



Errata e FAQ v 2.1

Questo documento contiene chiarimenti, errata corregge e domande frequenti per il boardgame Twilight Imperium III ed. e la sua espansione Shattered Empire.

Errata Carte

Carta Azione: "Direct Hit"

Alla carta dovrebbe essere aggiunto il seguente testo: **"Gioca: subito dopo il danneggiamento di una nave durante una Battaglia Spaziale a cui partecipi."**

Carta Politica: "Ancient Artifact"

L'espressione **"planetary unit"** deve essere sostituita da **"planetary force"**. Per "planetary force" si intende il numero complessivo di Forze di Terra sul pianeta in questione. In questo modo si evidenzia il fatto che è l'insieme delle Forze di Terra sul pianeta colpito a subire il lancio combinato di tre dadi, dove l'espressione originale sembrava indicare un lancio di tre dadi per ogni singola Forza di Terra. PDS e Bacini Spaziali **non vengono coinvolti dal lancio dei dadi**.

Inoltre, quando un giocatore ottiene al dado un 6-10, le due Carte Tecnologia che vengono assegnate ad ogni giocatore sono acquisite una dopo l'altra; è cioè possibile che la prima rappresenti un prerequisito per la seconda.

Se si sta giocando con i "Leaders", questi sono **distruiti** per un risultato di 1-5 al dado e sono **inclusi** nella definizione di "planetary force"

Carta Politica: "Open the Trade Routes"

Il risultato della votazione "contro" dovrebbe essere: **"Per questo round, ogni giocatore deve cedere tutti i Beni di Commercio che riceve al giocatore alla sua sinistra."**

Carta Tecnologia: Advanced Fighters

Va aggiunto alla carta il seguente testo: **"Ogni Caccia che eccede il limite di capacità di supporto Caccia di un sistema inciderà direttamente sul limite imposto dai Rifornimenti alla Flotta."**

Ad esempio, se si possiede la suddetta tecnologia e si occupa un sistema con un Trasporto e sette Caccia, il sistema necessita di un valore di Rifornimenti alla Flotta pari a 2 o più (il Trasporto

supporta 6 Caccia, ma il settimo incide sul limite dei Rifornimenti alla Flotta). Analogamente, se si possiede la tecnologia Advanced Fighters e se in un sistema si hanno ad esempio solo 4 Caccia, sono necessari Rifornimenti alla Flotta per un valore di almeno 4 (ogni Caccia conta come una nave)

Carta Tecnologia: Microtechnology

Il testo della carta dovrebbe essere: **"Quando ricevi Beni di Commercio dai tuoi accordi commerciali attivi, ricevi un Bene addizionale per ogni accordo commerciale attivo."**

Errata Schede della Razza

Costo dei PDS

Il costo corretto per le unità PDS è di **2 risorse** (come indicato nel regolamento) e non 1 (come indicato sulla scheda)

Abilità Speciale Xxcha

La spiegazione corretta della prima abilità speciale Xxcha è: **"Quando esegui l'Abilità Secondaria della strategia "Diplomazia", puoi invece eseguire l'Abilità Primaria."**

Errata Regolamento

Partite a 4 Giocatori

Le Carte Azione **"Strategic Flexibility"** e **"Strategic Shift"** vanno rimosse dal mazzo prima di cominciare la partita.

Regola opzionale "Età dell'Impero"

Quando si utilizza la variante **"Età dell'Impero"**, i giocatori non possono qualificarsi per gli Obiettivi Pubblici Stage II durante i primi tre round di gioco.

Tiri di Combattimento

L'espressione **"tiro di combattimento"** copre ogni circostanza in cui si lancia un dado e si confronta il risultato con il valore di combattimento di una qualsiasi unità, al fine di determinare se si è inflitto

o meno un danno al nemico. Tale espressione include quindi il fuoco dei PDS ed ogni tipo di abilità di pre-combattimento che prevedono il confronto con un valore di combattimento.

Dunque, l'abilità speciale dei **Sardakk N'Or** va letta: **“Ricevi un +1 su ogni tiro di combattimento”**

Analogamente, l'abilità speciale dei **Jol-Nar** diventa: **“Ricevi un -1 su ogni tiro di combattimento”**

Effetti che modificano il risultato di un lancio di dado durante un **“Combattimento Spaziale”** vanno intesi come agenti durante una **“Battaglia Spaziale”**. Effetti che agiscono durante una **“Battaglia Spaziale”** o un **“Combattimento d'Invasione”** fanno riferimento SPECIFICAMENTE alle sole fasi di una Battaglia Spaziale o un Combattimento d'Invasione. Quindi, se un'abilità garantisce un +1 al dado durante una Battaglia Spaziale, tale effetto agisce unicamente durante il secondo step di una Battaglia Spaziale (tiro dadi di combattimento), **e non influenza altri tipi di tiri quali abilità di pre-combattimento, PDS, bombardamento** ecc.

Eliminazione di un Giocatore

Un giocatore che **non controlla pianeti e non possiede unità** è eliminato dal gioco. Egli non può giocare Carte Azione o scegliere Carte Strategia. Dopo l'eliminazione di un giocatore, gli altri procedono normalmente con la partita, senza modificare il numero di Carte Strategia selezionate, ecc. Il giocatore eliminato deve scartare tutte le sue Carte Azione, ed i suoi Accordi Commerciali vanno immediatamente rimossi dal gioco.

Ritirate

Un giocatore può ritirarsi da una Battaglia Spaziale solo se può muovere la flotta in un **sistema adiacente, precedentemente attivato dal giocatore che è in ritirata, e privo di navi nemiche**. Il sistema **può** comunque contenere Forze di Terra, PDS, Bacini Spaziali nemici.

Smantellamento di Unità

I giocatori **non possono** smantellare unità fino a che il primo step della Fase di Status (qualificazione ad obiettivi pubblici/segreti) è stato completato.

Ordine di Gioco in 3 e 4 Giocatori

Per determinare l'ordine di gioco in 3 o 4 giocatori (con i giocatori che selezionano quindi 2 Strategie) ogni giocatore usa **solo il valore di iniziativa migliore (più basso) tra i due**.

Domande Frequenti

Carte Azione

Se il mazzo delle Carte Azione si esaurisce, lo si ricomponne rimescolando il mazzo degli scarti?
Sì.

Una Carta Azione che è stata sabotata è considerata giocata?

