

# TWILIGHT IMPERIUM 3

*Benvenuto in una galassia di epiche conquiste, commercio interstellare ed intrigo politico.*

*TWILIGHT IMPERIUM è un eccitante gioco da tavolo in cui da 3 a 6 giocatori cercano di costruire un impero galattico attraverso il sapiente uso di strategia, diplomazia e gestione delle risorse. Assumendo il controllo di una delle grandi razze interstellari, i giocatori cercano di raggiungere l'obiettivo finale: reclamare il Trono Imperiale su Mecatol Rex e guidare la galassia verso una nuova era di gloria.*

*Ma la strada per il Trono Imperiale è lunga e la galassia contiene molti pericoli.*

*Possiedi le caratteristiche necessarie per guidare la tua razza fuori dai problemi dell'Era del Crepuscolo? Possiedi la determinazione di muovere la tua razza attraverso un bilanciato uso di diplomazia, pianificazione accurata e l'uso della forza? Sei pronto per dirigere lo sviluppo scientifico, la potenza militare e la crescita economica di un'intera civiltà interstellare? Se è così, allora il tuo tempo è giunto !*

## **OBIETTIVO DEL GIOCO**

Per vincere una partita di TWILIGHT IMPERIUM, i giocatori devono accumulare un totale di 10 punti vittoria attraverso il raggiungimento di obiettivi e la scelta attenta di strategie favorevoli.

Il gioco termina quando un giocatore guadagna il decimo punto vittoria o immediatamente dopo che una qualsiasi condizione di fine gioco si applica (vedi oltre).

Inclusi nella scatola di TI, vi sono i seguenti componenti:

- **Sei basi di componenti in plastica altamente dettagliati, ciascuno contenente:**
  - **5 Corazzate (Dreadnought)**
  - **4 Trasporti (Carrier)**
  - **8 Incrociatori (Cruiser)**
  - **8 Torpediniere (Destroyer)**
  - **2 Morti Nere (War Sun)**
  - **12 Forze di Terra (Ground Force)**
  - **10 Caccia (Fighter)**
  - **6 Sistema di Difesa Planetaria – PDS (Planetary Defense System)**
  - **3 Basi Spaziali (Space Dock)**

- 144 Carte Tecnologiche (24 per ciascuno dei sei mazzi separati per colore) (Technology Cards)
- 51 Carte Pianeta (Planet Cards)
- 103 Carte Azione (Action Cards)
- 60 Carte Politiche (Political Cards)
- 30 Carte Obiettivi (Segreti e Pubblici) (Objective Cards)
- 20 Carte di Commercio (2 per ognuna delle 10 razze) (Trade Cards)
- 10 Schede delle Razze (Race Sheet)
- 30 Contatori dei Leader (Leader Counters)
- 8 Carte Strategiche (Cardboard Strategy Cards)
- 160 Contatori di Comando (16 per ognuna delle 10 razze) (Command Counters)
- 150 Marcatori di Controllo (15 per ognuna delle 10 razze) (Control Markers)
- 8 Contatori di Bonus (Bonus Counters)
- 40 Contatori di Beni di Commercio (Trade Goods Counters)
- 23 Contatori di Supplementi per Caccia (Fighter Supplement Counters)
- 23 Contatori di Supplementi per Forze di Terra (Ground Force Supplement Counters)
- 1 Gettone del Portavoce (Speaker Token)
- 1 Percorso dei Punti Vittoria (Victory Point Track)
- 43 Pezzi Esagonali per la mappa (Hexagonal Board Tiles)
- Il regolamento
- 4 Dadi a 10 facce (0 rappresenta 10)
- 44 Contatori di Dominio (Domain Counters)

Prima di giocare la prima partita di TWILIGHT IMPERIUM, rimuovete con cautela i componenti in plastica dai loro supporti e separate tutte le carte per tipo in mazzi singoli.

## COMPONENTI DEL GIOCO

### **Gli Esagoni della Mappa**

Prima di ciascuna partita di TI, i giocatori creano un'unica mappa di gioco connettendo gli esagoni provveduti. Ogni pezzo individuale è chiamato "sistema". I sistemi in TI rappresentano un'area di spazio, i suoi pianeti e/o altri elementi di interesse. I sistemi che contengono un contorno giallo sono i **Sistemi Nativi** dai quali le grandi razze partono. I sistemi contenenti un contorno rosso sono **Sistemi Speciali** (come i campi di asteroidi) e sono governati da regole speciali.

### **Le Unità di Plastica**

Le dettagliate unità di plastica di TI (chiamate collettivamente "unità") rappresentano il personale militare, i cantieri, i sistemi difensivi e le astronavi che i giocatori comandano. Unità non impiegate nella mappa di gioco sono mantenute **nell'area dei rinforzi** del giocatore.

### **Le Carte Pianeta**

Rappresentando la moltitudine di pianeti in TI, le Carte Pianeta sono usate dai giocatori per indicare la proprietà su ogni singolo pianeta e sono "scaricate" (girate a faccia in giù) quando il proprietario spende le risorse o l'influenza del pianeta.

### **Le Carte Tecnologia**

All'inizio del gioco, ogni giocatore riceve un identico Mazzo Tecnologico (diversi per colore) consistente in 24 avanzamenti tecnologici. Durante il gioco, quando un giocatore compra (o acquisisce in altro modo) una tecnologia, la corrispondente Carta Tecnologica è presa dal suo mazzo e piazzata a faccia in su davanti a sé.

### **Le Carte Azione**

Le Carte Azione di TI provvedono ai giocatori una varietà di utili eventi, manovre, bonus ed altri vantaggi. I giocatori ricevono le Carte Azione attraverso il gioco in una serie di attività.

### **Le Carte Politiche**

Spesso i rappresentanti delle grandi razze devono incontrarsi nella grande sala del Consiglio Galattico su Mecatol Rex per discutere, deliberare e mettere in atto politiche che riguardano l'intera Galassia. Quando un giocatore esegue l'abilità primaria della Carta Strategica Politica durante la Fase di Azione, egli deve pescare e risolvere la prima carta del Mazzo Politico. Ogni Carta Politica contiene un'**agenda** su cui tutti i giocatori devono votare. Gli effetti dell'agenda possono spaziare da una minore formalità ad un cambiamento maggiore nella struttura del gioco.

### **Le Carte Obiettivo**

Per vincere a TI, i giocatori devono accumulare 10 Punti Vittoria. Il modo principale per riceverli è qualificandosi per i requisiti di una Carta Obiettivo. I

punti vittoria provveduti da una Carta Obiettivo Pubblici sono ottenibili da tutti i giocatori, tuttavia quelli di una Carta Obiettivo Segreto sono a disposizione solo del singolo giocatore che possiede la carta.

### **Le Carte Commercio**

Ogni razza ha due Contratti di Commercio con le quali essi possono formare accordi commerciali con altri giocatori. Ogni Carta Commercio ha un **valore di commercio** numerico che varia da razza a razza.

### **Le Carte Strategia**

Ognuna delle otto Carte Strategia rappresentano una potente strategia a breve termine. Durante la Fase Strategica di ogni round di gioco, ogni giocatore deve scegliere una Carta Strategia e deve in seguito usare la sua abilità primaria. Ogni Carta Strategia permette inoltre un'importante abilità secondaria che gli altri giocatori possono eseguire dopo che l'abilità primaria è stata risolta.

### **I Contatori di Bonus**

Dopo che tutti i giocatori hanno scelto una Carta Strategica durante la Fase Strategica, rimarranno nell'area di gioco alcune Carte Strategiche (a seconda del numero di giocatori). Prima che la Fase Strategica termini, le Carte Strategia rimaste ricevono un Contatore Bonus che va piazzato sopra alla carta. Un giocatore che in seguito scelga una di queste Carte Strategiche può usare i Contatori di Bonus per ricevere un Contatore di Comando addizionale o un Bene di Commercio.

### **I Contatori di Comando**

I Contatori di Comando in TI sono una risorsa astratta ma integrale che rappresenta il mandato ufficiale, il budget, l'organizzazione, la logistica e la preparazione della razza. Quando un giocatore riceve un Contatore di Comando dai suoi rinforzi, deve piazzarlo nell'area dei Rinforzi alla Flotta, nell'Allocazione Strategia o nel Pool di Comando, a propria scelta. Per eseguire azioni tattiche (come muovere, costruire o combattere), per eseguire le abilità secondarie delle Carte Strategiche o gestire la propria flotta, un giocatore deve allocare e spendere saggiamente i propri Contatori di Comando.

### **I Marcatori di Controllo**

All'inizio del gioco, ogni giocatore ha un generoso numero di Marcatori di Controllo a forma di bandiera, ciascuno riportante l'emblema della propria razza. I Marcatori di Controllo sono usati per rappresentare una razza dove appropriato, come sul Percorso dei Punti Vittoria, sulle Carte Obiettivo raggiunte e (più spesso) per indicare la proprietà sui pianeti.

### **I Contatori dei Beni di Commercio**

Questi contatori rappresentano i beni e le entrate del commercio interstellare. Sono ottenuti principalmente attraverso accordi commerciali attivi quando la Carta Strategica di Commercio è giocata. I Beni di Commercio di un giocatore possono essere usati come diretti sostituti sia per le risorse che per l'influenza e sono frequentemente usati come moneta tra i giocatori per pagamento di tangenti o favori.

## **Il Percorso dei Punti Vittoria**

Il Percorso dei Punti Vittoria è usato per indicare l'accumulo di punti vittoria di ciascun giocatore. Notare che il lato principale del percorso ha spazi numerati da 0 a 10, mentre l'altro lato è numerato da 0 a 14. Il lato secondario è usato con la regola opzionale "Lunga Guerra".

## **Il Gettone del Portavoce**

Questo gettone è reclamato ogni round dal giocatore che sceglie la Carta Strategica di Iniziativa durante la Fase Strategica. Il giocatore che controlla il Gettone del Portavoce sceglie sempre la prima Carta Strategica durante la successiva Fase Strategica.

