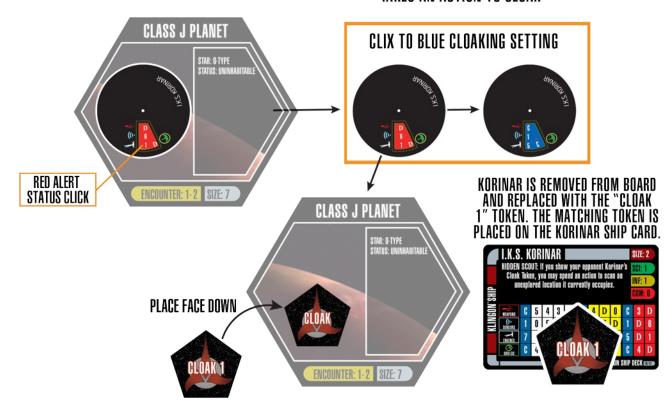
- non può effettuare altre azioni oltre l'Azione di Occultamento, a meno che una carta o abilità glielo permetta.
- non può essere bersaglio di un'attacco da parte di un'altra nave nemica.
- non ha bisogno di effettuare lanci per Scappare o per tentare una Fuga.
- non può essere bersaglio di Test di Sistema da parte di un'altra nave, **eccetto** per l'Azione di Scansione che tenta di rivelare un segnalino occultamento.
- non può esplorare nuovi luoghi quando muove.



Quando effettuate un'Azione di Occultamento con una nave disoccultata, dovete ruotare il disco di combattimento fino a quando non visualizzate i settaggi con lo sfondo blu dell'attuale stato di allerta. Rimuovete dal gioco la nave stellare, e rimpiazzatela con un segnalino Occultamento a faccia in giù. Trovate il corrispondente segnalino Occultamento e piazzatelo a faccia in su sulla carta della nave stellare occultata.



TAKES AN ACTION TO CLOAK



Esempio: la IKS Korinar, attualmente in Allarme Rosso, decide di nascondersi dalla flotta Federale. Usa un'azione e attiva il dispositivo di occultamento. Il giocatore Klingon gira il disco di combattimento fino a trovare i settaggi con lo sfondo blu. Questo indica che l'occultamento è stato attivato. La miniatura della Korinar viene rimossa dalla plancia di gioco e sostituita dal segnalino Occultamento posto a faccia in giù. Il corrispondente segnalino occultamento viene messo sulla carta della nave stellare occultata.

Disoccultamento:

Una nave occultata, può disoccultarsi durante il suo turno effettuando semplicemente una modifica dell'energia. Ruotate il disco di combattimento impostandolo su qualsiasi settaggio dell'attuale stato di allerta, e fate tornare la miniatura della nave sulla plancia sostituendola con il segnalino occultamento corrispondente. Rimuovete infine il segnalino occultamento dalla plancia di gioco.

Nota: potete modificare l'energia per uscire dall'occultamento, ma non potete farlo rimanendo occultati.

Esempio: avete raggiunto la salvezza, la IKS Korinar ha bisogno di disoccultarsi per poter essere riparata. Il giocatore Klingon gira la basetta fino al settaggio desiderato consentito per lo stato di allarme rosso. Sostituisce poi il segnalino occultamento con la miniatura della Korinar.

Molti effetti di gioco (come una scansione dell'avversario) possono obbligare una nave occultata a disoccultarsi. Se accade ciò, potete scegliere qualsiasi settaggio del corrente stato di allarme.

Movimento in Occultamento:

Una nave occultata si muove nello stesso modo di una nave visibile, usando il livello della potenza dei motori indicata sulla basetta.

Esempio: la IKS Korinar è occultata ma danneggiata, il suo attuale livello dei motori è 5, quindi ottiene 5 punti movimento ogni turno.

Ricordate, anche se gli echi hanno una velocità pari alla massima velocità della nave occultata, ogni segnalino occultamento può solamente muoversi della sua massima velocità. Se una giocatore non vuole far capire che la sua nave è lenta, non dovrebbe muovere l'eco più velocemente di quanto abbia fatto la nave.





L'unica eccezione alla regola è che la nave occultata non può esplorare un luogo nuovo. Invece, una nave occultata può muoversi dentro uno spazio inesplorato, lasciando però l'esagono del luogo a faccia in giù. Una nave occultata deve fermare il suo movimento nel momento in cui entra in uno spazio inesplorato, potrà muovere nel turno successivo.

Se una nave si disocculta mentre si trova in uno spazio inesplorato, deve esplorare immediatamente il luogo.

Eco dei Sensori:

Una nave occultata può effettuare un'azione di occultamento per creare un'eco dei sensori. Potete usare un Eco dei Sensori per ingannare il vostro avversario nascondendo il vero luogo dove si trova la nave occultata.

Aggiungete un secondo segnalino occultamento nella stessa locazione della vostra nave occultata. Questo segnalino non deve corrispondere al segnalino occultamento di un'altra nave in gioco.

Esempio: per confondere le navi della Federazione, la IKS Korinar usa un'Azione per piazzare un secondo segnalino occultamento nello stesso luogo, creando così un eco dei sensori.

Quando piazzate un segnalino Eco dei Sensori, potete prendere tutte e due i segnalini occultamento e mischiarli segretamente, così facendo il vostro avversario non capirà quale dei due è la vera nave o l'eco. Rimetteteli nel luogo dopo averli mischiati. Potete guardare i vostri segnalini occultamento, o mescolarli insieme se si trovano nel medesimo luogo, in qualunque momento.

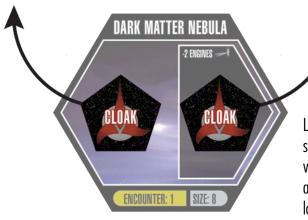




Potete creare solamente un solo Eco dei Sensori per ogni nave occultata che controllate.

Un Eco dei Sensori può muoversi sulla plancia come se fosse una nave. Il segnalino Eco dei Sensori può muoversi utilizzando il livello dei motori di una delle vostre nave occultate. E può muovere in maniera indipendente rispetto alle vostre attuali navi. Non potete muovere un segnalino Eco dei Sensori più velocemente della nave più veloce occultata che controllate. Questo movimento non può essere modificato da carte o abilità.

Un'Eco dei Sensori non può mai effettuare Azioni o usare abilità speciali.



Esempio: il giocatore Klingon muove il segnalino occultamento che rappresenta la IKS Korinar e il segnalino occultamento che rappresenta l'Eco dei Sensori, in due luoghi differenti. Egli può utilizzare 5 punti movimento per ogni segnalino.

L'Eco dei Sensori può essere un ottimo strumento, ma state attenti a non superare le vostre abilità, tenetele sotto controllo. Muovere un Eco dei Sensori più velocemente di una delle tue navi occultate, potrebbe dare un indizio al vostro avversario facendogli capire quale segnalino occultamento è la nave e quale non lo è.



L'Eco dei Sensori rimane in gioco se la nave che lo ha generato si disocculta, anche se dovessero esserci più Echi che navi occultate, o nessuna nave occultata. Se non avete navi occultate, i vostri Eco dei Sensori possono muoversi soltanto in un luogo adiacente per turno (come se avessero un solo punto movimento). Ricordate che solo una nave occultata può creare un nuovo Eco dei Sensori.

Incontri e Missioni mentre Occultati:

Incontri o Missioni possono avere effetti su una nave occultata o su un segnalino Eco dei Sensori. Se dovete effettuare una modifica permanente ad una nave occultata (come ricevere danni), o se guadagnare punti vittoria (per esempio completando una missione), e non è ancora chiaro al vostro avversario quale segnalino sia la vera nave, siete obbligati a rivelare che il segnalino occultamento interessato all'incontro o alla missione è una nave (o mostrare che si tratta di un Eco dei Sensori che può ignorare l'evento).