No. Ad esempio, se una Carta Azione “Gioca come un'azione” è sabotata, il giocatore che la possedeva non perde la possibilità di eseguire un'azione per quel turno.

Quando giochi una Carta Azione che permette di fare una scelta, un avversario deve giocare la carta “Sabotage” prima o dopo che la scelta viene annunciata per annullarla?

Le carte “Sabotaggio” devono essere giocate dopo che la Carta Azione viene rivelata, e dopo che ogni scelta è stata dichiarata.

Una Carta Azione può essere giocata mentre si assegnano i danni subiti dalla flotta o Forze di Terra?

Sì.

Lo sbarco su un pianeta neutrale viene considerato un'invasione per la Carta Azione “Rare Mineral”?

Sì. Lo sbarco su pianeti neutrali è sempre considerato come invasione ai fini delle carte Azione e Politiche.

La carta “Focused Research” permette di ignorare un prerequisito tecnologico indicato sulla carta oppure sull'albero delle tecnologie? Ad esempio, è possibile acquisire la carta “Advanced Fighters” come primo avanzamento tecnologico?

No. La Focused Research permette di ignorare un prerequisito solo sull'albero delle tecnologie.

Dopo aver usato una “Focused Research” per ignorare una tecnologia prerequisita, sono obbligato ad acquisire in seguito la tecnologia ignorata se voglio proseguire lungo lo stesso ramo tecnologico?

No. I prerequisiti per un avanzamento tecnologico sono solo quelli scritti sulla rispettiva carta: ad esempio, se si possiede la tecnologia Enviro Compensator e si è ignorata la Sarwen Tools per ottenere la Microtechnology, è possibile proseguire normalmente all'acquisto di Integrated Economy (che richiede Microtechnology e Cybernetics). Se invece si volesse acquisire la tecnologia War Sun, la Sarwen Tools va invece conseguita (in quanto

esplicitamente richiesta come prerequisito alla War Sun).

Quando gioco la carta "Experimental Battlestation", i miei Bacini Spaziali usufruiscono di tutti i modificatori al tiro disponibili come se fossero normali PDS?

Si. I Bacini Spaziali vengono trattati sotto tutti gli aspetti come fossero unità PDS.

Se perdo tutte le mie Forze di Terra in un Combattimento d'Invasione, è ancora considerato un "successo" ai fini della carta "Rare Mineral"?

No. Come evidenziato nel manuale a pag. 18, un invasione si considera terminata con "successo" solo se almeno una Forza di Terra attaccante sopravvive allo scontro.

Posso giocare la carta "Rally of the People" se nel mio Sistema Nativo sono presenti navi nemiche, ma conservo ancora il controllo di un pianeta nel sistema? Se sì, si comincia immediatamente una Battaglia Spaziale?

Non è possibile giocare Rally of the People se il proprio Sistema Nativo è sotto assedio.

Se gioco una carta "Thugs" su un giocatore che ha utilizzato la Carta Politica "Council Elder", che succede?

Nessun voto viene emesso, e quindi lo Speaker decide il risultato dell'ordine del giorno.

Quando si gioca la carta "Corporate Sponsorship", le parole "prima di acquistare una nuova tecnologia" sembrano implicare la possibilità di utilizzare la carta per acquistare una tecnologia "Verde" con uno sconto di 4 risorse, e poi continuare normalmente con la propria azione ed acquisire una seconda tecnologia. E' lecito farlo?

No. Corporate Sponsorship garantisce uno sconto di 4 risorse su una tecnologia Verde che va comunque acquistata secondo le normali procedure. Non permette l'acquisto di alcuna tecnologia supplementare.

Quando si gioca la carta "Minelayers", in quale momento preciso vengono inflitti i colpi (in relazione alle altre attività pre-combattimento)? Tali colpi si traducono immediatamente in danni inflitti?

I colpi vengono accumulati appena si gioca questa carta (ovvero subito dopo il movimento di una flotta nemica). I colpi inflitti si trasformano in danni durante la prima fase "rimozione delle perdite" della seguente Battaglia Spaziale. Questi colpi non vengono inflitti dunque alla flotta avversaria se, per qualche motivo, non si comincia una Battaglia Spaziale dopo il suo movimento.

In partite a 3-4 giocatori, può un giocatore che ha selezionato la Strategia Imperiale o quella Iniziativa tra le due possibili giocare la carta "Political Stability"?

Si, ma può essere giocata solo per conservare la Strategia che non è la Imperiale o la Iniziativa. Se un giocatore possiede sia la Imperiale che la Iniziativa, non può giocare la Political Stability.

Le carte "gioca come un'Azione" sostituiscono la mia Azione per quel turno?

Si, si può effettuare solo un'azione per turno, sempre. Quindi giocare una carta del genere impedisce di intraprendere qualsiasi altra azione per quel turno.

Se un giocatore che ha selezionato la Strategia Tecnologica è vittima di una carta "Scientist Assassination", deve comunque intraprendere l'Azione Strategica in un suo turno?

Si.

Se utilizzo la Carta Azione "Tech Bubble" in una partita a 3-4 giocatori, e ho selezionato sia la Strategia Tecnologica che l'Iniziativa, devo comunque spendere un segnalino di Comando dalla mia Allocazione Strategica per eseguire l'Abilità Secondaria della Strategia Tecnologica?

Si. Tale spesa deriva dalla carta in sé e non dallo sfruttamento normale dell'Abilità Secondaria.

Un giocatore può usare una Carta Azione "gioca come un'Azione" semplicemente per saltare un turno, senza applicare gli effetti della carta giocata?

No. Quando giocata, una Carta Azione applica sempre i suoi effetti.

La carta "Skilled Retreat" segue le regole della normale ritirata? Le restrizioni sulla ritirata (come l'abilità dell'Ammiraglio) si applicano a questa carta?

No.

Un giocatore che utilizza la carta "Lucky Shot" può decidere esattamente quale nave viene distrutta?

Si.

Se utilizzo la carta "Voluntary Annexation", ricevo la carta Pianeta già esaurita?

Si.

Se utilizzo la carta "Strategic Flexibility", posso tenere i Segnalini Bonus eventualmente acquisiti dalla prima Carta Strategia selezionata?

No. I Bonus tornano sulla carta in attesa di essere raccolti nella prossima fase strategica.

Se un giocatore possiede la tecnologia "Type IV Drive" (o gioca la carta "Flank Speed"), che permette di muovere alcune navi fino a 3 sistemi, può la flotta del giocatore passare in un solo turno attraverso 2 sistemi occupati in da navi nemiche giocando una carta "In the Silence of Space"?"