## **Gettoni Supplementari di Forze di Terra e Caccia**

Le Forze di Terra ed i Caccia sono le sole unità nel gioco che i giocatori possono comprare senza limiti di quantità. Tutte le altre unità sono limitate alle pedine provvedute con il gioco. I Gettoni supplementari di Caccia e Forze di Terra rappresentano unità extra e i giocatori le possono aggiungere alle proprie forze.

## **La Scheda della Razza**

Incluse nel gioco, ci sono 10 grandi schede delle razze, ciascuna rappresentante una delle grandi razze dell'universo di TI. Dopo aver scelto la razza con cui giocare, ogni giocatore riceve la corrispondente Scheda della Razza, la quale provvede a ciascun giocatore informazioni specifiche sulla propria razza oltre a tabelle di gioco utili ed altre informazioni. La Scheda della Razza è anche usata per tenere traccia dei Contatori di Comando del giocatore e dei Beni di Commercio.

## **NUMERO DI GIOCATORI**

Le regole sono scritte assumendo che si stia giocando a TI con 6 giocatori. TI si può giocare anche con un numero inferiore di giocatori e regole per giocare con 3-5 giocatori sono provvedute a pagina 50 di queste regole.

## **PREPARAZIONE DEL GIOCO**

Prima di iniziare, procedere come di seguito:

**1** – Separare i 10 Sistemi Nativi (Home Systems) dagli altri esagoni. Mescolare gli esagoni con i Sistemi Nativi e permettere a ciascun giocatore di prenderne uno a caso. Questo processo determina quale razza un giocatore controllerà durante il gioco. Tutti i giocatori prendono quindi la Scheda della Razza, i Marcatori di Controllo, le Carte di Commercio e i Gettoni di Comando corrispondenti alla propria razza.

**2** – Ogni giocatore sceglie uno dei 6 colori disponibili e prende le unità in plastica e il Mazzo di Tecnologie corrispondente a quel colore.

**3** – Trovare un'area del tavolo facile da raggiungere. Designate quell'area come "area di gioco comune". Mescolate quindi il mazzo delle Carte Azione ed il mazzo delle Carte Politiche e piazzateli separatamente nell'area di gioco comune. Piazzate anche i Contatori Supplementari di Caccia e Forze di Terra nell'area di gioco comune.

**4** – Ogni giocatore prende le Carte Pianeta corrispondenti ai pianeti del suo Sistema Nativo e le posiziona a faccia un su nella sua area di gioco. Piazzate le rimanenti Carte Pianeta, rappresentanti i pianeti neutrali all'inizio del gioco, nell'area di gioco comune.

**5** – Piazzate tutti i Gettoni dei Beni di Commercio in un'unica pila (la "Riserva del Commercio") nell'area di gioco comune.

**6** – Piazzate le 8 Carte Strategiche, una accanto all'altra in ordine numerico con il lato "attivo" in su, nell'area di gioco comune.

**7** – Create un Mazzo Obiettivi, seguendo le direttive indicate nel riquadro "Preparare le Carte Obiettivo". Non dimenticare di piazzare le carte Obiettivi Pubblici e Segreti di nuovo nella scatola, senza permettere a nessuno di guardarli.

**8** – Piazzate il Percorso di Punti Vittoria nell'area di gioco comune e piazzate un Marcatore di Controllo per ogni giocatore nello spazio indicato con 0.

**9** – I giocatori ora devono creare la mappa di gioco. Leggere e seguire le istruzioni per fare questo nel riquadro "Preparare la Galassia" prima di procedere.

**10** – Dopo che la galassia è stata creata, tutti i giocatori piazzano le loro "unità di partenza" (indicate nella scheda della razza) sul loro Sistema Natale. Se un sistema Natale contiene diversi pianeti, qualsiasi Base Spaziale, Forze di Terra o PDS possono essere piazzate in base ai desideri del giocatore. Tutti i giocatori prendono le carte delle loro "Tecnologie di Partenza" e le posizionano a faccia un su nell'area di gioco.

**11** – Tutti i giocatori prendono ora i Contatori di Comando dai loro rinforzi, piazzandoli sulla loro scheda della razza come segue: **2 Contatori di Comando nell'area di Allocazione Strategica, 3 Contatori di Comando nell'area del Pool di Comando e 3 Contatori di Comando nell'area dei Rifornimenti alla Flotta** (con il lato "Flotta" verso l'alto).

Siete ora pronti per iniziare il gioco.

#### **RINFORZI**

Ogni giocatore mantiene un'area di rinforzi consistente nelle unità di plastica inutilizzate e dai Contatori di Comando. Ogni volta che un giocatore costruisce un'unità, questa è presa dai rinforzi disponibili e successivamente piazzata sulla mappa. (Un'eccezione a questo sono i contatori di Caccia e Forze di Terra supplementari). Ogni volta che un giocatore riceve un nuovo Contatore di Comando, è preso dai rinforzi disponibili e piazzato in uno dei tre appropriati box nella sua Scheda della Razza (Pool di Comando, Rifornimento alla Flotta o Allocazione Strategica)

#### **IL ROUND DI GIOCO**

Dopo aver terminato di impostare il gioco, i giocatori iniziano a giocare cominciando con **la Fase Strategica del primo round di gioco.**

Ti si gioca attraverso un numero consecutivo di round di gioco dove ogni round consiste delle seguenti fasi:

- 1) Fase Strategica**
- 2) Fase di Azione**
- 3) Fase di Status**

Dopo ogni Fase di Status, se nessun giocatore ha ancora dichiarato vittoria, si ricomincia un nuovo round di gioco ricominciando con un'altra Fase Strategica e così via. In questo modo il gioco continua, ripetendo le tre fasi summenzionate finchè un giocatore non raggiunge 10 punti vittoria o altre condizioni di fine gioco sono raggiunte.

I Punti Vittoria sono generalmente guadagnati durante la Fase di Status quando un giocatore soddisfa i requisiti stampati su una Carta Obiettivo Pubblica o Segreta. Per raggiungere i vari obiettivi, i giocatori devono espandere i propri imperi, forgiare alleanze con altre razze, negoziare per la parte migliore durante il Consiglio Galattico e scegliere la migliore Carta Strategica durante la Fase Strategica.

#### **La Fase Strategica**

Durante ogni Fase Strategica, ogni giocatore deve scegliere una delle Carte Strategiche disponibili dall'area di gioco comune (la Carta Strategica dona al giocatore un'abilità speciale durante la successiva Fase di Azione). All'inizio di ogni fase Strategica, ci sono 8 possibili Carte Strategiche (o "strategie") tra cui

i giocatori possono scegliere. Queste sono: Guerra, Politica, Commercio, Iniziativa, Imperiale, Logistica, Diplomazia o Tecnologia.

Non solo la Carta Strategica provvede un'importante abilità, ma determina anche **l'ordine di gioco** (come indicato dal suo numero).

All'inizio di ogni Fase Strategica, il giocatore che controlla il Gettone del Portavoce può scegliere la sua prima Carta Azione dall'area di gioco comune. Quando si seleziona una Carta Strategica, un giocatore semplicemente sceglie e prende una delle Carte Strategiche disponibili dall'area di gioco comune e la piazza davanti a sé, con il lato attivo verso l'alto. La carta non è più disponibile per essere selezionata dagli'altri giocatori. Dopo che il Portavoce ha preso la sua Carta Strategica, gli altri giocatori, in senso ORARIO partendo dal Portavoce, scelgono ciascuno una delle rimanenti Carte Strategia.

In questo modo ogni giocatore può pescare una Carta Strategica prima che la Fase di Azione abbia inizio.

Notate che essere lontani dal Portavoce porta ad avere una scelta limitata di Carte Strategiche.

Dopo che tutti i giocatori hanno preso la Carta Strategica, il Portavoce prende i **Contatori di Bonus** e li posiziona sulle carte rimaste nell'area di gioco comune. In questo modo, se una Carta Strategica non viene presa per alcuni round di seguito, accumula diversi Contatori di Bonus. La presenza dei contatori di bonus rende la carta più appetibile i round seguenti. Quando un giocatore seleziona una carta con uno o più Contatori di Bonus, può immediatamente scambiare ogni Bonus con un Bene di Commercio o un Contatore di Comando (entrambi da piazzare immediatamente sulla propria Scheda della Razza).

Dopo che tutti i giocatori hanno scelto la propria Carta Strategica ed i Contatori di Bonus sono stati piazzati, la Fase Strategica termina ed il gioco prosegue nella fase di Azione.

Notate che l'ultimo giocatore che reclama il Gettone del Portavoce mantiene il Gettone finché un altro giocatore non sceglie la carta Iniziativa durante future Fasi Strategiche.

### **Preparare le Carte Obiettivo**

Prima dell'inizio del gioco, le Carte Obiettivo Segrete devono essere distribuite ed il mazzo Obiettivi Pubblici devono essere preparati. Prima separate tutte le Carte Obiettivo nei tre differenti tipi: Obiettivi Segreti, Obiettivi Pubblici parte 1 ed Obiettivi Pubblici parte 2.

Quindi procedete come segue:

1) Mescolate le 10 Carte Obiettivi Segreti e datene una a caso a ciascun giocatore. Tutti i giocatori devono leggere la propria Carta Obiettivo Segreta e piazzare la carta a faccia in giù nella propria area di gioco. Un giocatore non è mai autorizzato, per nessuna ragione, a mostrare la propria Carta Obiettivo Segreto ad un avversario. Piazzate le rimanenti Carte Obiettivi Segreti di nuovo nella scatola, senza guardarle.

2) Ora prendete le 10 Carte Obiettivi Pubblici parte 2 e rimuovete la Carta "Game Over". Mescolate le rimanenti 9 carte e pescatene 3 a caso. Prendete le 3 carte pescate e mescolatele con la carta "Game Over". Piazzate le 4 Carte Obiettivi Pubblici parte 2 (di cui una è "Game Over") nell'area di gioco comune e rimettete le altre nella scatola.