Se un incontro o una missione vi obbliga a rivelare l'ubicazione della nave occultata, potete immediatamente spostare il segnalino Eco dei Sensori nel luogo della nave. Se dovete rivelare il segnalino Eco dei Sensori per qualsiasi evento che non sia un Test dei Sensori del vostro avversario, potete muoverlo immediatamente nella stessa locazione dell'altro segnalino occultamento che controllate.

Esempio: in un turno successivo, la IKS Korinar raggiunge un luogo dove il giocatore Klingon può completare una missione. Egli annuncia che la missione è stata completata, e mostra il segnalino occultamento che rappresenta la Korinar al suo avversario. Il segnalino occultamento ritorna sulla plancia di gioco coperto. Inoltre il giocatore Klingon, prende il segnalino Eco dei Sensori e lo pone coperto nello stesso luogo del segnalino occultamento della Korinar, mescolandoli insieme in maniera tale che il giocatore della Federazione non capisca quale dei due segnalini è la IKS Korinar.

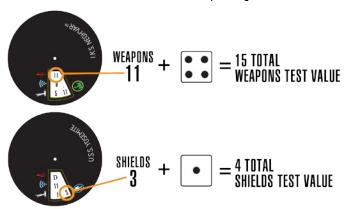
COMBATTIMENTO:

Se volete attaccare una nave nemica, dovette effettuare un azione di Combattimento. Il combattimento nave contro nave è uno speciale Test di Sistema Ostile. Quando attaccate un nemico, la vostra nave (o navi, vedi dopo) è definita **aggressore**. La nave che state attaccando è definita **bersaglio**.

L'aggressore effettua una Test delle Armi contro un Test degli scudi del bersaglio. Come gli altri test dei sistemi, entrambi i giocatori possono giocare una (e solo una) carta Comando e tirare un dado ciascuno. Il risultato dei due test viene confrontato:

- Se il risultato del test dell'aggressore è minore o uguale al risultato del test del bersaglio, l'attacco fallisce e non ci sono effetti.
- Se il risultato del test dell'aggressore è superiore al risultato del test del bersaglio, l'attacco ha successo e il bersaglio prende un danno.
- Se il risultato del test dell'aggressore è il doppio rispetto al test del bersaglio, il bersaglio prende 2 danni.
- Se il risultato del test dell'aggressore è il triplo rispetto al test del bersaglio, il bersaglio prende 3 danni.

Ogni punto danno sposta lo stato di allerta del bersaglio di un valore verso destra sulla basetta della miniatura. Una nave non ancora danneggiata si sposta in una condizione di allarme giallo, oppure dall'allarme giallo si passa all'allarme rosso. Se una nave in Allarme Rosso subisce danni, viene distrutta. Questo significa che se una nave subisce tre punti danno in un singolo attacco, essa verrà quasi sicuramente distrutta (a meno che una carta Comando prevenga alcuni danni).



Esempio: L'Incrociatore da battaglia Klingon IKS Negh'Var ha teso un'imboscata al vascello scientifico USS Yosemite. La Negh'Var ha le armi impostate a 11, la Yosemite ha gli scudi a 3. Non sembra una buona cosa per la Federazione! Il giocatore Klingon lancia un dado e ottiene un "4", portando il test sulle armi a 15. Il giocatore della Federazione lancia un dado e ottiene un "1", portando il totale del suo test a 4. Dal momento che 15 ÷ 4 è maggiore di 3, la Yosemite prende tre punti danno: essa esplode in una palla di fuoco e detriti! L'equipaggio sul ponte della Negh'Var celebra la distruzione del nemico impotente (o quasi).

Attacchi Combinati:

Alcune navi possono unirsi per effettuare un attacco cooperativo contro una singola nave (l'aggressore sceglie su quale nave sferrare il suo attacco se ci sono più navi nemiche nella stessa zona). Questo viene effettuato come un qualsiasi altro Test Cooperativo dei Sistemi. Ogni nave attaccante deve poter spendere un'Azione per partecipare all'attacco, e somma il suo livello delle armi al Test delle Armi. Ogni giocatore può giocare una sola carta, e può lanciare un solo dado.

Se la nave viene distrutta consultate la sezione riguardante la "Distruzione di una Nave Stellare" e i "Rinforzi".



INFLUENZA:

Eseguire un'azione di Influenza vi permette di espandere il vostro controllo su una zona di spazio. L'influenza totale che avete su di un luogo è rappresentata dal numero di segnalini Influenza che avete sul posto. Una nave può spendere la propria azione Influenza per modificare il numero dei segnalini Controllo nella zona, oppure per costruire o ampliare un'installazione.



Importante: non potete effettuare un'azione di Influenza se nella zona in questione è presente una nave nemica non occultata, a meno che una carta Comando ve lo permetta.

Ci sono due tipi di azione Influenza:

1. Esercitare Influenza:

Quando la vostra nave effettua questa azione, potete piazzare una segnalino controllo nella zona occupata dalla nave (se non ci sono segnalini Controllo avversari), oppure rimuovere un segnalino Controllo del vostro avversario dalla stessa zona (se ci sono). Potete esercitare Influenza in un luogo anche se non ci sono pianeti abitati.

Nota: in una zona non ci possono mai essere segnalini controllo di entrambi gli schieramenti. Non potete aggiungere segnalini Controllo in una zona dove ci sono già segnalini Controllo del vostro avversario, li dovete prima rimuovere.

2. Costruire o Ampliare una Installazione:

Se la nave si trova in un luogo con un pianeta abitato o con un segnalino Installazione, e avete sufficienti segnalini Controllo in quella zona, potete costruire o ampliare un'Installazione. Le Installazioni sono rappresentate da piccoli segnalini quadrati.

I segnalini Controllo necessari per ogni livello di Installazione, sono mostrati di seguito:

Tipo di Installazione	Influenza	Installazioni Richieste	Scudi	Abilità Speciali
AVAMPOSTO	CONTROL	nessuna	(0)	RIPARARE
COLONIA	X2 CONTROL	AVAMPOSTO	15	RIPARARE
Base Stellare	CONTROL	COLONIA	30	Riparazione Migliore +1VP

Può esserci una sola Installazione in ogni luogo

Tutte le nuove Installazioni cominciano come Avamposto. Un Avamposto può essere ampliato in una Colonia, che a sua volta può essere ampliata in una Base Stellare. Non potete saltare un livello di Installazione, anche se avete segnalini Controllo a sufficienza. Per esempio, non potete ampliare un Avamposto direttamente a una Base Stellare, dovete sempre prima avanzare ad una Colonia.



I segnalini Controllo non vengono spesi quando una Installazione viene costruita: non dovete rimuoverli dal luogo. Una carta Comando vi può permettere di ampliare una Installazione quando non è consentito, ma dovrete comunque avere i segnalini Controllo richiesti nel luogo.

Esempio: La USS Venture si trova in una zona con un segnalino Colonia e 3 segnalini Controllo della Federazione. La USS Venture può eseguire un'Azione per ampliare la Colonia a Base Stellare.

Nota: alcuni pianeti possono influenzare il numero di segnalini Controllo richiesti per costruire o ampliare una Installazione nella zona. Qualche volta un pianeta può ridurre o aumentare i requisiti. E' anche possibile che un pianeta vi consenta di costruire un nuovo Avamposto senza che ci siano segnalini Controllo.



U.S.S. VENTURE CAN SPEND AN ACTION TO UPGRADE THE COLONY TO A STARRASE





Le Installazioni sono di enorme valore perché ti permettono di riparare navi danneggiate (vedi "Riparazione"). In aggiunta a questo, se ampliate una Colonia a Base Stellare, ricevete immediatamente 1 PV. Potete mantenere questo PV anche se successivamente la Base Stellare viene distrutta.