No. La carta In the Silence of Space permette di passare un singolo sistema occupato da navi nemiche.

I Caccia sono considerati "navi" nel determinare le possibili destinazioni consentite ad una flotta che ha utilizzato una "In the Silence of Space"?"

Sì. Una flotta che ha utilizzato In the Silence of Space non può terminare il movimento in un sistema contenente navi nemiche (inclusi Caccia).

La carta "Shields Holding" può essere giocata in pre-combattimento?

No. La carta recita esplicitamente: "Giocare durante un round di una Battaglia Spaziale".

Se un pianeta che contiene una Forza di Terra, un PDS e un Bacino Spaziale subisce una carta "Local Unrest", il PDS e il Bacino Spaziale vengono distrutti?

Sì, il PDS e il Bacino Spaziale vengono distrutti in quanto il pianeta ritorna neutrale.

La carta "Target their Flagship" impedisce alle navi scelte di sparare?

No. La carta impedisce il fuoco di ritorno, ma non impedisce alla nave scelta di attaccare normalmente.

La carta Pianeta "Mirage" può produrre Caccia (caratteristica peculiare del sistema) anche se si trova sotto assedio (con un Bacino Spaziale o gli "Advanced Fighters")? Se sì, cosa succede?

No. Un sistema sotto assedio non può produrre navi in alcun modo.

Combattimento

Qual è l'ordine preciso di svolgimento delle attività pre-combattimento?

Quando comincia un combattimento, si determinano innanzitutto tutte le possibili attività pre-combattimento (Carte Azione "Gioca: immediatamente prima di una Battaglia Spaziale", abilità razziali, Carte Politiche attive, tecnologie acquisite, peculiarità di alcune navi ecc.). Quindi, il difensore sceglie l'ordine in cui vengono svolte, rispettando però la regola che vuole lo Sbarramento anti-Caccia delle Torpediniere sempre precedente alle Corse di Sabotaggio.

Se una Corazzata viene danneggiata nel corso di attività pre-combattimento, può essere distrutta giocando una carta "Direct Hit"?"

Sì, perché le attività pre-combattimento avvengono nell'ambito delle Battaglie Spaziali (primo step). Ad esempio, una Corazzata danneggiata dal fuoco PDS non può essere distrutta da una carta Direct Hit, non essendo il fuoco PDS uno step di Battaglia Spaziale.

Se sia l'attaccante che il difensore perdono tutte le Forze di Terra durante un Combattimento di Invasione, il pianeta resta al difensore. Che succede ai PDS e Bacini Spaziali eventualmente presenti?

Poiché il pianeta rimane al giocatore difensore, PDS e Bacini Spaziali rimangono dove sono.

Posso dichiarare una ritirata ed in seguito cambiare idea?

No. Se annunci una ritirata, essa deve essere eseguita nell'ultimo step della Battaglia Spaziale.

Se un pianeta perde l'ultima Forza di Terra a causa di un bombardamento, ritorna neutrale?

No.

Posso scegliere di bombardare un mio pianeta?

No.

Se l'ultima Forza di Terra su un pianeta è distrutta da un bombardamento, anche i PDS sono distrutti?

No. I PDS possono rimanere su pianeti controllati anche senza Forze di Terra.

Soli Distanti

Che succede se gioco una carta "Voluntary Annexation" su un pianeta con un segnalino Sole Distante?

Il segnalino viene immediatamente rimosso, senza alcun effetto.

Se atterro su un pianeta con "Radiazioni", ne prendo comunque possesso?

No.

Posso scegliere di lasciare il segnalino Rischio Biologico su un pianeta conquistato per scoraggiare le invasioni nemiche?

No.

I segnalini Soli Distanti che aggiungono wormholes vanno inclusi per il conseguimento dell'obiettivo segreto "Master of Gates"?"

No. Sono inclusi nell'obiettivo solo i 4 wormholes originali.

Rifornimenti alla Flotta

E' possibile violare il limite dei Rifornimenti alla Flotta all'inizio di una Battaglia Spaziale, sapendo che si verificheranno perdite e che quindi si rientrerà entro il limite alla fine del combattimento?

No. Se una flotta sfora il limite dei Rifornimenti, le navi in eccesso vanno eliminate immediatamente.

Posso muovere navi attraverso un esagono, anche se così facendo violo (temporaneamente) il limite di Rifornimenti alla Flotta in quel preciso esagono? Per esempio, se ho un limite di 4, posso muovere una flotta attraverso un esagono che contiene già 4 delle mie navi?

Sì. Muovere flotte attraverso sistemi già occupati da proprie navi non conta come violazione del limite dei Rifornimenti.

Leaders

Utilizzando un Ammiraglio, è possibile applicare la sua abilità alla capacità Mentak di sparare con Incrociatori e Torpediniere in pre-combattimento?

No. L'abilità dell'Ammiraglio si applica solo ai normali tiri di dado di una Battaglia Spaziale (step 2).

L'abilità dell'Ammiraglio si applica alla capacità di ritirata dei Naalu?

No. La capacità sulle ritirate dei Naalu è speciale e non viene influenzata dall'Ammiraglio.

Se un giocatore ha già piazzato tutti i suoi PDS e/o Bacini Spaziali, e vince un Combattimento di Invasione, può usare l'abilità dell'Agente e sostituire i PDS e/o Bacini Spaziali nemici con i suoi?

No. Le unità in questione vengono distrutte, ma non rimpiazzate.

Se conquisto un Bacino Spaziale con un Agente, posso già produrci unità in questo round?

No. Indipendentemente dal modo in cui il Bacino Spaziale è stato piazzato, esso viene considerato come appena costruito.

Se un Diplomatico annulla un'invasione di Forze di Terra su un pianeta, può l'invasore invaderne invece un altro?

No. Le Forze di Terra ritornano ai Trasporti.

Se un Diplomatico annulla un'invasione su un pianeta, può quel pianeta essere invaso in seguito durante lo stesso turno?

Sì. Il Diplomatico può annullare una singola invasione. Un altro giocatore può quindi invadere il pianeta nel corso dello stesso turno, o addirittura lo stesso giocatore può riprovarci (se riesce a rimuovere il segnalino di attivazione dal sistema).

Se due Generali partecipano ad un Combattimento di Invasione, possono ritirare 4 dadi o solo 2? Possono ritirare lo stesso dado più di una volta?