3) Mescolate le 10 Carte Obiettivi Pubblici parte 1 e pescatene 6 a caso. Piazzate le 6 carte in cima alle 4 della parte 2, arrivando a formare un mazzo di 10 Carte Obiettivi Pubblici, di cui le prime 6 sono di "Fase 1", mentre le ultime 4 sono di "Fase 2" e tra queste c'è la carta "Game Over".

Questo mazzo è il Mazzo degl'Obiettivi Pubblici.

*NOTA: E' importante che le carte Obiettivi inutilizzate siano rimesse nella scatola senza che nessuno le possa guardare. Altrimenti, giocatori esperti possono dedurre quali obiettivi sono in gioco prima che siano rivelati.*

### **La Fase di Azione**

La Fase di Azione è il cuore di TI. E' durante la Fase di Azione che i giocatori eseguono le abilità speciali della loro Carta Strategica, producono nuove unità nelle loro Basi Spaziali, conquistano nuovi pianeti e muovono le loro flotte verso la battaglia.

La Fase di Azione è risolta attraverso **una serie di turni** dove ogni giocatore può fare una **singola azione**.

Ogni turno è giocato nell'ordine di gioco, con giocatore dopo giocatore che esegue **una singola azione**, finchè si ritorna al primo giocatore e si ricomincia il giro.

In questo modo, i giocatori eseguono un'azione alla volta, seguendo l'ordine di gioco, finchè tutti i giocatori hanno passato e la Fase di Azione termina. Il giocatore che sta eseguendo in questo turno è chiamato "giocatore attivo".

## Le Azioni dei Giocatori

Quando un giocatore esegue un'azione, deve fare una delle azioni seguenti:

- 1) **Azione Strategica**
- 2) **Azione Tattica**
- 3) **Azione di Trasferimento**
- 4) **Passare**

Queste azioni sono descritte in dettaglio attraverso le pagine seguenti.

### **Azione Strategica**

Un giocatore deve, ad un certo punto durante la Fase di Azione, eseguire un'azione Strategica (eccetto per il giocatore che ha la Carta Strategica Iniziativa, che non ha nessun'azione da eseguire).

Quando un giocatore sceglie la propria azione Strategica, deve innanzitutto leggere e risolvere ***l'Abilità Primaria*** stampata sulla Carta. Dopo che il giocatore attivo ha finito, gli altri giocatori, **in senso orario dal giocatore attivo**, possono spendere un Contatore di Comando dall'Allocazione Strategica della propria Scheda della Razza per eseguire ***l'Abilità Secondaria*** dell'attuale Carta Strategica.

**ECCEZIONE: I giocatori non devono spendere Contatori di Comando dalla loro Allocazione Strategica quando eseguono l'Abilità Secondaria della Carta Strategia Logistica.**

Il giocatore attivo **non può mai** eseguire l'Abilità Secondaria della propria Carta Strategica.

## Creare la Galassia

*Ti usa una mappa di gioco unica composta da diverse tessere esagonali (i Sistemi) che sono unite insieme in una combinazione unica all'inizio di ogni gioco. Prima che una partita di TI abbia inizio, i giocatori costruiscono la galassia seguendo le seguenti regole:*

1) Dopo che tutti i giocatori hanno preso il loro Sistema Natale, posizionare il sistema di Mecatol Rex al centro della tavola. Quindi determinare a caso un giocatore che diventa il "primo giocatore". Dare il Gettone del Portavoce al primo giocatore. Questi mescola i restanti 32 sistemi, **ne rimuove due a caso** (mettendoli nella scatola senza guardarli) e distribuisce cinque sistemi, a faccia in giù, a ciascun giocatore. I giocatori possono guardare i sistemi che ricevono, ma non devono mostrarli agli altri giocatori.

2) Il primo giocatore sceglie uno dei lati di Mecatol Rex e trascina il suo sistema a circa 60 cm in linea retta allontanandosi da Mecatol Rex nella direzione da lui scelta (vedere il diagramma). Il giocatore alla sua sinistra fa lo stesso finchè tutti i giocatori hanno scelto un lato ed hanno posizionato i loro Sistemi Natali sulla tavola (notare che il sesto giocatore deve scegliere l'ultimo lato libero di Mecatol Rex). I giocatori quindi cambiano i loro posti sulla tavola per meglio adattarsi al posizionamento dei Sistemi Natali.

3) I giocatori, in senso orario partendo dal primo giocatore, iniziano a creare la galassia, posizionando, uno alla volta, un singolo sistema a faccia in su adiacente a Mecatol Rex. Dopo che il primo anello è stato completato, i giocatori continuano a posizionare i sistemi nel secondo anello finchè anche questo è completo ed infine procedono con il terzo anello. Quando tutti i sistemi sono posizionati, la Galassia è creata.

Le seguenti regole si seguono quando si posizionano i sistemi:

- Un sistema non può essere posizionato nel secondo anello se il primo anello attorno a Mecatol Rex non è stato completato. Similmente, un sistema non può essere posizionato nel terzo anello prima che il secondo anello sia completo.
- Appena la corretta posizione del proprio Sistema Nativo diventa disponibile, connettere il proprio Sistema Nativo alla galassia (che deve essere esattamente a 3 sistemi di distanza dal lato scelto di Mecatol Rex). Connettere il proprio Sistema Nativo è automatico e non costa un turno di "posizionamento".
- Non si può posizionare un Sistema Speciale (con un bordo interno rosso) adiacente ad un altro Sistema Speciale, almeno che non si abbia nessun'altra opzione.
- L'ordine di posizionamento cambia in senso antiorario dopo che tutti i giocatori hanno posizionato una tessera e quindi ancora in senso orario dopo ciò. Questo sistema fa sì che il giocatore che posiziona l'ultimo sistema, posiziona il primo sistema del round seguente (posizionando quindi due sistemi contemporaneamente). Esempio dell'ordine nel turno: P1, P2, P3, P4, P5, P6, P6, P5, P4, P3, P2, P1, P1, P2...

- Se si posiziona un sistema che non contiene un pianeta durante l'ultimo posizionamento, si deve, se possibile, posizionare un sistema che **contenga** un pianeta durante il posizionamento successivo. Se non si è in grado di farlo, bisogna rivelare tutti i sistemi rimanenti agli altri giocatori per darne prova. Quindi si posiziona uno dei propri sistemi disponibili.

Quando si crea la mappa, la forma della galassia e la posizione dei Sistemi Nativi è differente a seconda del numero di giocatori. Se si gioca una partita con meno di 6 giocatori, consultare le regole opzionali.

Dopo che tutti i giocatori hanno completato (o hanno passato) l'Abilità Secondaria, la Carta Strategica del giocatore attivo è girata sullo stato "inattivo" e l'azione del giocatore è conclusa.

Un giocatore può eseguire una sola azione Strategica per round. In maniera simile, un giocatore può eseguire una qualsiasi Abilità Secondaria una sola volta (ma un giocatore può, se possiede sufficienti Contatori di Comando nell'Allocazione Strategica, eseguire l'Abilità Secondaria di diverse Carte Strategiche).

Il valore di iniziativa di ciascuna Carta Strategica determina soltanto l'ordine di gioco. I giocatori possono eseguire la propria Azione Strategica in qualsiasi momento di loro scelta, indipendentemente dal valore di iniziativa. E' consigliabile, per esempio, che il giocatore che possiede la Strategia di Commercio, esegua la sua azione prima del giocatore che possiede la Strategia Logistica, anche se il valore di iniziativa della Logistica è inferiore.

### **Azione Tattica**

E' durante l'azione tattica che si muovono le flotte, si combattono le battaglie, si trasportano le Forze di Terra e si costruiscono nuove unità.

Il processo per eseguire un'Azione Tattica segue sempre la "Sequenza di Attivazione" descritta:

#### **Sequenza di Attivazione**

- 1) Attivare un sistema**
- 2) Muovere le astronavi nel sistema**
- 3) Fuoco coi PDS**
- 4) Battaglia Spaziale**
- 5) Sbarco Planetario**
- 6) Battaglie di Invasione**
- 7) Produzione di Unità**

Tranne per il primo sistema (l'attivazione in sé), ogni step individuale della Sequenza di Attivazione è risolto solamente se le condizioni per la sua risoluzione si applicano o se è iniziato dal giocatore attivo.

Un giocatore, per esempio, può attivare un sistema per produrre nuove unità durante la fase 7, ma non deve necessariamente muovere astronavi nel sistema durante la fase 2. Oppure, un giocatore può attivare un sistema e muovere le astronavi nel sistema, ma se il sistema non contiene navi nemiche, non vi sono Battaglie Spaziali, e così via.

In altre parole, le fasi da 2 a 7 NON possono essere eseguiti se non sono preceduti da un'attivazione iniziale. Se un giocatore non ha Contatori di Comando residui nel suo Pool di Comando, non può eseguire azioni Tattiche e quindi non può muovere astronavi, combattere, produrre unità, etc.

## **Amici e Nemici**

Quando una carta o una regola di TI si riferiscono ad un'unità o ad un sistema "amico", intendono un'unità o un pianeta in possesso del giocatore. Anche se il giocatore può avere un'alleanza o essere personalmente amico con un altro giocatore, per lo scopo delle regole di TI, solamente i pianeti e le unità del giocatore sono considerate "amiche".

Quando una regola si riferisce ad un pianeta o ad un'unità "nemica", intendono un'unità o un pianeta controllati da un qualsiasi altro giocatore. Anche se il giocatore può avere un'alleanza o essere personalmente amico con un altro giocatore, per lo scopo delle regole di TI, unità e pianeti di altri giocatori sono sempre considerate "nemiche".