Installazioni e Pianeti sono controllati dallo schieramento che ha i segnalini Controllo in quella zona. Tenete a mente:

benché i segnalini Controllo non possono essere rubati (possono essere tolti da un'azione Influenza prima di poter piazzare i vostri), le Installazioni possono essere conquistate. Se un avversario ha rimosso tutti i vostri segnalini Controllo dalla zona e piazzato almeno uno dei suoi, egli prende il controllo dell'Installazione.

Non potete "auto-distruggere" una Installazione per prevenirne la cattura da parte del vostro avversario. Comunque, tutti e due i giocatori possono attaccare una Installazione per distruggerla. Ogni Installazione ha un valore di Scudi, come una nave stellare. Se attaccate una Installazione (voi o il vostro avversario), dovrete avere successo su un Test sulle Armi di livello pari al valore degli scudi della Installazione. Se avete successo, l'Installazione è totalmente distrutta (rimuovetela dal ajoco). Se invece fallite non succede nulla.





Esempio: La IKS Bortas è arrivata in una zona occupata da una Colonia Federale che desidera distruggere. La nave deve avere successo in un Test di Armi di livello 15. Poiché la Bortas ha le armi a 12, il Klingon deve ottenere almeno un "3" per distruggere la Colonia.

RINFORZI:

Potete effettuare un'Azione di Rinforzo se la somma totale delle grandezze delle vostre navi stellari è inferiore alla grandezza corrente della vostra Flotta. Generalmente questo accade guando perdete una nave in battaglia o durante un'esplorazione.

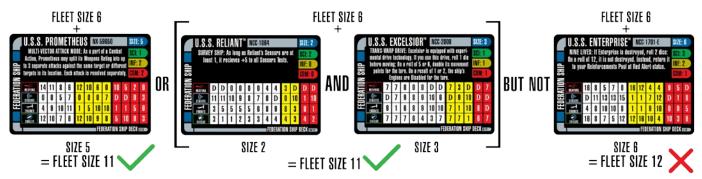
Ricordatevi che la prima volta che perdete una nave, la grandezza della vostra Flotta viene incrementata di 1 (vedi "Distruzione di una Nave Stellare"). Anche alcune carte incrementano la grandezza della vostra Flotta.

All'inizio del gioco, tutte le navi che non hanno fatto parte della tua Flotta creano il mazzo dei Rinforzi. Queste sono le navi che puoi aggiungere al gioco tramite l'azione di Rinforzo.

Quando effettuate un Rinforzo, cercate e scegliete una singola nave dal mazzo dei rinforzi e aggiungetela alla vostra Flotta. Non potete comunque superare il limite dell'attuale grandezza della Flotta.

Potete effettuare Rinforzi multipli durante la partita per portare una o più navi in gioco, fino a quando avrete spazio nella vostra Flotta.





Esempio: dopo un violento scontro con i Klingon, la Flotta della Federazione si è ridotta rispetto alla sua grandezza iniziale. Adesso ha navi la cui grandezza totale è pari a 6. La grandezza attuale della Flotta della Federazione è 11 (dal momento che la grandezza della Flotta si incrementa di 1 quando la prima nave viene distrutta). Il giocatore della Federazione potrebbe usare un'Azione per mettere in gioco la USS Prometheus, usando tutte e 5 i punti disponibili per raggiungere la grandezza massima consentita. Oppure, potrebbe utilizzare 2 Azioni per mettere in gioco la USS Excelsior e la USS Reliant. Ma non potrebbe aggiungere la USS Enterprise-E in quanto supererebbe il limite massimo consentito.

RIPARAZIONE:

Se la vostra nave è stata danneggiata per vari motivi, potete ripararla in ogni Installazione amica o nel vostro Posto di Comando. Potete effettuare solamente una Riparazione se non ci sono navi nemiche disoccultate nella stessa zona. Quando effettuate una Riparazione in qualsiasi installazione amica o nel Posto di Comando, potete ruotare la basetta modificando lo stato di allerta portandolo a un livello migliore, oppure riparare un sistema danneggiato in maniera permanente da un evento.



Esempio: la IKS Somraw è stata danneggiata (Allarme Giallo) ed'è stata la vittima dell'incontro "Stellar Pulse" che ha disabilitato permanentemente le armi. La nave si trova nello stesso luogo di un avamposto Klingon, quindi può utilizzare un'azione per migliorare lo stato a Non Danneggiata, oppure può rimuovere il segnalino Armi Disabilitate e ritornare con le Armi a piena potenza.

Se la vostra nave si trova in una Base Spaziale amica o nel Posto di Comando, potete sacrificare il suo movimento del turno per ottenere una Riparazione (migliorare lo stato di allerta o riparare un sistema danneggiato). Questa è una riparazione speciale, che non viene considerata un'azione, e può essere eseguita indipendentemente dal fatto che la nave abbia o meno effettuato un'azione di Riparazione. Quindi, potete sacrificare il movimento ed in aggiunta eseguire un'azione di riparazione, per effettuare una riparazione totale, spostando lo stato di allerta da Allarme Rosso a nave non danneggiata. Notate che la riparazione speciale non conta come un'azione di Riparazione, quindi carte Comando che possono essere giocate durante un'azione di Riparazione, in questo caso non possono essere applicate.

Esempio: se la Somraw si trova nella stessa zona di una Base Stellare Klingon, il giocatore Klingon può sacrificare il movimento e effettuare un'azione per migliorare il suo stato si allerta e rimuovere il segnalino Armi Disabilitate.

SCANSIONE:

Solo le navi con i Sensori a 1 o più possono effettuare Scansioni. Ce ne sono di due tipi differenti:

Scansione di un luogo:

20

Una nave può usare un'azione di Scansione per esaminare una zona inesplorata. Potete scansionare un esagono adiacente la vostra posizione tramite questa azione. Guardate di nascosto l'esagono scansionato e rimettetelo coperto in gioco. Piazzateci sopra il vostro segnalino scansione, per mostrare che siete stati vai ad effettuare la scansione e per guardare liberamente, in seguito, lo stesso esagono. Se successivamente il luogo viene esplorato da qualsiasi giocatore, scartate il segnalino Scansione.

SCAN

SCAN TOKENS Nota: poiché il vostro Posto di Comando è adiacente a tre esagoni luogo, una nave qui presente può effettuare scansioni su ogni luogo adiacente.

Ricerca di Navi Occultate:

Il secondo tipo di Scansione è usato per rivelare segnalini Occultamento nemici. Potete tentare questa scansione solamente se la vostra nave si trova nello stesso luogo del segnalino Occultamento nemico. Per fare ciò la vostra nave deve ottenere un successo in un Test di Sensori di livello 15. Se avete successo, girate il segnalino Occultamento:

- Se il segnalino rivelato è un Eco dei Sensori, rimuovetelo dal gioco.
- Se il segnalino rivelato corrisponde alla nave occultata nemica, questa nave si disocculta immediatamente. La nave che ha eseguito la scansione può effettuare immediatamente una seconda azione (questa azione rientra nel limite delle tre azioni possibili per il turno)

Vedi "Occultamento" per maggiori dettagli riguardo le navi occultate.

TELETRASPORTO:

Per poter effettuare un Teletrasporto, una nave deve avere i Sensori operativi. Il Teletrasporto ha vari tipi di utilizzo: può trasferire carico o equipaggio tra navi o far scendere la squadra di sbarco su un pianeta.