Il giocatore può ritirare due dadi per ogni Generale presente, non può comunque ritirare lo stesso dado più di una volta.

Lo Scenziato può impedire il bombardamento di una Corazzata dotata della tecnologia "Graviton Negator"?

Sì. L'abilità fornita da "Graviton Negator" va trattata esattamente come l'abilità di bombardamento della Morte Nera.

Movimento

Una nave deve necessariamente percorrere la più breve rotta possibile, o può allungare il percorso per imbarcare Caccia/Forze di Terra lungo il tragitto?

Finchè la nave ha un sufficiente valore di Movimento per raggiungere il sistema attivato, può utilizzare la rotta che vuole (in accordo con le regole sul movimento).

Quando attivo un sistema mediante un'Azione Tattica, posso muovere una nave (con sufficiente valore movimento) fuori dal sistema e poi di nuovo dentro? Per esempio, posso muovere un Trasporto fuori da un sistema appena attivato, imbarcare unità e quindi rientrare nel sistema attivato?

Sì. Il regolamento stabilisce che una nave può uscire da un sistema se questo non contiene un proprio Segnalino di Comando piazzato precedentemente alla corrente attivazione.

I Bacini Spaziali e le Forze di Terra nemici impediscono il movimento di navi nemiche come le navi nemiche?

No. Solo le navi (non-Caccia) impediscono il movimento di navi nemiche.

Un Trasporto può imbarcare unità da un altro Trasporto mentre è in movimento?

Un Trasporto che imbarca PDS o Forze di Terra deve essere attivo per poter sbarcare tali unità (step 5 di un'Azione Tattica), quindi un Trasporto **non può** imbarcare PDS e Forze di Terra da un altro Trasporto.

Tuttavia, un Trasporto **può** imbarcare Caccia da un altro Trasporto.

Muovendo Trasporti tra due sistemi durante un'Azione di Trasferimento, è possibile lasciare i Caccia temporaneamente senza supporto?

Caccia e Forze di Terra devono essere sempre supportati da Trasporti durante un Trasferimento, essi non possono muovere senza supporto.

Durante un'Azione di Trasferimento, devo comunque rispettare il limite di movimento delle navi?

Si.

Se due o più dei miei Incrociatori trasportano Forze di Terra, è necessario ci sia una Forza di Terra in plastica per ogni Incrociatore, o posso usarne uno in plastica e gli altri in segnalini supplementari?

Deve esserci almeno una Forza di Terra in plastica per ogni flotta che trasporta Forze di Terra (e/o Shock Troop in Shattered Empire).

Carte Politiche

Quando la legge "Free Trade" è attiva e sto per riscuotere le entrate dei trattati commerciali, ricevo un Bene di Commercio addizionale per ogni trattato attivo, o soltanto un Bene di Commercio extra in totale?

Ricevi un solo Bene di Commercio addizionale in totale. Se non hai diritto ad alcuna entrata (non hai attivato cioè i tuoi trattati commerciali), non ricevi alcun Bene.

Dopo l'approvazione della legge "Fleet Regulation", cosa ne è dei Segnalini di Comando nell'area di Rifornimento alla Flotta che eccedono il nuovo limite di 5?

Vengono immediatamente rimossi e piazzati tra i rinforzi del giocatore.

Se la legge "Checks and Balances" è votata "contro", le Strategie inattive rimangono tali anche per il nuovo possessore, permettendogli eventualmente di passare la corrente Fase Azione senza intraprendere alcuna Azione Strategica? Inoltre, in partite a 3-4 giocatori, vengono passate a sinistra entrambe le Strategie?

La risposta è sì ad entrambe le domande. Nota che l'ordine di gioco ora scivola (esattamente come le Strategie), ma lo Speaker resta al giocatore che lo possedeva all'inizio della fase.

L'atterraggio su un pianeta neutrale è considerato un'invasione ai fini della legge "Imperial Peace"?

Si. L'atterraggio su pianeti neutrali è sempre considerato come un'invasione ai fini delle Carte Azione e Politiche.

Per le carte che chiedono "eleggere due pianeti", i giocatori devono votare due pianeti ognuno oppure ogni giocatore vota un solo pianeta, ed i due pianeti più votati sono eletti?

Ogni giocatore vota un gruppo di due pianeti: il gruppo che raccoglie più voti viene eletto.

Produzione

Ai fini del limite di produzione di un Bacino Spaziale, una coppia di Caccia conta come una sola unità (essendo prodotti in coppia)?

No. Ogni singolo Caccia o Forza di Terra conta come singola unità ai fini del limite di produzione.

Nel completare un'Azione di Trasferimento, posso costruire un nuovo Bacino Spaziale in uno o entrambi i sistemi attivati, e se sì, posso comunque produrre unità con un Bacino preesistente in uno dei sistemi?

Durante un'Azione di Trasferimento è possibile produrre **in solo uno** dei due sistemi attivati. Tutta la produzione deve avvenire in un unico sistema e non è possibile produrre un nuovo Bacino (o le Mine Spaziali di SE) in un sistema ed unità nell'altro.

Abilità Speciali

Quanti dadi possono essere ritirati con l'abilità speciale Jol-Nar? Solo uno per Segnalino di Comando, o tutto l'insieme di dadi lanciati? Posso usare ripetutamente l'abilità su un singolo tiro?

Il giocatore Jol-Nar può ritirare un solo dado per ogni Segnalino speso.

Quando i Jol-Nar attivano sia l'Abilità Primaria che quella Secondaria della Strategia Tecnologica, possono utilizzare una delle tecnologie ricevute come prerequisito per l'altra?

Si.

Quando i Mentak sfruttano la loro abilità di sparare con due Incrociatori/Torpediniere prima del combattimento, tali unità sparano anche durante la Battaglia?

Si.

Qual è la differenza tra il "saltare" una Azione mediante l'abilità Yssaril ed il "passare" il proprio turno?

Quando un giocatore usa l'abilità Yssaril, può comunque intraprendere Azioni durante il seguito della Fase Azione. Quando un giocatore "passa" invece, non può più eseguire Azioni (sebbene possa ancora attivare le Abilità Secondarie delle Strategie attivate dagli altri giocatori).

Gli Yssaril sono immuni ad effetti che impongono di scartare Carte Azione?

No. Gli Yssaril sono solo immuni al limite alle dimensioni della loro mano di Carte Azione.