### **La Sequenza di Attivazione in dettaglio**

Di seguito sono descritte in dettaglio tutte le fasi della Sequenza di Attivazione. Le regole per risolvere Battaglie Spaziali e Terrestri sono indicate più avanti.

#### **1) Attivare un Sistema**

Prendete un Contatore di Comando dal Pool di Comando ed usatelo per attivare un sistema piazzando il Contatore di Comando direttamente sul sistema (mettetelo a faccia in su così che sia visibile il simbolo della razza).

**NON** si può attivare un sistema se uno dei propri Contatori di Comando è stato già precedentemente piazzato nel sistema (da un'attivazione precedente o in altro modo). **Si può**, tuttavia, attivare un sistema che contiene uno o più Contatori di Comando di altre razze (ignorando la loro presenza).

Un sistema che contiene un Contatore di Comando di un giocatore è considerato **attivato** da quel giocatore.

**Riassumendo:** Quando le regole di TI e le carte fanno riferimento ad un sistema "attivato", questo implica che il sistema deve contenere un Contatore di Comando del giocatore in questione. Come regola generale, per scopi di attivazione e movimento, un giocatore può ignorare la presenza di Contatori di Comando di altri giocatori. Questo implica, per esempio, che ogni razza può attivare uno specifico sistema. In questo caso, il sistema dovrà contenere un Contatore di Comando per ogni razza e sarà considerato "attivato" da tutti i giocatori.

Anche se i Contatori di Comando sulla mappa appartenenti ad altri giocatori non limitano l'attivazione dei sistemi, è importante studiare quali sistemi un avversario ha attivato, dato che questi sistemi non possono essere attivati di nuovo dallo stesso giocatore, né le navi che si trovano nel sistema attivato possono muoversi.

## 2) Muovere le Astronavi nel Sistema

Dopo aver attivato un sistema, si possono muovere le navi amiche (nel raggio d'azione) nel sistema attivato. **E' permesso muovere solo verso il sistema attivato.**

Le regole per muovere le astronavi durante un'azione Tattica sono le seguenti:

- Ogni nave (tranne per i caccia che si muovono con Trasporti o Morti Nere) ha un valore di movimento che si trova nella tabella delle unità stampata in ogni Scheda della Razza. Un movimento di 1 indica che la nave può muoversi dal sistema attuale ad uno adiacente. Un movimento di 2 indica che la nave può muoversi fino ad una distanza di 2 sistemi da quello attuale.
- Un Trasporto o una Morte Nera possono caricare Forze di Terra ed unità PDS in un qualsiasi punto della fase di movimento (prima della partenza, durante il viaggio ed anche nel sistema di arrivo). Forze di Terra e PDS a bordo di un Trasporto o Morte Nera, tuttavia, non possono essere scaricate fino alla fase di Sbarco Planetario della Sequenza di Attivazione. ***Se l'ultima Forza di Terra di un pianeta viene raccolta da un Trasporto, il possessore del pianeta deve piazzare un Marcatore di Controllo sul pianeta per indicare che lo controlla ancora.***
- Una nave non può mai attraversare un sistema occupato da navi nemiche (tranne se vi sono solo Caccia). L'unico modo per entrare in un sistema che contiene navi nemiche è di attivare il sistema stesso.
- Una nave non può muoversi se si trova in un sistema che è stato già attivato dal giocatore attivo (cioè, contiene un Contatore di Comando del giocatore piazzato prima dell'attuale attivazione). Questo implica che una volta che una nave si è mossa in un sistema attivato, il Contatore di Comando usato per l'attivazione del sistema di destinazione impedisce a quella nave di muoversi ancora nello stesso turno. Le navi **possono muovere attraverso** sistemi che contengono Contatori di Comando amici.

Certi effetti di Carte Strategiche o Carte Azione possono rimuovere i Contatori di Comando dalla mappa, permettendo ad un sistema di essere nuovamente attivato dallo stesso giocatore (e permettendo alle navi nel sistema di muovere ancora verso altre destinazioni, ecc...)

Riassumendo: Solo astronavi che possono entrare nel sistema attivato possono muovere. Navi che sono fuori portata, che devono passare attraverso sistemi contenenti navi nemiche o che si trovano in un sistema già attivato non possono muovere. Ricordate che qualsiasi nave che si muove deve **sempre** terminare il suo movimento nel sistema appena attivato.

## 3) Fuoco coi PDS

Dopo che il giocatore attivo ha concluso il movimento delle proprie navi nel sistema attivato, PDS nemici a portata di tiro possono aprire il fuoco contro la flotta del giocatore. Per ogni colpo andato a segno, il giocatore deve rimuovere una perdita dalla flotta.

Dopo che i PDS *nemici* hanno aperto il fuoco, qualsiasi PDS a portata del giocatore *attivo* può sparare a navi nemiche nel sistema attivato.

#### 4) Battaglie Spaziali

Se un giocatore attivo ha mosso una o più navi in un sistema che contiene astronavi controllate da un avversario (anche Caccia), una Battaglia Spaziale **deve** avere inizio tra i due giocatori. Una Battaglia Spaziale continua finché solo le astronavi di un solo giocatore rimangono nel sistema.

Se una Battaglia Spaziale ha inizio, il giocatore attivo è ***l'attaccante*** ed il giocatore le cui astronavi si trovavano nel sistema prima dell'attivazione è ***il difensore***.

Per le regole complete su come risolvere le "Battaglie Spaziali", vedere oltre.

#### Ordine di Gioco

Ogni Carta Strategica ha un **Valore di Iniziativa** stampato vicino alla cima. Questo numero rappresenta quale posto occupa il possessore della carta nell'ordine di gioco. Quindi, il giocatore con la Carta di Iniziativa è sempre il primo, seguito dal giocatore che controlla la Carta di Diplomazia e via così. L'ordine di gioco, come indicato dalle Carte di Strategia, è il seguente:

- 1 **Strategia di Iniziativa**
- 2 **Strategia Diplomatica**
- 3 **Strategia Politica**
- 4 **Strategia Logistica**
- 5 **Strategia Commerciale**
- 6 **Strategia Bellica**
- 7 **Strategia Tecnologica**
- 8 **Strategia Imperiale**

*Quando l'ordine di un turno avanza su un valore di una carta rimasta nell'area di gioco comune, semplicemente si salta quella carta e si procede al numero successivo.*

#### 5) Sbarco Planetario

Dopo che le Battaglie Spaziali sono state completate, il giocatore attivo può iniziare la fase di Sbarco Planetario, facendo sbarcare qualsiasi Forza di Terra o PDS dai suoi Trasporti verso i pianeti del sistema attivato.

Se un sistema contiene più pianeti, il giocatore attivo può dividere le proprie forze tra di essi come desidera, ma non può più cambiare configurazione una volta che la Battaglia da Invasione è cominciata.

Ci sono 3 tipi di Sbarco Planetario.

**Sbarco Amichevole:** Un giocatore sbarca unità su un pianeta sotto il suo controllo. Semplicemente aggiunge le nuove unità a quelle precedenti, se ce n'erano.

**Sbarco Neutrale:** Un giocatore sbarca unità su un pianeta neutrale (non controllato da nessun altro giocatore). Dopo lo sbarco di almeno una Forza di Terra, il giocatore attivo prende la corrispondente Carta Pianeta dal mazzo delle Carte Pianeta e la posiziona **scarica** nella sua area di gioco.

Notate che solo le Forze di Terra possono prendere il controllo di un pianeta. Se un'unità PDS atterra da sola su un pianeta neutrale o nemico, essa è immediatamente distrutta.

**Sbarco Ostile:** Un giocatore sbarca delle unità su un pianeta contenente una o più Forze di Terra nemiche. Questo provoca una Battaglia di Invasione durante la fase delle Battaglie di Invasione.

Se un giocatore sbarca unità in un pianeta che è controllato da un avversario, ma il pianeta non contiene nessuna Forza di Terra nemica, il pianeta capitolata senza alcuna resistenza. L'invasore semplicemente rimuove il Marcatore di Controllo e prende la rispettiva Carta Pianeta dall'avversario, piazzandola scarica nella propria area di gioco.

## 6) Battaglie di Invasione

Dopo uno sbarco planetario, su qualsiasi pianeta che contenga Forze di Terra di due differenti giocatori scoppia una Battaglia di Invasione. Se un sistema ha diversi pianeti impegnati nelle Battaglie Invasione, le battaglie sono risolte una alla volta, nell'ordine deciso dal giocatore attivo.

### Sbarcare PDS con un'Invasione

Il giocatore attaccante può sbarcare PDS con le sue Forze di Terra durante la fase di Sbarco Planetario. Queste unità PDS non partecipano alla battaglia, né possono essere scelte come perdite. Se l'ultima Forza di Terra è distrutta durante la Battaglia di invasione, tutti i PDS dell'invasione sono immediatamente distrutti senza nessun altro effetto.

## 7) Produzione di Unità

Come fase finale di un'Azione Tattica, il giocatore attivo può produrre nuove unità su una o più delle proprie Basi Spaziali nel sistema attivato.

Durante questa fase è anche possibile per il giocatore attivo produrre una **nuova** Base Spaziale su un pianeta nel sistema attivato (ammesso che il pianeta sia stato sotto controllo del giocatore per l'intero round).

## Concludere l'Azione Tattica

Dopo aver eseguito le fasi della Sequenza di Attivazione (Attivare un sistema, Movimento, Fuoco coi PDS, Battaglie Spaziali, Sbarchi Planetari, Battaglie da Invasione e Produzione), l'Azione Tattica è conclusa e l'opportunità di compiere un'azione procede al successivo giocatore nell'ordine di gioco.

### Definizione di una Flotta

Per lo scopo delle regole e delle carte di TI, una **flotta** è definita come tutte le astronavi (Caccia, Incrociatori, Trasporti, Corazzate, Torpediniere e Morti Nere) controllate da un giocatore in un sistema in un qualsiasi momento.