Spostare Carico o Equipaggio fra Navi amiche:

Se volete spostare carte Equipaggio o un carico fra navi amiche, dovette effettuare un Teletrasporto quando le due navi si trovano nel medesimo luogo. Siete liberi di spostare qualsiasi numero di carte Equipaggio e/o carichi tra queste due navi — ma solo tra queste navi. Tutte le navi hanno uno spazio illimitato in questo gioco.

Spostare Carico o Equipaggio su una Nave nemica:

Le navi del vostro avversario non possono collaborare. Voi potete tentare di inviare una singola carta Equipaggio o un carico sulla o dalla nave nemica, ma dovete prima superare un Test sui Sensori. Il livello del Test è pari al valore degli Scudi della nave nemica. Se riuscite nel test, potete scegliere tra le seguenti opzioni:

- Obbligare il vostro avversario a scartare una carta Equipaggio assegnata alla nave (a sua scelta). Il vostro avversario può in alternativa scartare una carta Equipaggio dalla sua mano.
- Prendere una carta Equipaggio a vostra scelta dalla nave nemica e piazzarla sulla vostra nave come prigioniero (trattato come un carico).
- Prendere una parte del carico (o un prigioniero) a vostra scelta e piazzarlo sulla vostra nave.
- Prendere una parte di carico a vostra scelta dalla vostra nave e metterlo nella nave nemica (questo, dopo tutto, è l'unico modo per sbarazzarsi dei Tribboli).

Se recuperate un prigioniero da una nave nemica tramite Teletrasporto, potete assegnare questa carta Equipaggio alla vostra nave o scartarla.

Esempio: la USS Enterprise-A si è mossa nella stessa zona della IKS Gr'oth. Il giocatore della Federazione decide che è giunta l'ora di sbarazzarsi dei fastidiosi Tribboli con il Teletrasporto. L'Enterprise ha i sensori a 2, mentre la Gr'oth ha gli scudi a 6. Se il giocatore della Federazione ottiene un "4" o più nel lancio di dado, forza il giocatore Klingon a prendere la carta dei tribboli assegnandola alla Gr'oht come carico.





AWAY TEAM TOKENS



Squadra di sbarco:

Potete inviare una Squadra di Sbarco su di un pianeta abitabile presente nella stessa zona della vostra nave. Potete anche recuperare una Squadra di Sbarco (vostra o del vostro avversario) da un pianeta nella vostra zona. Questa azione è automatica: non è richiesto alcun lancio di dado (anche se ci sono navi nemiche nella stessa zona).



Alcune Missioni ti incaricano di inviare o recuperare Squadre di Sbarco. Questo richiede l'uso di due azioni di Teletrasporto: una per per inviare e una per recuperare, e non dovete per forza eseguire le due azioni con la stessa nave per completare la missione.



GIOCARE CARTE COMANDO

Durante il vostro turno potrete giocare un qualsiasi numero di carte Comando. Ogni qual volta siete coinvolti in un Test di Sistema, potete giocare una carta. Alcune carte possono essere giocate per permetterti di effettuare un'azione speciale non compresa tra quelle indicate in precedenza. Potete anche giocare una carta Equipaggio, assegnandola ad una vostra nave. Ogni volta che giocate una carta Comando, dovete sempre rimpiazzarla pescandone una nuova (vedi "Carte Comando").

Non potete mai interrompere un'altra azione per giocare una carta Comando. Per esempio, non potete assegnare una carta Equipaggio ad una nave in movimento fino a quando il movimento non'è completo.

SCARTARE CARTE COMANDO

Potete scartare una carta Comando dalla vostra mano ogni turno, se decidete di farlo. Questa non conta come un'azione, e non siete obbligati a farlo. Ricordate comunque di rimpiazzare la carta scartata pescandone un'altra.

CICLARE UNA MISSIONE

Qualche volta vi troverete nella situazione in cui una Missione è troppo difficile per essere completata o il tempo a disposizione per completarla è terminato. Ogni turno potete liberarvi di una carta Missione, questo è chiamato "ciclare". Non è considerata un'azione, e non siete obbligati a ciclare una carta Missione ogni turno.

Scartate la carta Missione ciclata e pescatene un'altra dal vostro mazzo Missioni. Se non ci sono carte nel vostro mazzo Missioni, pescatene una dalla cima di qualsiasi dei tre mazzi Missione accanto alla scheda Mazzi Console. Potete scegliete voi da quale mazzo pescare una nuova carta Missione, ogni volta che il vostro mazzo Missione è vuoto.

OZOLA LO LTOSOCYMOZ

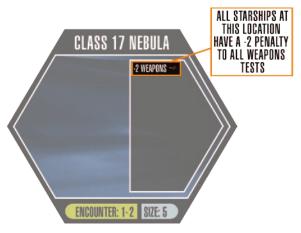
CARTONCINI LUOGO

Questi segnalini esagonali formano la superficie dove giocherete. Prima di cominciare il gioco, questi esagoni sono posizionati a faccia in giù a formare una griglia. Ogni segnalino rappresenta una zona inesplorata di spazio, chiamata luogo.

Alcuni luoghi sono solamente aree di spazio vuoto, altri sono sistemi stellari o nebulose non pericolose. Alcuni luoghi sono pericolosi, e assegnano dei bonus o delle penalità ad alcuni Test di Sistema, oppure hanno degli strani effetti sulla nave o l'equipaggio.

La parte destra di ogni cartoncino luogo descrive ogni effetto speciale presente nella zona. Tutte le navi presenti in tale zona, dal momento in cui arrivano al momento in cui lasciano il luogo, subiscono gli effetti descritti nell'esagono.

Esempio: questa Nebulosa di classe 17 interferisce con i sistemi di puntamento delle navi. Tutte le navi stellari in questo luogo ricevono una penalità di -2 ad ogni test sulle armi (incluso il combattimento).





Nella parte bassa di ogni luogo, ci sono riportati i valori di Incontro. Quando una nave esplora per la prima volta un luogo, bisogna lanciare un dado, se il risultato è compreso nei valori riportati, dovete pescare una carta Incontro e risolverne gli effetti.

Esempio: quando una nave stellare esplora questo Pianeta di Classe K, lanciate una dado. Se il risultato è "1", "2", o "3", viene pescata e risolta una carta Incontro.

L'angolo in basso a destra dell'esagono mostra il valore di grandezza del luogo. Il valore di grandezza indicato è il numero di punti movimento che dovrete utilizzare per attraversa questo luogo (vedi "Movimento").

NAVI STELLARI

Ci sono 12 Navi Stellari per fazione, ma non le userete tutte in partita.

Ogni nave è dotata di una basetta alla quale è attaccata (clix). Il disco clix che

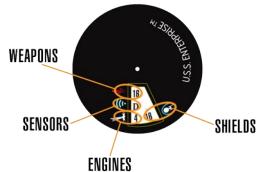
mostra le impostazioni dei sistemi, e lo sfondo colorato mostra l'attuale stato di allerta della nave, il quale cambierà ogni volta che la nave subisce un danno.

Tutte le navi iniziano il gioco su qualsiasi settaggio della zona con lo sfondo bianco (non danneggiata). Durante il gioco, cambierete le impostazioni dei sistemi della vostra nave, ruotando la basetta su qualsiasi valore compreso nel vostro attuale stato di allerta.

Ogni nave stellare ha un carta che la rappresenta. Questa carta riporta le informazioni relative alla vostra nave, tipo la sua grandezza, le carte Missione che dovrete pescare all'inizio del gioco, e ogni abilità speciale che la nave possiede. La parte in basso di questo tipo di carta, mostra tutte le possibili impostazioni che potrete scegliere per ogni stato di allerta.