Quanto dura il bonus ricevuto dai Letnev spendendo Beni di Commercio prima di un combattimento? Possono spendere Beni addizionali per ottenere bonus più alti?

Il bonus dura per un round di combattimento. Non è possibile spendere Beni addizionali per incrementare il bonus, ma è possibile spendere Beni all'inizio di ogni round per ricevere ripetutamente il bonus.

Quando incamerano i profitti dagli accordi commerciali, gli Hacan ricevono un Bene di Commercio addizionale per ogni trattato attivo, o solo uno?

Gli Hacan ricevono un Bene addizionale per ogni trattato attivo.

L'abilità speciale Hacan stabilisce che nessun giocatore può rompere un trattato commerciale con questa razza. Tale abilità include anche l'effetto di Carte Azione e l'opzione b) della Strategia Commerciale?

L'abilità speciale Hacan fa riferimento solo al momento durante la Fase Status in cui i partner commerciali sono di norma abilitati a rompere gli accordi. Gli accordi con gli Hacan non possono essere annullati in tal modo, ma possono essere interrotti in altri modi incluse Carte Azione e Politiche, e la Strategia Commerciale.

Potete spiegare meglio le abilità speciali dei Jol-Nar e Xxcha legate alle Strategie primarie e secondarie?

Quando i Jol-Nar eseguono l'Abilità Secondaria della Strategia Tecnologica, possono **anche** (in aggiunta) eseguire l'Abilità Primaria. Questo permette ai Jol-Nar di ottenere una tecnologia gratis (abilità primaria) ed una al costo stabilito (abilità secondaria). Il giocatore Jol-Nar può decidere di prendere solo la tecnologia gratis, e non pagare le 8 risorse per la seconda tecnologia (ma deve comunque spendere il Segnalino di Comando dall'Allocazione Strategica). Il resto dei giocatori svolge l'abilità secondaria come al solito: non viene attivato un secondo "round" d'utilizzo dell'Abilità Secondaria dalla capacità dei Jol-Nar.

Quando gli Xxcha eseguono l'Abilità Secondaria della Strategia Diplomatica, possono scegliere di eseguire **invece** la Primaria (ma devono comunque pagare il Segnalino di Comando dall'Allocazione Strategica). Il resto dei giocatori svolge l'abilità secondaria come al solito: non viene attivato un secondo "round" d'utilizzo dell'Abilità Secondaria dalla capacità degli Xxcha.

Se un giocatore "copia" l'abilità speciale Naalu sull'iniziativa "0", chi gioca per primo?

In caso di parità di iniziativa, è lo Speaker che determina l'ordine di gioco tra le fazioni in pareggio.

Mentre scambia Carte Azione, il giocatore Hacan può possedere più di 7 carte?

No. Con l'eccezione degli Yssaril, un giocatore non può mai possedere più di 7 Carte Azione.

Carte Strategia

Posso acquistare due avanzamenti tecnologici attivando l'Abilità Secondaria della Strategia Tecnologica?

No. Solo una.

Posso sparare coi miei PDS ad un giocatore che ho indicato (o che mi ha indicato) nell'eseguire l'Abilità Primaria della Strategia Diplomatica? E per quanto riguarda il conquistare i suoi sistemi che contengono solo Segnalini di Comando, e non unità?

Questa Strategia è molto esplicita: non puoi attivare un sistema che contiene unità del giocatore indicato, e viceversa. Gli effetti della Strategia non impongono altre restrizioni alle due fazioni.

Posso usare l'Abilità Secondaria della Strategia Imperiale per costruire un Bacino Spaziale in un sistema che già ne contiene uno?

No. Puoi usare l'abilità secondaria della Strategia Imperiale solo per costruire unità da un Bacino Spaziale in uno dei tuoi sistemi (seguendo le normali restrizioni alla costruzione di Bacini Spaziali).

Carte Tecnologia

Se un giocatore con la tecnologia "Gen Synthesis" è attaccato sul suo unico pianeta nel Sistema Nativo, le sue truppe si rigenerano su quel pianeta durante il combattimento? Possono parteciparvi?

Sì. Se il giocatore ottiene un 5+ al dado per una Forza di Terra distrutta, quell'unità rimane sul pianeta del Sistema Nativo e continua a combattere.

Light/Wave Deflector ("le tue navi possono ora attraversare sistemi occupati da navi nemiche") e Advanced Fighters ("le navi nemiche non possono attraversare un sistema occupato dai tuoi Caccia") sembrano contraddirsi a vicenda. Advanced Fighters annulla l'effetto di Light/Wave Deflector?

"Advanced Fighters" permette ai Caccia di bloccare i movimenti nemici come se fossero navi. Quindi "Light/Wave Deflector" funziona normalmente sui Caccia potenziati da "Advanced Fighters".

“Sarwen Tools” permette di usufruire di una risorsa extra ad ogni Bacino Spaziale del giocatore, o solo ad uno?

“Sarwen Tools” da una risorsa extra ad ogni Bacino Spaziale del giocatore.

Se possiedo “Sarwen Tools”, posso produrre unità in un Bacino Spaziale sfruttando la sola risorsa extra che tale tecnologia garantisce?

Si.

La risorsa extra garantita da “Sarwen Tools” ad ogni Bacino Spaziale può essere combinata per produrre una singola unità? (es. due Bacini per produrre un Incrociatore)

No. La risorsa extra garantita da “Sarwen Tools” deve essere usata solo per produrre unità in quel dato Bacino Spaziale. La produzione non può essere frazionata tra più Bacini Spaziali.

Una Corazzata senza la tecnologia “Graviton Negator” può utilizzare la “X-89 Bacterial Weapon” su pianeti contenenti PDS?

Si. L'utilizzo di “X-89 Bacterial Weapon” non è considerato un bombardamento.

Che succede se posseggo “Gen Synthesis” e una mia Forza di Terra è distrutta, ma non controllo alcun pianeta nel mio sistema Nativo?

In questo caso, non puoi usare la seconda parte della tecnologia “Gen Synthesis”.

I Caccia con tecnologia “Graviton Negator” possono invadere pianeti senza Forze di Terra (pur senza prenderne il controllo)?

No. Un'invasione può essere cominciata solo dal tentativo di atterraggio su un pianeta di Forze di Terra.

Se possiedo le tecnologie “XRD Transporter” e “Light/Wave Deflector” i miei Trasporti possono sostare in un sistema occupato da navi nemiche, imbarcare unità e poi proseguire a destinazione?