## L'Azione di Trasferimento

L'azione di Trasferimento è una semplice riorganizzazione di unità che non può essere eseguita efficacemente con un'azione Tattica. L'Azione di Trasferimento attiva simultaneamente due **sistemi adiacenti che contengono soltanto unità del giocatore attivo** a permette alle unità di entrambi i sistemi di muoversi dall'uno all'altro sistema simultaneamente. In aggiunta al movimento, il giocatore attivo può anche produrre unità in **uno** dei due sistemi se una Base Spaziale è presente in almeno un sistema.

L'esecuzione di un'Azione di Trasferimento segue le fasi della **Sequenza di Trasferimento**:

### La Sequenza di Trasferimento

- 1) Attivare due sistemi
- 2) Movimento tra i due sistemi
- 3) Fuoco coi PDS
- 4) Sbarchi Planetari
- 5) Produzione (in un sistema)

#### 1) Attivare due sistemi

Dopo aver dichiarato di eseguire un'azione di Trasferimento, il giocatore attivo prende un Contatore di Comando dal Pool di Comando ed attiva un sistema piazzandoci sopra il Contatore di Comando. Poi prende un Contatore di Comando dai suoi **rinforzi** ed attiva un altro sistema **adiacente** al sistema appena attivato. Entrambi i sistemi così attivati devono contenere almeno un'unità del giocatore attivo e non devono contenere assolutamente nessuna unità nemica (incluse Forze di Terra o PDS).

**RICORDATE:** Quando si "attiva un sistema" il giocatore attivo piazza un Contatore di Comando fisicamente nel sistema stesso (con il simbolo della propria razza verso l'alto). Non è **mai** possibile per un giocatore attivare un

sistema che è già stato precedente attivato (cioè, che contiene già uno dei suoi Contatori di Comando).

## 2) Movimento

Il giocatore attivo può ora muovere le proprie astronavi **scambiandole** tra i due sistemi attivati. Come in un'Azione Tattica, le unità come Caccia, Forze di Terra e PDS possono essere trasportati da Trasporti e Morti Nere.

## 3) Fuoco coi PDS

Dopo che il giocatore attivo ha terminato il movimento, PDS **nemici** a portata di tiro possono sparare alle flotte del giocatore attivo nel sistema attivato. Le unità PDS a portata di entrambi i sistemi possono sparare solo contro uno dei sistemi, non entrambi.

## 4) Sbarco Planetario

Durante questa fase, qualsiasi Forza di Terra o unità PDS a bordo dei Trasporti nei sistemi attivati può sbarcare su un pianeta amico nel sistema. Notare che durante un'azione di Trasferimento si possono sbarcare forze soltanto nei pianeti amici, non su pianeti neutrali o pianeti contenenti un Marcatore di Controllo Nemico.

## 5) Produzione

Il giocatore attivo può ora produrre unità nella sua Base Spaziale in **uno** dei sistemi attivi (ma non entrambi)

## PASSARE

Se un giocatore non desidera intraprendere nessun'altra azione, può scegliere di **passare**. Un giocatore può passare solo se **ha già eseguito la sua Azione Strategica** (eccetto per il giocatore che controlla la Strategia di Iniziativa, che non ha Azioni Strategiche da eseguire). Tutti i giocatori devono, ad un certo punto durante la Fase di Azione, eseguire la loro Azione Strategica (e quindi permettere agli'altri giocatori di eseguire l'Abilità Secondaria della loro Carta Strategica).

Dopo che un giocatore ha passato, non gli è più permesso di eseguire nessun'altra azione questo round. Quando normalmente sarebbe il suo turno nell'ordine di gioco, viene saltato e si procede al giocatore successivo.

**Eccezione: Un giocatore che ha passato, è sempre autorizzato ad eseguire l'Abilità Secondaria di Carte Strategiche che sono eseguite più tardi durante la fase.**

## Fine della Fase di Azione

La Fase di Azione continua, ripetendo l'ordine di gioco, finchè tutti i giocatori hanno passato. Questo può anche risultare nel fatto che un giocatore deve

ancora eseguire diverse azioni quando tutti gli altri hanno passato. Gli altri giocatori devono attendere finchè egli ha terminato tutte le sue azioni.

Quando tutti i giocatori hanno passato, il gioco procede nella Fase di Status.

### **La Carta Obiettivo "Imperium Rex"**

Quando l'Abilità Primaria della Carta Strategia Imperiale viene risolta, è possibile che la carta obiettivo "Imperium Rex" sia pescata dal mazzo Obiettivi.

Quando questa carta viene pescata, il gioco termina *immediatamente* ed un vincitore viene dichiarato. Il vincitore è il giocatore che ha il maggior numero di Punti Vittoria (il giocatore attivo non riceve 2 Punti Vittoria). Se si ha una parità, allora il maggior numero di Carte Obiettivo risolte rompe la parità; altrimenti si valuta il maggior numero di pianeti, poi il numero di Contatori di Comando inutilizzati, poi il numero totale di Contatori di Comando sulla Scheda della Razza. Se si ha ancora una parità, allora il gioco termina in un pareggio tra i due giocatori.

### **LA FASE DI STATUS**

La Fase di Status, quando confrontata con le Fasi di Strategia o di Azione, è un'esperienza più statica. E' durante la fase di Status che molte funzioni del gioco vengono "resettate", permettendo ai giocatori di ricaricare le Carte Pianeta, scartare i Contatori di Comando dalla mappa, etc. E' sempre durante la Fase di Status che i giocatori possono guadagnare punti di vittoria raggiungendo i requisiti di una Carta Obiettivi Segreta o Pubblica.

Per risolvere la Fase di Status, seguire la sequenza indicata:

#### **La Sequenza di Status:**

- 1) Qualificarsi per Carte Obiettivo Pubbliche o Segrete**
- 2) Riparare Navi Danneggiate**
- 3) Rimuovere i Contatori di Comando**
- 4) Riattivare le Carte Pianeta**
- 5) Ricevere 1 Carta Azione e 2 Contatori di Comando**
- 6) Ridistribuire le Aree di Comando**
- 7) Restituire le Carte Strategia**

La Sequenza di Status in dettaglio:

#### **1) Qualificarsi per Carte Obiettivo Pubbliche o Segrete**

Nell'ordine di gioco, ogni giocatore può annunciare di aver raggiunto i requisiti per **una** delle Carte Obiettivi Pubblici **e/o** della sua Carta Obiettivo Segreta.

Dopo che un giocatore annuncia che ha raggiunto l'obiettivo di una Carta Obiettivo Pubblico, deve provare agli avversari che la sua affermazione è valida. Dopo la verifica, il giocatore piazza uno dei suoi Marcatori di Controllo sulla Carta Obiettivo raggiunta (indicando che ha raggiunto quell'obiettivo), e quindi avanza il suo Marcatore di Controllo sul Percorso dei Punti di Vittoria per l'appropriato numero di spazi.

Dopo che un giocatore ha ricevuto di Punti Vittoria per una specifica Carta Obiettivo, non può riqualificarsi ancora per la stessa Carta Obiettivo di nuovo.

In aggiunta, se un giocatore ha raggiunto i requisiti della sua Carta Obiettivo Segreta, può ora rivelare la carta, provare che i requisiti sono raggiunti e quindi reclamare i Punti Vittoria.

**Eccezione Importante: Un giocatore non può mai qualificarsi per una Carta Obiettivo Pubblica o Segreta se non controlla tutti i pianeti del proprio Sistema Nativo.**

## **Vincere il Gioco**

Quando un giocatore avanza il suo Marcatore di Controllo nella decima casella del Percorso dei Punti Vittoria, ha guadagnato il potere richiesto per reclamare il Trono Imperiale su Mecatol Rex. I Custodi Winnarani si fanno da parte per il nuovo Imperatore, che dovrà guidare la galassia verso una nuova era di prosperità e pace.

Dato che i giocatori, uno alla volta, possono qualificarsi per le Carte Obiettivo seguendo l'ordine di gioco, un singolo giocatore sarà sempre il primo a raggiungere 10 Punti Vittoria. Quel giocatore è il vincitore del gioco, anche se altri giocatori raggiungono anch'essi 10 o più Punti Vittoria in seguito nell'ordine di gioco.

E' anche possibile per un giocatore di vincere il gioco durante questo step se egli per primo raggiunge gli obiettivi delle carte "Supremazia" e "Dominazione" (ammesso che entrambe le carte siano a faccia in su sul piano di gioco).

## **2) Riparare le Navi Danneggiate**

Tutte le Corazzate e le Morti Nere danneggiate sono riportate alla loro normale posizione sulla mappa. Esse non sono più considerate danneggiate.

## **3) Rimuovere i Contatori di Comando**

Ogni giocatore rimuove tutti i suoi Contatori di Comando dalla mappa, piazzandoli nei suoi rinforzi.

## **4) Riattivare le Carte Pianeta**

Ogni giocatore può riattivare le Carte Pianeta scaricate girandole nuovamente a faccia in su.

## **5) Ogni giocatore riceve 1 Carta Azione e 2 Contatori di Comando**

Ogni giocatore riceve una Carta Azione dal mazzo delle Carte Azione e 2 Contatori di Comando dai suoi rinforzi (piazzando ciascun Contatore di Comando in una delle tre appropriate aree nella sua Scheda della Razza).

### **6) Ridistribuire le Aree di Comando**

Ogni giocatore (in ordine di gioco, se necessario) può ora ridistribuire i propri Contatori di Comando tra l'Allocazione Strategica, il Pool di Comando ed i Rifornimenti alla Flotta nella sua Scheda della Razza. Se un giocatore riduce il numero di Contatori di Comando nei Rifornimenti della Flotta, ricordare di controllare che tutte le sue flotte sulla mappa siano in armonia con il suo nuovo limite alle dimensioni delle flotte.

### **7) Restituire le Carte Strategia**

Ogni giocatore restituisce la Carta Strategia nell'area di gioco comune. Qua le otto carte Strategia saranno pronte all'inizio del successivo turno di gioco.