SISTEMI E LIVELLI

Ogni nave è dotata di quattro sistemi: Armi, Sensori, Motori, Scudi. Sulla basetta viene riportato l'attuale livello di ognuno di questi sistemi. Il livello rappresenta quanta energia prodotta viene impiegata da quel sistema. Questa energia viene suddivisa tra i sistemi in differenti modi su ogni basetta. Scegliere l'impostazione corretta dei sistemi è uno degli elementi cruciali della vostra strategia di gioco.



CLASS K PLANET

ENCOUNTER: 1-3 SIZE: 5

Installations at this location require 1 additional Control Token

LOCATION SIZE

Modificare la basetta per impostare un differente valore, cambia i valori di tutti i sistemi. Modificare la basetta per impostare un differente valore all'interno dello stesso stato di allerta, non modifica il totale dell'energia usata, che viene semplicemente ridistribuita da un sistema a un'altro. Per esempio, una impostazione può avere un alto livello dei Sensori, ma un basso livello per le Armi. Vedi "Modifica dell'Energia" per ulteriori dettagli.



Esempio: nell'ultimo turno, la USS Voyager si era preparata ad entrare in un'area inesplorata modificando l'energia e impostando i Motori a 9 e i Sensori a 12. Se avesse un incontro con un pericoloso nemico, i livelli verrebbero modificati impostando valori più alti per le Armi e gli scudi.

ON A RESULT OF

1," "2," or "3,

ON ENCOUNTER CARD IS IMMEDIATELY

Il numero sulla basetta accanto al Sistema è il valore usato per superare unTest di Sistema (vedi "Test di Sistema").

Se acanto al sistema viene mostrata la lettera "D", significa che quel sistema è **Disabilitato**. Un sistema disabilitato non può mai essere usato, e **qualsiasi carta o abilità che modificherebbe il valore di un sistema disabilitato non ha alcun effetto**. Se alcuni modificatori riducono un valore di Sistema sotto lo zero, significa che quel sistema è disabilitato.

Un Sistema che mostra un valore pari a "0" è attivo e può essere usato, questo significa che il sistema in questione è attivo ma non ha energia. Se invece un sistema ha un valore di 1 o più, il sistema è attivo e ha energia. Carte o abilità possono potenziare un sistema senza energia, ma non un sistema disabilitato.



Esempio: con questi settaggi le armi della Voyager sono disabilitate e non possono essere usate.

Nota: per facilità ogni Carta Nave Stellare ha riportato si di essa tutte le possibili impostazioni del Clix, quindi potete pianificare quali impostazioni dare alla vostra nave, senza che il vostro avversario lo scopra in precedenza.

Stati di Allerta

Esistono tre differenti Stati di Allerta: Non Danneggiato (bianco), Allarme Giallo (giallo), e Allarme Rosso

(rosso). Lo sfondo sulla basetta, rappresenta l'attuale Stato di Allarme in cui si trova la nave. Lo Stato di Allerta cambia ogni volta che la nave

subisce danno



Esempio: lo Sparviero Klingon Ch'Tang ha subito danno quindi si trova in Allarme Giallo.

Dal momento che esistono tre Stati di Allarme, ogni nave può prendere tre punti danno prima di essere distrutta. Siccome le navi grandi hanno molta più potenza rispetto alle navi piccole, queste sono più difficili da danneggiare (o distruggere), anche se hanno gli stessi tre Stati di Allerta.

Una linea nera, sui valori del disco di combattimento, separa i tre stati di allarme, fate quindi attenzione, quando modificate i valori, a non superare tale linea.

Dispositivi di Occultamento

Alcune navi sono dotate di potenti dispositivi di occultamento. Queste navi hanno, nella propria basetta, dei valori con lo sfondo blu. Queste impostazioni vanno messe nel momento in cui tali navi attivano il proprio dispositivo di occultamento.

CLOAKED

WEAPONS

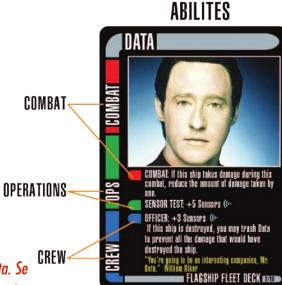
DISABLED

CARTE COMANDO

Ogni giocatore ha il proprio mazzo di Carte Comando. Tutte le Carte Comando rientrano in una o più delle tre categorie possibili: Carte Operazioni, Carte Combattimento, Carte Equipaggio. Ogni carta Comando rientra almeno in una categoria, alcune carte invece in due o tutte e tre le categorie. Sul lato sinistro delle Carte Comando sono riportate le categorie della carta. Colore Rosso per le carte Combattimento, Verde per le carte operazioni, e Blu per le carte equipaggio.

Nella parte bassa di ciascuna carta, sono riportati gli effetti della carta quando viene giocata. Ogni effetto riporta anche il colore corrispondente al tipo di categoria. Se una Carta Comando rientra in più di una categoria, essa avrà effetti differenti per ciascuna categoria. Ad ogni modo quando giocate una Carta Comando potete scegliere solamente **un effetto** tra quelli riportati.

Esempio: Data è una carta molto versatile, infatti può essere usato come Carta Combattimento, Operazioni, o Equipaggio. Se usata in combattimento, ridurrà di uno il danno subito. Se usata in un test dei sensori, riceverete un bonus di +5. Se giocata come carta equipaggio, darà alla nave un bonus permanente di +3 sui sensori, e potrete buttarla per prevenire tutto il danno subito dalla nave.





Nota: il tipo di effetto che scegliete, determina anche che il tipo di carta. Se giocate la carta "Data" e usate il suo effetto di combattimento, il vostro avversario non potrà giocare una carta che annulla una carta Operazioni.

Molte carte Operazioni e Combattimento si applicano solo a singole azioni, incontro, o lancio di dadi, e vengono scartate una volta che l'evento si è concluso. Mentre altre carte rimangono in gioco, e guando guesto avviene, mettete la carta accanto alla carta Nave Stellare che la riguarda.

Le carte Equipaggio rimangono in gioco, e sono piazzate accanto alla carta Nave Stellare della nave a cui l'equipaggio è stato assegnato.

Nota: ogni carta Comando che non si riferisce specificatamente alle navi del vostro avversario, si riferiscono solo alle vostre navi.

Quando giocate una carta Comando, dopo che gli effetti della carta sono stati risolti, piazzatela nella vostra pila degli scarti, ed infine pescate un'altra carta Comando dal vostro mazzo. Se ad esempio giocate una carta durante un combattimento, dopo che il combattimento si è concluso mettete la carta appena giocata negli scarti e sostituitela pescandone un'altra. Se la carta ha un effetto permanente, essa rimane in gioco, ma voi dovete comunque pescarne un'altra.

Se il vostro mazzo Comando finisce le carte, prendete la pila degli scarti mischiatela e create un nuovo mazzo Comando. Non includete le carte che sono state buttate e che si trovano nell'area "Trash".

Carte Operazione:

Le carte Operazione sono le più numerose del mazzo Comando. Esse ricoprono eventi non compresi da carte Equipaggio o in riferimento ad un combattimento. Molte carte Operazione modificano un'azione che state effettuando, o vi danno un bonus su un Test di Sistema.

Il testo sulla carta Operazione inizia sempre con una parola che chiarisce quando la carta può essere giocata. Alcune carte richiedere, a te o alla tua nave, determinati requisiti per poter essere giocate. Il formato dell'effetto Operazione é:

QUANDO LA CARTA PUO' ESSERE GIOCATA (requisiti): Effetto.

Se non avete i requisiti, o la carta non si riferisce all'azione che state effettuando, non potete usare una carta Comando. Se sull'effetto c'è scritto "Interrupt", potete giocare questa carta durante qualsiasi azione (eccetto il combattimento) o incontro, se i requisiti sono soddisfatti.