No. “Light/Wave Deflector” permette di attraversare un sistema occupato da navi nemiche, non di imbarcare unità in un sistema occupato da navi nemiche.

Che succede se attacco il pianeta Nativo di un giocatore che possiede “Gen Synthesis” con la tecnologia “X-89 Bacterial Weapon”?

Tutte le Forze di Terra sul pianeta sono distrutte. Poi si lancia un dado per ogni truppa per controllare quante ne ricompaiono sullo stesso pianeta.

Le Forze di Terra che ritornano al Sistema Nativo per mezzo di “Gen Synthesis” contano come “uccise” ai fini della tecnologia “Daxive Animators”?

No.

La tecnologia “Stasis Capsules” permette di sbarcare/imbarcare Forze di Terra come parte dell'Abilità Secondaria della Strategia di Guerra?

No.

E' possibile muovere Forze di Terra mediante la tecnologia “Transit Diodes” da un sistema attivato ad uno non attivato?

Si. E' possibile muovere Forze di Terra da e verso qualsiasi pianeta che si controlli.

Unità

Cosa si definisce con “unità”?

Ogni pedina in plastica sul tabellone, così come i segnalini supplementari di Forze di Terra e Caccia.

Le War Sun hanno le stesse restrizioni dei Trasporti?

Le War Sun (ed ogni altra nave con capacità di carico) condividono le stesse restrizioni agenti sui Trasporti per quanto riguarda l'imbarco/sbarco di truppe.

I miei PDS con “Deep Space Cannon” possono sparare attraverso un wormhole?

No. I sistemi collegati da wormhole sono considerati adiacenti solo ai fini del movimento di unità.

Posso attivare un sistema nemico e sparargli con i miei PDS, anche se essi si trovano nel sistema attivato?

Si.

Se un avversario ha attivato un mio sistema per spararmi con i suoi PDS, posso far fuoco alle sue navi con i miei PDS, anche se non ha mosso?

Quando un giocatore attiva un sistema a portata dei tuoi PDS, tu puoi, dopo la fase di movimento, sparare una volta per PDS ad ogni nave posseduta dal giocatore attivo nel sistema da lui attivato.

Le unità PDS con “Deep Space Cannon” possono far fuoco una volta quando una flotta nemica muove in un sistema adiacente, e di nuovo quando il giocatore che le possiede attiva quello stesso sistema?

Si.

Posso attivare un sistema con il solo scopo di far fuoco con i PDS verso una flotta lì presente?

Si.

Il numero di Forze di Terra e Caccia che un giocatore può avere in gioco è da considerarsi illimitato? Posso utilizzare segnalini supplementari alternativi agli originali, nel caso questi si esaurissero nel corso di una partita?

Si in entrambi i casi.

Posso produrre unità con un Bacino Spaziale appena costruito, se riesco a rimuovere il segnalino di attivazione dal sistema?

No, non è possibile produrre con Bacini Spaziali costruiti durante il round in corso.

I miei Trasporti possono imbarcare Forze di Terra o PDS mentre si ritirano?

No. Un Trasporto può imbarcare unità solo durante la fase di movimento della sequenza di attivazione di un'Azione Tattica o di Trasferimento.

Condizioni di Vittoria

Due o più giocatori possono qualificarsi per lo stesso Obiettivo Pubblico?

Sì.

Posso reclamare la vittoria immediatamente al raggiungimento dei 10 PV, o devo aspettare sempre la Fase Status?

Se raggiungi i 10 PV per mezzo dell'Abilità Primaria della Strategia Imperiale, puoi reclamare immediatamente la vittoria.

Esiste un Obiettivo Pubblico che chiede di controllare con almeno un'unità Mecatol Rex e tutti i territori ad esso adiacenti. Se uno di questi è una Supernova o un Campo di Asteroidi, tale obiettivo è conseguibile?

L'obiettivo richiede di controllare solo quei territori che possono essere controllati.

Come bisogna comportarsi con l'obiettivo che chiede ad un giocatore di possedere influenza maggiore della somma delle influenze dei due giocatori vicini, se uno di questi è stato eliminato?

Il giocatore eliminato è sempre considerato "vicino" e la sua influenza è pari a 0.

Gli obiettivi che recitano "Controllo Mecatol Rex" intendono il sistema o il pianeta?

Il pianeta.

Varie

Se terminano i segnalini Bonus non possono più esserne piazzati di nuovi?

Nella remota possibilità che terminino i segnalini Bonus, bisognerebbe usare segnalini alternativi col consenso di tutti i giocatori.

Cosa succede se termino i Segnalini di Comando?

Il numero di Segnalini di Comando presenti nel gioco rappresenta un limite: non puoi utilizzare segnalini alternativi.

Se termino i Segnalini di Controllo, posso usare segnalini alternativi?

Sì.

Se un giocatore ha tutti i 16 Segnalini di Comando piazzati sulla sua Scheda di Razza, può eseguire azioni o subire effetti che richiedano Segnalini di Comando addizionali per quel giocatore?

No.

Molte delle Carte Azione, Politiche e Tecnologiche modificano, introducono o limitano lo stesso tipo di variabili numeriche in gioco. Per esempio, la Carta Politica "Humane Labor" abbassa il limite di produzione dei Bacini Spaziali, mentre la tecnologia "Enviro Compensator" lo innalza. In che ordine vengono risolti gli effetti che influenzano la stessa variabile?

Prima si calcolano gli effetti delle Carte Politiche, nell'ordine con cui sono entrate in gioco. Poi le Carte Tecnologiche (l'ordine delle Carte Tecnologiche che influenzano la stessa variabile è a discrezione del giocatore che le possiede). Infine le Carte Azione, nell'ordine con cui sono state giocate. In questo modo, riprendendo l'esempio, "Humane Labor" abbassa il limite di produzione a 2, e "Enviro Compensator" lo porta a 3.

Quando un effetto recita "fino a", ad esempio "fino a 3 sistemi" o "fino a 2 Forze di Terra", è consentito che tale numero sia zero?

Sì.

Tutti gli step della Fase Status sono risolti in ordine di gioco?

Sì.

E' possibile rendere volontariamente un proprio pianeta neutrale?

No.