### **Fine del Round**

Dopo che la Fase di Status è completa (ed ammesso che nessun vincitore sia emerso), il round di gioco è concluso ed un altro turno di gioco inizia con una nuova Fase di Strategia. In questo modo, il gioco è giocato su una serie di round di gioco finchè un vincitore non viene determinato.

## **BATTAGLIE SPAZIALI**

Se il sistema attivo contiene navi di proprietà del giocatore attivo e navi appartenenti ad un avversario, una Battaglia Spaziale ha luogo.

Una Battaglia Spaziale è combattuta su un numero consecutivo di round finchè solo navi di un giocatore rimangono (o le navi di entrambi i giocatori vengono simultaneamente distrutte).

### **Prima del Combattimento**

Prima che la Battaglia Spaziale abbia inizio, risolvere qualsiasi azione pre-combattimento, incluso lo Sbarramento Anti-Caccia delle Torpediniere e la Corsa d'Attacco contro la Morte Nera (descritta in seguito).

### **Sbarramento Anti-Caccia delle Torpediniere**

Prima del primo round della Battaglia Spaziale, tirare due dadi per ogni Torpediniera impegnata nello scontro. Per ogni risultato superiore o uguale al valore di combattimento della Torpediniera, l'avversario deve rimuovere immediata un Caccia come perdita (tutti i valori di combattimento si trovano nella tabella delle unità di ogni Scheda della Razza). I caccia così eliminati sono rimossi immediatamente e piazzati nei rinforzi del giocatore; essi non possono rispondere al fuoco e non partecipano all'imminente Battaglia Spaziale.

Una flotta che non contiene nessun Caccia è immune dallo Sbarramento delle Torpediniere.

## **II Round di Battaglia**

Dopo aver concluso ogni azione "pre-combattimento", si continua con il combattimento attuale. Una Battaglia Spaziale segue sempre la Sequenza di Battaglia Spaziale:

### **La Sequenza di Battaglia Spaziale**

- 1) Annunciare la ritirata**
- 2) Tirare i dadi di combattimento**
- 3) Rimuovere le perdite**
- 4) Eseguire la ritirata**

Dopo il quarto step, se entrambi i giocatori hanno navi rimanenti nel sistema, ripetere la Sequenza di Battaglia Spaziale finchè rimangono solo le astronavi di un giocatore o tutte le navi nel sistema vengono distrutte.

Di seguito, ogni fase della Sequenza di Battaglia Spaziale è descritto in dettaglio.

#### **1) Annunciare la ritirata**

L'attaccante per primo ha l'opzione di annunciare la sua ritirata dalla battaglia. Se l'attaccante sceglie di **non** dichiarare la ritirata, allora il difensore può dichiarare la propria ritirata. Notare che se l'attaccante **dichiara** di ritirarsi, il difensore non può dichiarare la ritirata.

Ogni ritirata ha effetto nell'ultimo step della fase di combattimento. Questo implica che tutte le Battaglie Spaziali hanno almeno un round di combattimento.

#### **2) Tirare i dadi di combattimento**

Durante questa fase, entrambi i giocatori simultaneamente tirano un dado di combattimento per ogni astronave nella battaglia (tranne le Morti Nere, che tirano 3 dadi). Per ogni risultato che è uguale o superiore al valore di combattimento dell'astronave, un "colpo" è andato a segno. I giocatori devono ricordare il numero totale di colpi andati a segno prima di muoversi allo step successivo.

#### **3) Rimuovere le perdite**

Ogni giocatore deve ora subire un numero di perdite pari al numero di colpi andati a segno del suo avversario nello step 2.

Prima l'attaccante rimuove le sue perdite. Per ogni perdita, deve distruggere una delle sue navi o scegliere di danneggiare una delle sue Corazzate o Morti Nere (se una Corazzata o una Morte Nera riceve un secondo colpo, è distrutta). Le navi distrutte sono rimesse nei rinforzi del giocatore e diventano disponibili per la produzione.

Dopo che l'attaccante ha rimosso tutte le sue perdite, è il turno del difensore di rimuovere le proprie perdite.

Notare che quando un giocatore rimuove le perdite in TI, tali perdite sono sempre determinate dal giocatore che subisce i colpi. Dato che i Caccia sono le unità più economiche da produrre, essi sono "carne da cannone" efficace e sono generalmente scelte come le prime unità tra le perdite.

#### 4) Eseguire la Ritirata

Se il giocatore attaccante ha annunciato la ritirata o il giocatore difensore ha annunciato la ritirata durante lo step 1 della Sequenza di Battaglia Spaziale, il giocatore può ora eseguire la ritirata, seguendo le regole indicate:

- Una ritirata non è permessa se, **a questo punto della battaglia**, il giocatore avversario non ha unità residue nel sistema. Anche se un giocatore ha annunciato la ritirata all'inizio del round di combattimento, la ritirata è cancellata e le sue unità rimangono nel sistema se tutte le unità avversarie vengono distrutte.
- Quando esegue una ritirata, un giocatore deve ritirare la sua intera flotta in **un sistema adiacente che sia stato precedentemente attivato dal giocatore in ritirata**. Se un giocatore non ha sistemi attivati precedentemente adiacenti al sistema della battaglia, non può ritirarsi.

Dopo una ritirata, è necessario verificare che il giocatore in ritirata sia ancora all'interno del limite di navi in una flotta stabilito dai Rifornimenti alla Flotta ed ha un numero sufficienti di navi per il supporto dei Caccia. In caso contrario, le unità in eccesso sono eliminate immediatamente.

#### Fine di una Battaglia Spaziale

Dopo che il primo round di una Battaglia Spaziale è terminato, se entrambi i giocatori hanno ancora navi superstiti nel sistema, un altro round di Battaglia Spaziale ha inizio. Si continua finché solo le navi di un giocatore sono rimaste nel sistema (o entrambe le flotte sono state eliminate).

#### Battaglia di Invasione

Dopo che il giocatore attivo ha sbarcato una o più Forze di Terra durante la fase di Sbarco Planetario nell'Azione Tattica, una Battaglia di Invasione ha luogo se il pianeta di destinazione ospita Forze di Terra nemiche.

La Battaglia di Invasione è eseguita in maniera simile alla Battaglia Spaziale, con l'eccezione che non sono ammesse ritirate.

#### Prima della Battaglia

Prima che l'attuale Battaglia di Invasione inizi, i giocatori devono risolvere le azioni pre-combattimento come il bombardamento planetario e il fuoco difensivo coi PDS.

## **Bombardamento**

Le Corazzate e le Morti Nere nel sistema attivato possono bombardare un pianeta prima che il giocatore inizi l'Invasione (eccezione: una Morte Nera può bombardare un pianeta anche se nessuna Battaglia d'Invasione ha luogo). Semplicemente tirare un dado per ogni Corazzata e tre per ogni Morte Nera e rimuovere una Forza di Terra nel pianeta bombardato per ogni risultato uguale o superiore al valore di battaglia dell'unità bombardante.

Ricordare che una Corazzata **non può bombardare** un pianeta che contiene almeno un PDS nemico a causa della presenza degli Scudi Planetari.

Le Forze di Terra distrutte dal bombardamento sono rimosse immediatamente, non possono rispondere al fuoco e non partecipano all'imminente Battaglia d'Invasione.

## **Fuoco coi PDS**

Dopo che il giocatore attaccante ha finito il bombardamento, il giocatore difensore può sparare un singolo colpo con ogni unità PDS sul pianeta attaccato. Il giocatore difensore tira un dado per ogni unità PDS presente e per ogni risultato uguale o superiore al valore di battaglia dell'unità PDS, una Forza di Terra invadente è distrutta. Forze di Terra distrutte dai PDS non possono rispondere al fuoco e non partecipano all'imminente Battaglia di Invasione.

## **II Round della Battaglia di Invasione**

Dopo che ogni bombardamento e fuoco difensivo coi PDS è stato risolto, i giocatori procedono alla Battaglia di invasione. Come una Battaglia Spaziale, una Battaglia di Invasione si gioca attraverso una serie di consecutivi round di combattimento finchè rimangono solo le Forze di Terra di un giocatore.

### **La Sequenza della Battaglia di Invasione:**

- 1) Tirare di dadi di battaglia**
- 2) Rimuovere le perdite**

#### **1) Tirare i dadi di battaglia**

Entrambi i giocatori tirano simultaneamente un dado per ogni propria Forza di Terra sul pianeta. Per ogni risultato uguale o superiore al valore di combattimento della Forza di Terra, il giocatore mette a segno un "colpo". I giocatori devono ricordare il numero totale di colpi messi a segno per la fase successiva.

#### **2) Rimuovere le perdite**

Ogni giocatore deve ora rimuovere un numero di Forze di Terra pari al numero di risultati messi a segno dall'avversario nello step 1. Le perdite ritornano, come solito, nei rinforzi del giocatore.

Se, a questo punto, entrambi i giocatori hanno ancora Forze di Terra superstiti sul pianeta, un altro round della Battaglia di Invasione ha inizio. Si continua finchè sul pianeta rimangono solo le Forze di Terra di un solo giocatore o non ne rimane nessuna.

### **L'Invasione ha successo?**

Se tutte le Forze di Terra del difensore sono distrutte ed almeno una Forza di Terra attaccante sopravvive alla battaglia, l'invasione ha successo. Tutte le unità PDS del difensore e qualsiasi Base Spaziale presente sul pianeta sono immediatamente distrutte. Il giocatore attaccante reclama la Carta Pianeta dal precedente proprietario e la piazza, scarica, nella sua area di gioco.

Dato che il combattimento è simultaneo, è possibile che tutte le Forze di Terra di entrambi gli schieramenti siano distrutte. In questo caso, il giocatore difensore mantiene il controllo del pianeta e piazza sopra al pianeta un suo Marcatore di Controllo.