Esempio: la carta Comando "First Contact" riporta questo effetto: "Esplorazione (Pianeta Abitabile): lancia un dado: con un risultato 2-6, piazza un segnalino controllo su questo luogo. Se ottenete un "1", il vostro avversario piazza il suo segnalino controllo". Potete giocare "First Contact" solamente quando state esplorando una zona con un pianeta abitabile.

Esempio: la carta Comando "Modified Torpedo" riporta questo effetto come Operazione: "Istantaneo (Armi 1): +4 Sensori". Potete giocare questa carta ogni volta che avete bisogno di eseguire un Test dei Sensori, se le vostre Armi sono a "1" o più.

EFFECT

Importante: le carte Operazione non possono mai essere giocate durante un combattimento

Nota: molte carte Operazione possono essere giocate durante il vostro turno, o durante il turno del vostro avversario, finché avete i requisiti per giocare la carta.





"Come un'Azione":

Alcune carte Operazioni riportano "As an Action" ("Come un'Azione"). Per giocare queste carte, dovrete utilizzare una delle tre azioni possibili per il turno. Dovrete anche dichiarare quale sia la nave che eseguirà questa azione (dal momento che ogni nave può eseguire soltanto un'azione per turno). Queste carte ti permettono di eseguire un'Azione che è differente dalle normali azioni disponibili durante il tuo turno.

Carte Combattimento:

Le carte Combattimento sono simili alle carte Operazione, la differenza è che questa carta, si può giocare durante un combattimento (le carte Operazione non possono). Potete usarla anche al di fuori del combattimento, se state tentando un Test sulle Armi o sugli Scudi.



Esempio: la carta Comando "Battle Station" vi da un bonus di +2 sulle Armi e +2 agli Scudi. Potete giocare questa carta durante un combattimento, se siete l'aggressore o il bersaglio. Potete anche giocare questa carta durante un Incontro che richiede un Test sulle Armi, o in altre situazioni che usano Armi o Scudi.

COMBAT EFFECT

A meno che la carta Combattimento non dica diversamente, l'effetto termina alla fine del combattimento corrente

"Terming il Combattimento":

Alcune carte Combattimento riportano "End this Combat" ("Termina il Combattimento"). Se viene giocata una di queste carte, il combattimento termina immediatamente. Non lanciate dadi per il Test di Armi o Scudi. Nessuna nave viene danneggiata.

"Rimuovi una Nave":

Alcune carte Combattimento obbligano il vostro avversario a rimuovere una delle sue navi dal combattimento. La nave non viene spostata dal luogo del combattimento, ma non somma il suo livello delle Armi al Test delle Armi quando viene risolto un'Attacco. Il vostro avversario sceglierà quale nave rimuovere dal combattimento.

Carte Equipaggio:

Le carte Equipaggio rappresentano eccezionali membri dell'equipaggio o ufficiali, che potrete avere a bordo della Nave Stellare. Quando giocate una carta Equipaggio, la dovete assegnare ad una nave attualmente in gioco. La carta Equipaggio garantisce un bonus permanente alla nave, fino a quando rimane assegnata.

Esistono quattro tipi di carte Equipaggio: Capitani, Ufficiali, Ingegneri, e Specialisti. Ogni nave può avere solamente una carta per tipo assegnata ad essa. Se desiderate assegnare una seconda carta Equipaggio delle stesso tipo, sarete costretti a scartare quella già presente.









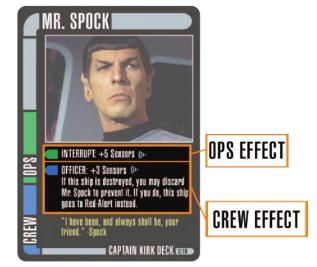


Esempio: Kurn è stato assegnato alla IKS Negh'Var, e ne è il Capitano. Vogh è un ufficiale, quindi anche lui può essere assegnato alla Negh'Var. Entrambe le carte rimangono in gioco e assegnano i loro bonus alla nave. Se più tardi il giocatore Klingon volesse assegnare Nu'Dag alla Negh'Var (un'altro Capitano), egli dovrebbe prima scartare il Capitano Kurn.

Alcune carte Equipaggio, hanno effetti per Operazioni o Combattimenti. Potete giocare queste carte dalla vostra mano come normali carte Operazione o Combattimento. Ma una volta giocata in questo modo, dovrete scartarla dopo averne risolto gli effetti, e non potrete più assegnarla ad una nave. Quando una carta Equipaggio è assegnata ad una nave, potete comunque scegliere di scartarla per usare un effetto Operazione o Combattimento riportato sulla carta **invece di** usare l'effetto dato come carta Equipaggio. Questo rappresenterebbe un membro dell'equipaggio che effettua uno speciale sacrificio, o che si spinge al limite per aiutare la sua nave. Dovrete sempre soddisfare qualsiasi requisito venga richiesto per giocare la carta Combattimento o Operazione. Inoltre, solamente la nave dove è assegnata la carta Equipaggio può beneficiare dell'effetto Operazione o Combattimento della carta stessa.

Esempio: Spock è stato assegnato alla USS Enterprise. Come Ufficiale, egli garantisce alla nave +3 ai Sensori (con altri benefici). Spock ha anche un effetto Operazione (+5 ai Sensori). Il giocatore della Federazione decide di scartarlo per ricevere un bonus +5 ai Sensori come effetto Operazioni invece del normale +3, ma solo se l'Enterprise effettua tale test. Spock non potrebbe essere scartato per dare +5 ai Sensori della USS Yeager.

Nota: scartare una carta Equipaggio per usarne il suo effetto Operazione o Combattimento, non conta come giocare una Carta Comando. Quindi, potete usare questi effetti in aggiunta ad una singola carta Combattimento o Operazioni giocata durante un test.



TRASH AREA

"Buttare" una Carta:

Molte carte o eventi di gioco vi diranno di "buttare" ("Trash") una carta Comando. Buttare una carta è differente da Scartare. Una carta Buttata viene messa sulla spazio "TRASH" del Mazzo Console. Queste carte saranno fuori da gioco e non potranno più essere usate. Le carte scartate invece, potranno essere usate di nuovo se il mazzo è terminato o rimescolato, o se alcuni effetti di gioco vi consentono di pescare una carta dalla pila degli scarti. Ma carte buttate non potranno mai rientrare in gioco.

MISSIONI

TRASH

Le carte Missione rappresentano degli ordini dati dai vostri Comandanti. Sono gli obbiettivi che dovrete raggiungere, e questo è il modo principale per guadagnare punti vittoria. Ci sono tre tipi di carte Missione: Missioni Scientifiche, Missioni Influenza, Missioni di Combattimento.

Prima di iniziare a giocare, dovrete creare un mazzo Missioni usando carte determinate in base alla Navi pescate. In questo modo avrete carte Missioni che sono adequate al tipo di nave che avete nella Flotta (vedi "Ricevere Ordini").

Dovete avere sempre tre carte Missione davanti a voi. Di norma queste carte sono a faccia in su, quindi il vostro avversario avrà un'idea di che cosa tenterete di fare. Tuttavia qualche carta Missione riporta "Secret Mission" ("Missione Segreta"), e queste invece si tengono coperte. Il vostro avversario non saprà a che tipo di Missione Segreta state andando incontro.

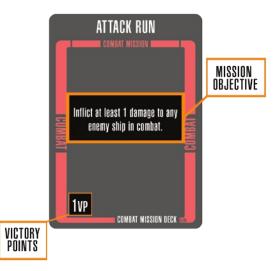
Ogni carta Missione vi descrive cosa dovete fare per completare la missione. Se soddisfate ogni requisito, piazzate la carta Missione nello spazio dei punti vittoria. Essa vale tanti PV quanti sono indicati sulla carta stessa.