Errata Shattered Empire

Mazzo Carte Tecnologia Arancione

“Transit Diodes” manca nel mazzo arancione di Carte Tecnologia: “Sarwen Tools” è invece stata inavvertitamente stampata due volte. E’ possibile richiedere la carta “Transit Diodes” arancione direttamente alla FFG, tramite il modulo sul sito ufficiale.

Controllare un Sistema

Un giocatore **controlla** un sistema se controlla **ogni pianeta** del sistema ed occupa il pianeta con almeno una nave (non Caccia).

Preparazione mappa a 7-8 giocatori

A pag.8, nel capitolo “Partite a 7 e 8 Giocatori”, il rigo che recita “prima, rimuovi 2 sistemi a caso” va ignorato. Le istruzioni sui sistemi da rimuovere sono elencate immediatamente sotto.

Piazzamento degli Artefatti

Nel piazzare gli Artefatti, i giocatori non possono scegliere Sistemi Nativi o sistemi ad essi adiacenti.

Restrizioni alle Shock Troop

Come spiegato a pag.10 del regolamento, le Shock Troop devono sempre essere accompagnate da almeno una Forza di Terra (non nemica) in plastica. Se una Shock Troop è imbarcata su una nave, si considera “accompagnata” se è imbarcata in una qualsiasi nave della stessa flotta anche una Forza di Terra in plastica.

Ritirata Tattica

Le regole per la ritirata Tattica a pag.11 stabiliscono che un giocatore può ritirarsi in **“in un sistema adiacente, non attivato e controllato dal giocatore (oppure che è vuoto)”**. Tale regola dovrebbe invece essere: **“in un sistema adiacente, non attivato, che non contiene unità nemiche”**.

Simulazione Turni Iniziali

Durante la procedura di Simulazione Turni Iniziali, i giocatori **non possono utilizzare abilità speciali o tecnologie**. Possono comunque sfruttare la possibilità di ricaricare le carte Pianeta durante lo step 6 (Prima Fase Status Abbreviata), e possono scartare Carte Politiche invece di spendere Beni di Commercio.

“Turno” e “Round di Gioco”

Le Tecnologie Specifiche di Razza “Production Centers”, “Diplomats”, “Spatial Conduit Network” nonché l’abilità speciale della Fratellanza di Yin, dicono che possono essere usate una volta per turno. In realtà dovrebbe essere **“una volta per Round di Gioco”** (un Round è l’insieme delle Fasi Strategica, Azione e Status). Analogamente, per gli obiettivi i cui criteri vanno soddisfatti “nel turno”, si intende “nel Round di Gioco”.

Carta Politica “Sharing of Technology”

All’agenda politica di questa carta è stata erroneamente aggiunta la parola “Legge”: tale carta va dunque scartata dopo l’applicazione degli effetti.

Domande Frequenti SE

Le nuove Carte Strategia

Alcune Carte Politiche fanno riferimento alla Strategia Imperiale. Che succede se vengono pescate durante una partita in cui si sta utilizzando la Strategia Burocratica?

Come spiegato a pag.9, se un giocatore pesca una Carta Azione o Politica che fa riferimento ad una Strategia non in gioco, scartare immediatamente la carta e pescarne una nuova.

E’ possibile costruire un Bacino Spaziale durante l’esecuzione dell’abilità primaria della Strategia Produttiva?

No.

E’ possibile usare la Strategia Diplomatica II per annettere un pianeta con un segnalino Sole Distante scoperto? O con un Artefatto?

Si. Se sul pianeta annesso c’è un segnalino Sole Distante questo viene scartato senza effetti. Se c’è un Artefatto questo viene rivelato dopo che il giocatore ha preso controllo del pianeta.

E’ possibile usare la Strategia Diplomatica II per annettere Mallace nel Wormhole Nexus attraverso un wormhole?

No. I sistemi collegati da wormhole sono considerati adiacenti solo ai fini del movimento.

Quando si utilizza l’abilità secondaria della Strategia di Guerra II, i Caccia supportati da Trasporti contano per il limite di navi?

No.

Quando si piazza il segnalino Allarme Rosso in seguito allo sfruttamento della Strategia di Guerra II, le navi che sono nel sistema inizialmente scelto, ma non si muovono insieme al segnalino, usufruiscono comunque del bonus +1 al movimento?

Si.

Posso usare l’abilità secondaria della Strategia Produttiva per produrre unità in due Bacini Spaziali nello stesso sistema? Posso applicare ad entrambi i benefici dei “Sarwen Tools”?

Si. Puoi produrre in ogni Bacino Spaziale del sistema ed utilizzare ogni tecnologia applicabile.

Saar Clan

I Bacini Spaziali Saar sono considerati navi?

No. Carte ed abilità facenti riferimento a navi non possono essere utilizzate con i Bacini Spaziali Saar. Questi sono immuni alle Mine Spaziali, e non possono ritirarsi o essere messi in Allarme Rosso. I Bacini Spaziali Saar possono muoversi in una Nebulosa, e possono usare i wormhole (poiché questi rendono due sistemi adiacenti ai fini del movimento).

E' possibile soddisfare l'Obiettivo Segreto "Merciless" (che richiede di conquistare un pianeta che contenga l'ultimo Bacino Spaziale di un avversario) contro il Clan Saar?

No, poiché i Bacini Spaziali Saar non vengono piazzati sui pianeti.

Che succede se "Cultural Crisis" oppure "Multiculturalism" vengono giocate contro il Clan Saar?

L'abilità sui Bacini Spaziali Saar è immune a queste carte.

La Carta Politica "Subsized Industry" dice che il giocatore eletto può piazzare un Bacino Spaziale gratis su un qualsiasi pianeta che controlla. Che succede se tale giocatore è il Clan Saar?

Può piazzare un Bacino Spaziale Gratis in un sistema controllato.

Il Clan Saar può soddisfare l'obiettivo "Usurper", che richiede il controllo di Mecatol Rex e la presenza di un Bacino Spaziale e 6 Forze di Terra sul pianeta?

Sì, purché il Clan Saar abbia 6 Forze di Terra sul pianeta e un Bacino Spaziale nel sistema di Mecatol Rex.

Shock Troop

Se una Forza di Terra tira un 10 in combattimento diventa una Shock Troop. Deve essere un 10 "naturale" o valgono eventuali modificatori?

Deve essere un 10 naturale.

Se un giocatore vince un Combattimento di Invasione ed ha già sulla mappa tutti i suoi Bacini Spaziali, può utilizzare l'abilità delle Shock Troop per catturare un Bacino nemico?