### **Ricevere le Carte Pianeta**

Quando un giocatore riceve una carta pianeta, per avere invaso con successo un pianeta neutrale o per invadere un pianeta nemico, egli reclama la corrispondente Carta Pianeta e la posiziona **scarica** nella sua area di gioco. Una nuova Carta Pianeta viene ricevuta sempre **scaricata** anche se il precedente proprietario non l'aveva ancora scaricata.

### **Le Razze di Twilight Imperium 3**

Le Università di Jol-Nar  
Il Collettivo Naalu  
La Rete L1Z1X  
La Coalizione Mentak  
Il Baronato di Letnev  
Il Regno Xxcha  
Le Tribù Yssaril  
Gli Emirati di Hacan  
I Sardakk N'orr  
La Federazione del Sole

## ALTRI CONCETTI DI GIOCO E REGOLE

### I Sistemi

Ci sono tre tipi di sistemi in Twilight Imperium 3:

#### Sistemi Nativi (bordo interno giallo)

Questi rappresentano i sistemi di partenza per ognuna delle 10 grandi razze. All'inizio del gioco, i giocatori pescano a caso uno di questi sistemi per determinare la razza che interpreteranno.

#### Sistemi Speciali (bordo interno rosso)

Questi sistemi speciali rappresentano tre tipi unici di terreni interstellari, governati dalle seguenti regole:

#### Campi di Asteroidi

Le navi di un giocatore non possono muovere attraverso un Campo di Asteroidi finchè il giocatore non acquisisce la tecnologia dei Deflettori Anti-Massa. Se un giocatore ha la tecnologia richiesta, può muovere le sue navi **attraverso** un Campo di Asteroidi, ma **non è mai possibile, per nessuna ragione, terminare il movimento di una nave in un Campo di Asteroidi**. Un Campo di Asteroidi non può mai essere attivato.

#### Nebulosa

Una nebulosa segue le seguenti regole:

- Una flotta che si difende in una Nebulosa riceve +1 ai suoi tiri di combattimento durante una Battaglia Spaziale.
- Le navi non possono muovere **attraverso** una Nebulosa (ma possono muovere **dentro** alla nebulosa attraverso una normale attivazione)
- Una nave che **abbandona** una Nebulosa ha il suo movimento ridotto a 1 (indipendentemente da modificatori tecnologici o Carte Azione)

#### SuperNova

Queste fiere stelle morenti sono incredibilmente pericolose ed assolutamente invalicabili. Una SuperNova non può mai essere attivata.

#### Sistemi Normali

I Sistemi Normali sono vuoti, oppure contengono uno o due pianeti. Alcuni Sistemi Normali contengono anche un'entrata per uno dei tunnel spaziali Alpha o Beta. La grande maggioranza della galassia di TI consiste in sistemi regolari ed essi formano i campi di battaglia e punti di incontro delle grandi razze.

Anche se considerato un Sistema Normale, il sistema di Mecatol Rex è sempre il centro della galassia e non è mai distribuito tra i giocatori prima della creazione della galassia.

## Tunnel Spaziali

In TI, i Tunnel Spaziali sono anomalie spaziali che collegano distanti aree di spazio. Un sistema contenente un'entrata per un Tunnel Spaziale è considerato **adiacente** (anche per un'azione di trasferimento) ad un sistema contenente l'altro lato dello stesso Tunnel (Alfa o Beta).

Per esempio, una nave con un movimento di 1 può muovere da un sistema contenente il Tunnel Beta direttamente in un altro sistema contenente un Tunnel Beta (ricordare che tutti i movimenti fanno parte di una Sequenza di Attivazione nella quale le navi devono terminare il loro movimento nel sistema attivato).

Se solo un'entrata di un tipo di Tunnel è in gioco, non ha funzioni ed è ignorato.

## Limiti alle Unità

Tranne per Caccia e Forze di Terra, i giocatori sono limitati al numero di unità provvedute nel gioco. Se tutte le unità di un giocatore si sono di uno specifico tipo sono in gioco, quel giocatore non può produrre unità aggiuntive di quel tipo finché una di queste non viene distrutta e ritorna nei rinforzi del giocatore.

### I Pianeti di Twilight Imperium

Il punto di vero interesse nella galassia di TI sono i suoi pianeti. Il nome di ogni pianeta è stampato con **il suo valore di risorse, il suo valore di influenza** e possibilmente con **una specialità tecnologica**. Quando un giocatore invade con successo un pianeta (neutrale o nemico), immediatamente reclama la corrispondente Carta Pianeta.

Le risorse rappresentano la produzione economica del pianeta, che può essere usata dal suo proprietario per comprare unità o tecnologie.

L'influenza rappresenta la popolazione del pianeta, la conoscenza di base e/o l'importanza politica. L'influenza è usata per acquisire i Contattori di Comando, per giocare certe Carte Azione e per provvedere i voti al Consiglio Galattico.

La specialità tecnologica rappresenta una conoscenza locale o una risorsa naturale importante per una specifica area scientifica. Questo provvede al possessore del pianeta uno sconto per comprare avanzamenti tecnologici di quel tipo.

## **Smantellamento delle Unità**

In un qualsiasi momento durante la Fase di Status, i giocatori hanno la possibilità di smantellare (distruggendo) qualsiasi loro unità sulla mappa. Le unità così smantellate ritornano nei rinforzi del giocatore e diventano disponibili per la produzione nella successiva Fase di Azione.

## **I Contatori Supplementari per Forze di Terra e Caccia**

Diversamente da altri tipi di unità, i giocatori possono costruire più Caccia e Forze di Terra di quelle provvedute col gioco. Per costruire queste unità, i giocatori devono usare i Contatori Supplementari. Questi contatori sono neutrali, possono essere usati da qualsiasi giocatore e sono governati dalle seguenti regole:

La presenza di un Contatore Supplementare semplicemente dice "c'è un'altra unità di questo tipo, qua!". Quindi, deve esserci almeno un'unità, controllata dal giocatore, del tipo appropriato nello stesso sistema o sullo stesso pianeta, del Contatore Supplementare.

I giocatori possono, in qualsiasi momento, rimpiazzare un numero di qualsiasi di Forze di Terra o Caccia in un sistema/pianeta con un ugual numero di Contatori Supplementari finchè almeno una unità originale rimane. Le unità così sostituite ritornano nei rinforzi del giocatore e i Contatori Supplementari sono presi dall'area di gioco e posizionati sulla mappa, al posto delle unità sostituite.

In maniera simile i giocatori possono in qualsiasi momento rimpiazzare i Contatori Supplementari sulla mappa con unità prese dai loro rinforzi.

Prestate attenzione che, in sistemi con più pianeti, ogni pianeta con un Contatore Supplementare di Forze di Terra deve contenere almeno un'altra unità Forza di Terra.

E' necessario usare i Contatori Supplementari solo quando un giocatore ha finito le unità nei suoi rinforzi. In alcuni casi, è possibile che ci sia poco spazio su un pianeta o in un sistema e che il giocatore desideri creare spazio rimpiazzando Forze di Terra o Caccia con i relativi Contatori.

Un giocatore può, durante la sua produzione, produrre Contatori Supplementari, ma solo se nel sistema/pianeta che li produce, si trova almeno un'unità del tipo interessato (Caccia o Forza di Terra) dopo che la produzione è completa.

Come indicato, i Contatori Supplementari sono semplicemente unità aggiuntive del tipo indicato e quindi devono sottostare alle stesse regole delle unità regolari. In altre parole, Contatori Supplementari per Caccia devono avere capacità di supporto da parte di Basi Spaziali, Trasporti o Morti Nere, per poter esistere. Similmente, i Contatori Supplementari delle Forze di Terra devono essere trasportate da un Trasporto per muoversi in un altro pianeta, etc.

Notate che quando un Contatore Supplementare viene trasportato da una nave, almeno una stessa unità di quel tipo deve essere trasportata dallo stesso Trasporto/Morte Nera.

Se un Contatore Supplementare è in un sistema/pianeta senza nessun'altra unità di quel tipo, è immediatamente rimosso.

Il modo più semplice per gestire i Contatori Supplementari è di piazzarli **sotto** all'unità del loro tipo nell'area. Finchè un Contatore Supplementare rimane sotto un'unità dello stesso tipo, è sempre conforme alle regole.

### La Scheda della Razza

La Scheda della Razza provvede un insieme di utili informazioni ed è usata per amministrare i Contatori di Comando attivi di un giocatore. Segue una breve spiegazione della Scheda della Razza:

1. **Nome della Razza e Simbolo:** Il simbolo ed il nome della razza rappresentata
2. **Unità di Partenza ed Abilità Speciali:** Le unità e le tecnologie di partenza, e le abilità speciali della razza.
3. **Tabella Fasi e Sequenze:** Uno schema dettagliato delle fasi e delle sequenze importanti nel round i gioco.
4. **Dati sulle Unità:** Uno schema dettagliato con il costo, il valore di combattimento, la velocità di movimento e le abilità speciali di ciascuna unità.
5. **L'Area di Allocazione Strategica:** I Contatori di Comando qui presenti possono essere spesi per eseguire l'abilità secondaria delle carte Strategiche (ed eseguono altre funzioni speciali).
6. **I Rifornimenti alla Flotta:** I Contatori di Comando qui presenti sono girati sul lato "Flotta" così da non mischiarli con altri tipi di Contatori di Comando sulla Scheda. Il numero di Contatori di Comando qui presenti determina la grandezza massima di una flotta del giocatore.
7. **Il Pool di Comando:** Un giocatore deve spendere i Contatori di Comando da quest'area per attivare i sistemi sulla mappa di gioco (quando esegue un'Azione Tattica o di Trasferimento).
8. **L'Area dei Beni di Commercio:** Quando un giocatore riceve un Bene di Commercio, lo posiziona in quest'area. Un giocatore può dare Beni di Commercio ad un altro giocatore in un qualsiasi momento, oppure usare i Beni di Commercio in sostituzione della spesa o di una risorsa o di un'influenza.