Molte carte Missione ti indicano di eseguire una specifica azione. Se eseguite questo compito, avete completato la missione. La carta Missione deve essere sul tavolo quando eseguite l'azione richiesta. Se pescate una carta Missione che corrisponde ad un'azione che avete già svolto, non guadagnate punti vittoria. Dovrete farlo ancora una volta.

Esempio: l'Alto Consiglio Klingon ti ha ordinato di attaccare le forze della Federazione in questa area. Se esegui un attacco con successo, avete completato questa missione e quadagnato 1 PV.

Importante: Ogni azione che eseguite può completare una missione alla volta. Se avete due missioni che richiedono la stessa azione, potete guadagnare PV per una di esse ogni volta che completate i requisiti.

Esempio: avete due carte Missione che richiedono di effettuare un test dei sensori di livello 10 in una nebulosa. Quando completate questo test potete dichiarare conclusa soltanto una Missione e reclamare i PV. Per dichiarare conclusa l'altra carta Missione, dovrete completare un secondo test dei sensori di livello 10.



Alcune carte Missione richiedono una specifica condizione nel gioco. Queste missioni hanno istruzioni che iniziano con "Condition" ("Condizione"), e si risolvono in maniera differente. Per completare queste missioni, dovrete soddisfare la condizione richiesta. Qualche volta, queste condizioni sono soddisfatte prima che la Missione venga pescata. In questo caso potete dichiararla conclusa e prendere i PV.



Esempio: il Comando di Flotta ha dato ordini per effettuare una vasta indagine "Expansive Survey". Se avete esplorato sei luoghi adiacenti, allora avete completato questa missione e quadagnate 2 PV.

Il vostro mazzo Missioni non viene mai rimescolato. Se durante il gioco terminate le carte Missione, e dovete pescarne un'altra, pescatela dalla cima dei tre mazzi missione accanto al mazzo Console. Scegliete liberamente da quale mazzo pescare una nuova missione dopo che il vostro mazzo Missioni è privo di carte.

INCONTRI

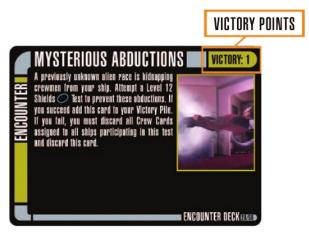
L'universo è un posto enorme, pieno di infinite possibilità per avventure, esplorazioni, gloria, rischi. *Star Trek* non sarebbe *Star Trek* senza anomalie spazio-temporali, incredibili creature, pianeti assassini, supernove, crepe nel sub-spazio, buchi neri, e simili.

Le carte Incontri sono le misteriose e imprevedibili sfide del gioco. Quando una nave stellare esplora per la prima volta un luogo, esiste la possibilità che una di gueste carte venga pescata. Ogni Incontro è unico, e può dare benefici o infliggere penalità alla nave che l'ha scoperta.

Spesso queste carte richiedono un Test. Appena pescata risolvete il testo descrittivo sulla carta, questo non conta come azione. Se avete successo nel test, ricevete come di consueto i PV. Quando guadagnate PV dalle carte Incontro, aggiungete la carta alla vostro spazio dei PV.

Esempio: la USS Defiant ha appena esplorato una regione di spazio vuota e pescato la carta Incontro "Mysterious Abductions" ("Rapimento Misterioso"). Il giocatore della Federazione deve eseguire un test sugli Scudi di livello 12 usando il suo attuale valore degli Scudi. Se ha successo, aggiunge la carta allo spazio dei PV (guadagnando 1 PV). Se fallisce, deve scartare tutte le carte Equipaggio assegnate alla Defiant e la carta Incontro.

Le carte Incontro sono risolte appena pescate, e scartate a meno che sulla carta ci sia scritto "Persistent Encounter" ("Incontro Permanente"). Un incontro permanente rimane in gioco sul posto fino a che non viene risolto con successo. Entrambi i giocatori possono risolverlo tramite una o più navi presenti nello stesso luogo. Ogni nave coinvolta nel tentativo deve poter usare un'azione.





VICTORY POINTS Una volta iniziata la risoluzione di un Incontro, non potete interromperla per effettuare un'Azione differente. Potete giocare una (e soltanto una) carta Comando per modificare l'incontro. Potete anche effettuare una Modifica dell'Energia sulla nave impegnata nell'Incontro (sempre se tale nave non abbia già effettuato una modifica dell'energia durante questo turno).

DISTRUZIONE DI UNA NAVE STELLARE

Quando una Nave Stellare viene distrutta, essa è rimossa dal gioco, e non viene messa tra i vostri rinforzi.

Tutti i carichi e l'equipaggio assegnato alla nave viene scartato nelle apposite pile degli scarti (questi uomini e cose non valgono PV). Se una nave è distrutta durante un combattimento, l'aggressore riceve un segnalino PV per aver distrutto la nave nemica.

Quando perdete la vostra prima nave, la vostra grandezza della Flotta si incrementa di 1. Potete anche usare un'azione Rinforzi per mettere una nuova nave in gioco.

VIOCERE LA PARTITA

Il vostro obiettivo è guadagnare abbastanza PV per raggiungere (o superare) i Punti Vittoria necessari per vincere decisi all'inizio del gioco. In un gioco standard l'obbiettivo è fissato a 10 PV.

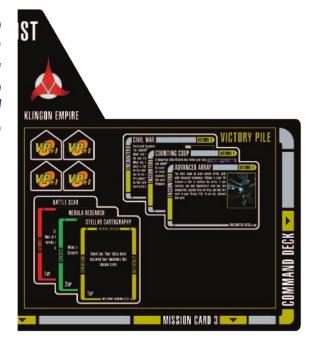
Il primo giocatore che raggiunge questo obiettivo vince il gioco, con una eccezione: se siete stato voi il giocatore che ha iniziato il gioco, e siete voi ad aver guadagnato abbastanza punti vittoria per vincere, il vostro avversario può ancora effettuare il suo turno finale per tentare di riprendervi. Se il vostro avversario raggiunge o supera il vostro punteggio, allora è lui a vincere.

Esempio: il giocatore Klingon è stato il primo a giocare. Dopo numerose avventure e viaggi, egli ha completato missioni per un totale di 11 PV. Dal momento che è stato il primo giocatore a iniziare, il giocatore della Federazione può ancora giocare il suo turno finale per tentare di guadagnare abbastanza PV. Se il giocatore della Federazione totalizza 11 o più PV, allora a vincere è la Federazione invece dell'Impero Klingon!

SPAZIO DEI PUNTI VITTORIA:

Ci sono diversi modi per guadagnare PV. La maggior parte si otterrà dal completamento delle Missioni. Alcuni Incontri vi fanno vincere PV, ogni volta che distruggete una nave nemica in combattimento guadagnate 1 PV oppure quando costruite una Base Stellare.

Qualunque sia il modo in cui avete guadagnato punti, li dovete sempre mettere nello spazio dei PV per tenerne traccia. Carte che vi garantiscono PV mostrano i PV sulla carta. Se guadagnate PV in altro modo (come quando distruggete una nave nemica), usate i segnalini PV. Quando avete abbastanza PV nel vostro spazio dei Punti Vittoria, vincete il gioco!



REBOLE PER QUATTRO BIOCATORI

Quando padroneggerete questo gioco nella versione due giocatori, e pensate di essere pronti ad aggiungere altre due persone al gioco, seguite le successive istruzioni per giocare a quattro giocatori.

Formate due squadre da due giocatori ciascuna, e ogni squadra scelga a quale fazione appartenere. Come per la versione 1 contro 1, una squadra giocherà con la Federazione e l'altra con l'Impero Klingon.