No. Il Bacino Spaziale nemico viene semplicemente distrutto, non sostituito.

Se conquisto un Bacino Spaziale con le Shock Troop, posso produrci unità nello stesso turno?

No. Indipendentemente dal modo in cui il Bacino Spaziale è stato piazzato, esso viene considerato come appena costruito.

Mine Spaziali

Le Mine Spaziali sono considerate unità (ad esempio ai fini della Strategia Diplomatica II o della Ritirata Tattica)?

Le Mine Spaziali non sono considerate unità. Ritirarsi in un sistema con Mine Spaziali nemiche comporta il tiro di dadi corrispondente.

Durante la fase di Produzione, puoi costruire un Incrociatore ed usarlo immediatamente per sganciare una mina spaziale nel sistema?

No. Quando produci unità e mine durante la fase di Produzione, tutte le unità e mine del giocatore sono prodotte simultaneamente. Scegli cosa produrre, paghi le risorse, e produci tutto in una volta. Quindi non puoi produrre un Incrociatore e poi sganciare una mina con quello stesso Incrociatore nella stessa fase di Produzione.

Varie

Posso costruire Strutture (Facilities) durante un'Azione di Trasferimento?

No.

Le Carte Azione che si riferiscono alle votazioni si applicano quando si vota per eleggere la Voce del Consiglio?

Le votazioni per eleggere la Voce del Consiglio sono esattamente come quelle per un'agenda politica, dunque le carte che possono essere applicate ad un'agenda possono essere applicate anche all'elezione della Voce del Consiglio.

Qual è la definizione esatta di "Battaglia Spaziale vinta" ai fini delle nuove carte Obiettivo?

Un giocatore vince una Battaglia Spaziale quando solo le sue navi rimangono nel sistema alla fine della battaglia.

La tecnologia specifica dei Mentak "Salvage Operation" può essere usata per riparare una War Sun distrutta anche se i Mentak non posseggono la tecnologia "War Sun"?

No. E' possibile costruire una War Sun solo se si possiede l'appropriata tecnologia.

Se i Naalu posseggono la loro tecnologia specifica "Telepathic Mind Weapon" ed usano l'abilità primaria a) della Strategia Diplomatica II ciò causa la perdita di un Segnalino di Comando dai Rifornimenti alla Flotta di ogni altro giocatore?

La tecnologia speciale Naalu funziona solo quando un giocatore attiva un sistema (primo step di un'Azione Tattica), e non quando una carta (o un'abilità) consente ad un altro giocatore di piazzare un Segnalino di Comando in un sistema.

Se l'agenda della carta "Sharing Technology" viene approvata, un giocatore può acquisire la tecnologia specifica di razza del suo partner commerciale?

No. Nessun giocatore può acquisire le tecnologie specifiche di altre razze.

La Fratellanza Yin può utilizzare la sua abilità speciale per “convertire” un segnalino Sole Distante “Hostile Locals”?

No. Tale abilità può essere usata solo su Forze di Terra appartenenti ad altri giocatori.

Se la Fratellanza Yin ha invertito i valori di un pianeta e un altro giocatore conquista quel pianeta, i valori restano invertiti fino alla fine del round

No. Quando la carta Pianeta è presa dall'altro giocatore, il segnalino del giocatore Yin sulla stessa viene rimosso, ed i valori tornano normali.

Se la Carta Politica Ancient Artifact “esplode”, i Custodi di Mecatol Rex vengono coinvolti?

Sì, vengono scartati anch'essi.

Che succede se gioco una Carta Azione “Voluntary Annexation” per anettere Mecatol Rex in partite con l'opzione Custodi attiva?

Il segnalino Custodi è rimosso.

I Custodi di Mecatol Rex contano come “avversari” ai fini di obiettivi come ad esempio “Ho invaso con successo un pianeta contenente almeno una Forza di Terra avversaria questo turno”?

No, un avversario può essere solamente un altro giocatore. Questo tipo di obiettivi non può essere completato sconfiggendo i Custodi o simili segnalini Soli Distanti.

Riguardo alle mappe a 4 anelli per partite in 5-6 giocatori, in quale anello vanno posizionati i Sistemi Nativi?

Nel terzo anello.

Se si utilizzano i Leader, uno Scienziato garantisce uno sconto su un Bacino Spaziale costruito in un Sistema Nativo durante la procedura di Simulazione Turni Iniziali?

Durante la Simulazione, le unità non sono prodotte in nessun Bacino Spaziale in particolare. Di conseguenza, una qualsiasi abilità che garantisce sconti alla produzione in un determinato Bacino non sono utilizzabili durante la procedura di Simulazione.

Come funziona la procedura di Simulazione Turni Iniziali combinata ai Soli Distanti?

I segnalini Soli Distanti devono essere piazzati dopo la Simulazione, su tutti i pianeti che non sono controllati dai giocatori.

Un giocatore può avere PV negativi?

No. Inoltre, se si gioca con gli Artefatti, un giocatore non può avere un numero di PV

inferiore al numero di pianeti con artefatti che controlla.

Indice

Twilight Imperium III errata

Direct Hit	1
Ancient Artifact	1
Open the Trade Routes	1
Advanced Fighters	1
Microtechnology	1
Costo PDS	1
Abilità Speciale Xxcha	1
Partite a 4 giocatori	1
Variante “Età dell’Impero”	1
Tiri di Combattimento	1
Eliminazione di un giocatore	2
Ritirate	2
Smantellamento unità	2
Ordine di gioco 3-4 giocatori	2

Twilight Imperium III FAQ

Carte Azione	2
Combattimento	4
Soli Distanti	4
Rifornimenti alla Flotta	5
Leaders	5
Movimento	5
Carte Politiche	6
Abilità Speciali	6
Carte Strategia	7
Carte Tecnologia	7
Unità	8
Condizioni di Vittoria	9
Varie	9

Shattered Empire Errata

Mazzo Tecnologie Arancione	10
Controllare un Sistema	10
Preparazione mappa a 7-8 giocatori	10
Piazzamento Artefatti	10
Restrizioni alle Shock Troop	10
Ritirata Tattica	10
Simulazione Turni Iniziali	10
“Turno” e “Round di Gioco”	10
Sharing of Technology	10

Shattered Empire FAQ

Nuove Carte Strategia	10
Saar Clan	11
Shock Troop	11
Mine Spaziali	11
Varie	11

Phoenix84 a.k.a Salvatore Venusto