Costruzione della Plancia di Gioco

Vi suggeriamo di sistemare la plancia di gioco in un tavolo piuttosto grande. Per la vostra prima partita utilizzate la seguente impostazione che usa 45 esagoni luogo.



Naturalmente potete usare qualsiasi configurazione vogliate, l'importante è che tutti i giocatori siano d'accordo prima che il gioco inizi!

Radunare la vostra Flotta

Vi raccomandiamo di usare una grandezza di Flotta 16 (anche in questo caso potete usare la grandezza che volete) per una partita a 4 giocatori. Dopo aver determinato la Flotta, ogni squadra si divide le navi nel modo più equo possibile, in maniera tale che la differenza delle grandezze della navi divise non sia maggiore di 2 punti. Una volta che le navi sono state assegnate ai giocatori, non è più possibile trasferirle.

Formare il Mazzo Comando

Ogni giocatore forma il proprio mazzo Comando da 40 carte, proprio come in una partita a due giocatori. E' raccomandabile che le squadre lavorino insieme, quindi ogni giocatore dovrebbe avere il miglior mazzo Comando per le navi della Flotta sotto il suo controllo.

Acquisire Missioni

Formate un mazzo Missioni comune per ogni squadra seguente le stesse regole per una partita a due giocatori. Ogni giocatore pesca tre carte Missione dalla pila in comune, e le mette scoperte di fronte il proprio Posto di Comando (ovviamente mantenendo coperte le Missioni Segrete).

IL GIOCO

Turni e Assegnazione delle Azioni

Le squadre alternano i propri turni, ed entrambi i giocatori della squadra eseguono le azioni simultaneamente. Ogni giocatore può effettuare 2 azioni in un turno (quindi ogni squadra ha a disposizione 4 azioni totali per turno). I giocatori possono eseguire azioni solo sulle navi che controllano, non su quelle del proprio alleato. Inoltre possono decidere in quale ordine eseguirle (es. giocatore1 esegue una azione, giocatore2 esegue due azioni, ed infine giocatore1 esegue la seconda e ultima azione), potendo anche eseguirle in maniera simultanea (come durante un combattimento, se ogni giocatore vuole assegnare un'azione a una nave per effettuare un attacco). Dal momento che i giocatori eseguono i loro turni come una squadra, possono discutere liberamente tra di loro per assegnare le azioni.

Missioni

I giocatori completano le Missioni come di consueto, con qualche eccezione data dal gioco di squadra. Se per completare una Missione bisogna effettuare diverse azioni (come inviare e recuperare una squadra di sbarco), oppure usare più di una nave (come esplorare e controllare un certo numero di luoghi), allora ogni membro del team può effettuare azioni che completino la missione.

Se una Missione richiede una serie di azioni da parte di una nave in più turni (come effettuare la scansione di un certo numero di luoghi con una nave), o una serie di azioni con una nave ma in un turno solo (come distruggere una nave avversaria), allora solamente il giocatore che controlla questa carta Missione può completarla.

Scambiare Carte Missione

I giocatori possono scambiarsi le carte Missione messe a faccia in su, una per una, utilizzando un'azione. Non hanno bisogno di avere due navi nello stesso luogo per effettuare questo scambio.

Giocare Carte Comando

Potete giocare carte Comando come di consueto, con alcune eccezioni. Per i Test di Sistema Ostile e i combattimenti dove sono presenti navi di più giocatori (situazione che darebbe la possibilità di giocare carte Comando da più giocatori), la squadra deve indicare quale giocatore è il leader. Il giocatore leader deve avere una nave impegnata nell'azione. Durante la risoluzione dell'azione, solo il giocatore leader può giocare carte Comando che influiscano sull'azione.

Nota: alcune carte Comando possono essere confuse o ambigue quando giocate con le regole per le squadre. Come regola, applicate gli effetti delle carte Comando solamente a livello giocatore, non a livello di squadra.

Scambiare Carte Comando ed Equipaggio tramite Teletrasporto

Durante il gioco, i giocatori possono ragionare liberamente sulle loro carte con il proprio compagno di squadra. Se entrambi i giocatori hanno navi nella stessa zona, possono scambiarsi carte Comando, una per una, utilizzando un'azione di Teletrasporto (si possono scambiare un qualsiasi numero di carte con la stessa azione di Teletrasporto, l'importante è che alla fine entrambi i giocatori abbiano lo stesso numero di carte che avevano prima dello scambio). In aggiunta, le carte Equipaggio assegnate alle navi, possono essere trasferite, tramite Teletrasporto, fra navi nel medesimo luogo appartenenti ai compagni di squadra; l'equipaggio non deve per forza essere trasferito uno per uno.

Occultamento

I giocatori appartenenti alla stessa squadra, possono scambiarsi informazioni riguardanti i segnalini occultamento che controllano.

Task Force

I giocatori appartenenti alla stessa squadra, possono formare una Task Force con le navi del proprio compagno, fino a quando il compagno accetta di partecipare alla Task Force. La Task Force seque le stesse regole citate in precedenza (vedi "Task Force").

Rinforzi:

Quando giocate una partita a quattro giocatori, la grandezza della Flotta è incrementata di uno la prima e la seconda volta che la squadra perde una nave. Questo incremento è condiviso dai giocatori della stessa squadra, e può creare situazioni in cui un giocatore controlla navi che hanno un grandezza totale maggiore di 2 rispetto a quella del proprio compagno, questo è consentito. Le navi di rinforzo possono essere messe in gioco dal Posto di Comando del giocatore che effettua l'azione di Rinforzo.

Installazioni:

I compagni di squadra condividono i beni (riparazioni e ampliamenti) e sono liberi di ampliare ogni installazione costruita dalla squadra.

Vincere

Ogni giocatore tiene traccia del proprio punteggio nel rispettivo spazio dei PV, ma i PV sono condivisi tra i giocatori della stessa squadra. Vi raccomandiamo di giocare con un obiettivo di 16 PV per squadra.



nel vostro turno potete...

- Muovere ogni nave della vostra Flotta.
- Effettuare una modifica dell'Energia su ogni vostra nave.
 - Effettuare 3 Azioni.
 - Giocare Carte Comando.
- Ciclare una Carta Missione (scartando una Missione incompleta e pescandone un'altra).
 - Scartare una carta Comando.

AZIONI

- **Occultamento** attivare il dispositivo di occultamento per non essere individuati.
 - Combattimento attaccare una nave stellare nemica.
 - Influenza prendere il controllo di un luogo e costruire installazioni.
 - **Rinforzi** rimpiazzare le navi perse della tua Flotta.
 - **Riparazione** rimuovere danni da una nave o installazione.
 - **Scansione** esaminare una zona di spazio non inesplorata.
 - **Teletrasporto** spostare equipaggio o merci tra la nave e un pianeta.
 - Test dei Sistemi a scelta libera, come quando completate una missione.

CREDITS

Designed By: Mike Elliott, Ethan Pasternack, and Bryan Kinsella

Playtested By: Michael Cox, Richard Mellot, Stan Davis, Glenn Goodwin, Rebecca Davis, Domenic Ippolito, Frances Pai, Jade Cravy, Aaron Epstein, Seth Stewart, Arnaud Gain, Jennie McKain, Steve Ciesla, Simon Reid, Brianna Goff, Edd Parker, Todd Krause, Harrison Krause, Liam Krause

Rules Editing: William Niebling

Rulebook Layout: Chris Raimo, Wilson Price

Graphic Design: Chris Raimo, Ethan Pasternack

Traduzione manuale in Italiano (o quasi): Andrea Garbini



TM & © 2011 CBS Studios Inc.
© 2011 Paramount Pictures Corporation.
STAR TREK and related marks and logos are trademarks of CBS Studios Inc. All Rights Reserved.