## **I Contatori di Comando**

All'inizio del gioco, ciascun giocatore è dotato di un totale di 16 Contatori di Comando. Durante il gioco, questi contatori si trovano sulla Scheda del Giocatore o tra i suoi rinforzi.

Quando un giocatore riceve un Contatore di Comando dai suoi rinforzi, deve immediatamente piazzarlo sulla Scheda della Razza in una delle tre seguenti aree:

- **L'Area di Allocazione Strategica**
- **L'Area dei Rifornimenti alla Flotta**
- **L'Area del Pool di Comando**

Queste tre aree rappresentano tre distinte aree vitali della gestione della razza. Quando un giocatore piazza un Contatore di Comando in una di queste aree, non può più muovere fino alla prossima Fase di Status. La decisione di dove piazzare e di come spendere un Contatore di Comando sono tra le più importanti che un giocatore prende durante il gioco.

Quando un giocatore spende un Contatore di Comando, o usa un Contatore di Comando per attivare un sistema, deve rimuovere il contatore dall'appropriata area della sua Scheda della Razza e riposizionarlo tra i suoi rinforzi.

In dettagli, gli effetti e le regole per ognuno delle tre aree sono:

### **L'Area di Rifornimento della Flotta**

Il numero di Contatori di Comando nell'area dei Rifornimenti alla Flotta di un giocatore determinano il numero massimo di astronavi (**escludendo i Caccia**) che un giocatore può avere in qualsiasi sistema sulla mappa.

Un giocatore non può mai muovere unità, costruire unità, o acquisire unità in altra maniera in un sistema stellare se il numero di astronavi presenti (sempre escludendo i caccia) eccede il numero di Contatori di Comando nella sua area di Rifornimento della Flotta. Se, per qualsiasi ragione, il numero di navi in un sistema eccede il numero di Contatori di Comando nell'area di Rifornimento della Flotta, il proprietario delle navi deve immediatamente rimuovere un numero di navi dal sistema finché ritorna alla pari o al di sotto della soglia permessa dal numero di Contatori di Comando presenti nella sua area di Rifornimenti alla Flotta.

Quando un giocatore piazza un Contatore di Comando nella sua area di Rifornimento alla Flotta, lo piazza con il lato "Flotta" in su, per indicare che è parte dell'area di Rifornimenti alla Flotta. In questo modo, gli altri giocatori possono facilmente identificare i limiti di flotta degli avversari e questo evita che i Contatori di Comando si mescolino con le altre aree.

Quando un giocatore incrementa il numero di Contatori di Comando nella sua area dei Rifornimenti della Flotta, può incrementare anche la dimensione della sua flotta sulla mappa.

E' importante notare che un giocatore può avere **un qualsiasi numero di flotte attive sulla mappa** finchè ogni flotta contiene un numero di navi che sia uguale o inferiore al limite dei Rifornimenti della Flotta.

Come indicato, i Caccia non contano nel raggiungimento del limite dei Rifornimenti della Flotta. Un giocatore può quindi avere **un qualsiasi numero** di Caccia in un dato sistema, finchè ha la capacità di supportarli.

### **L'Area del Pool di Comando**

Dopo che un giocatore decide di eseguire un'azione Tattica o di Trasferimento durante la Fase di Azione, deve prendere un Contatore di Comando disponibile dal suo Pool di Comando per poter attivare un sistema sulla mappa. Se un giocatore non ha Contatori di Comando rimanenti nel suo Pool di Comando, non è in grado di eseguire azioni Tattiche o di Trasferimento. In altre parole, il numero di Contatori di Comando nel Pool di Comando di un giocatore indicano l'ammontare di attività che egli può eseguire sulla mappa.

### **L'Area di Allocazione Strategica**

Generalmente, i Contatori di Comando nell'area di Allocazione Strategica sono spesi per eseguire l'Abilità Secondaria delle Carte Strategiche. Le abilità speciali di alcune razze ed alcune Carte Azione possono richiedere che il giocatore spenda Contatori di Comando dalla sua Allocazione Strategica per ottenere l'effetto desiderato.

### **Spendere Risorse ed Influenza**

Attraverso una partita di TI, sorge la necessità di spendere risorse o influenza per molti scopi differenti. Sia risorse che influenza sono provveduti dai pianeti sotto il proprio controllo e si possono usare le corrispettive Carte Pianeta per tenere traccia della spesa.

### **Scaricare i Pianeti**

Ogni qual volta si vogliono spendere influenza o risorse, è necessario **scaricare** una della Carte Pianeta girandola a faccia in giù. Questo provvede al giocatore le risorse **oppure** l'influenza di quel pianeta. Ogni Carta Pianeta (ed i pianeti stessi sulla mappa) mostra le informazioni specifiche su quante risorse e quanta influenza è guadagnata dallo scaricamento del pianeta specifico. Una Carta Pianeta a faccia in giù non può essere scaricata ancora finchè non viene ricaricata durante la Fase di Status (o per altri effetti). Quando una carta viene ricaricata, è semplicemente riportata nella sua posizione a faccia in su.

Quando si scaricano un pianeta per le sue risorse o l'influenza, questo provvede **tutta** la scorta di risorse o influenza. Non si può usare solo una parte di risorse o influenza, né si possono conservare per un uso successivo.

Notare che quando si scarica un pianeta, questo provvede la sua intera scorta di risorse **oppure** di influenza, ma non entrambe. Prima di scaricare un pianeta, è necessario indicare chiaramente se lo si scarica per avere le risorse

o l'influenza (nella maggior parte dei casi è chiaro a tutti lo scopo per cui si scarica un pianeta).

### **Pagare i Costi**

Quando un giocatore decide di spendere risorse o influenza, deve semplicemente annunciare l'ammontare di risorse/influenza che intende spendere e quindi scaricare un numero di Carte Pianeta i cui valori combinati di risorse/influenza raggiungano (o superino) l'ammontare richiesto.

In altre parole, quando un giocatore produce unità in una Base Spaziale durante la fase di produzione della Sequenza di Attivazione, può semplicemente indicare quante risorse sta spendendo in totale. Quindi scarica il numero appropriato di pianeti e posiziona le unità prodotte sulla mappa (vedi le regole per produrre unità alla voce Base Spaziale). Questo significa che un giocatore non produce (e spende risorse) una singola unità alla volta, ma piuttosto che compra l'intera produzione di unità con un unico costo forfettario. Lo stesso vale quando si spende influenza.

Qualsiasi risorsa o influenza rimanente, provveduta da una Carta Pianeta scaricata, è perduta.

***Nota Speciale: non è necessario scaricare una specifica Carta Pianeta per pagare il costo di produzione su quello stesso pianeta; qualsiasi risorsa assolve al compito.***

### **Le Carte Azione**

Attraverso il gioco, i giocatori entrano in possesso di Carte Azione. Le Carte Azione devono essere tenute nascoste agli'altri giocatori.

Una Carta Azione può essere usata solo in specifiche circostanze (o fasi), come indicato su ciascuna carta.

Un giocatore non può mai avere più di 7 Carte Azione in un qualsiasi momento. Se, dopo aver ricevuto carte aggiuntive, un giocatore ha più di 7 Carte Azione in mano, deve immediatamente scegliere e scartare le carte in più finché gliene rimangono solo 7. Se un giocatore con 7 carte sta per pescarne una, deve pescarla e immediatamente scartarne una (la stessa o un'altra).

Un giocatore non può mai giocare due identiche Carte Azione nella stessa situazione e/o sullo stesso bersaglio durante un round. Esempio: un giocatore non può giocare due "Flank Speed" sulla stessa flotta nello stesso round. Lo stesso giocatore può, tuttavia, giocare una "Flank Speed" su due **diverse** flotte nello stesso round (usando 2 carte).

## Come Giocare una Carta Azione

Se un giocatore desidera giocare una Carta Azione, deve **annunciare pubblicamente** che intende giocare una Carta Azione. Quindi gli altri giocatori, in quel momento, possono annunciare che anch'essi giocano una Carta Azione. Dopo che tutti i giocatori hanno avuto l'opportunità di annunciare il gioco di una Carta Azione, tutte le Carte Azione sono rivelate e risolte nell'ordine di gioco.

Se le Carte Azione sono giocate in un momento in cui i giocatori non hanno Carte Strategiche, le Carte Azione vanno risolte in senso orario partendo dal Portavoce.

## La Carta Azione di Sabotaggio

Un giocatore **non deve annunciare** che gioca una carta di Sabotaggio. La carta Sabotaggio è semplicemente giocata immediatamente dopo che una Carta Azione viene rivelata, cancellando i suoi effetti. Quindi, entrambe le carte sono scartate.

### **"Gioca come un'Azione" ("Play as an Action")**

Alcune Carte Azione riportano la dicitura "Play: As an Action". Questa Carta Azione deve essere giocata dal possessore durante la sua Fase di Azione **al posto di eseguire un'azione regolare**.

### **Regole e Carte**

Se gli effetti di una carta sembrano contraddire le regole del gioco, il testo della carta è sempre corretto.

## LE CARTE POLITICHE ED IL CONSIGLIO GALATTICO

Quando il giocatore che controlla la Carta di Strategia Politica esegue la sua Azione Strategica, una Carta Politica deve essere pescata ed il Consiglio Galattico si riunisce per dibattere votare sull'ordine del giorno.

### **L'ordine del giorno**

Ogni Carta Politica contiene un **ordine del giorno** che richiede un voto nel Consiglio Galattico (i giocatori). Come primo passo della convocazione del Consiglio Galattico, il giocatore attivo legge a tutti la Carta Politica pescata e rende chiare quale tipo di voto si richiede.

Ci sono due tipi di voto:

### **Voti per “Elezione”**

Quando un ordine del giorno politico richiede al Consiglio Galattico di **eleggere** qualcuno o qualcosa, ogni giocatore deve scegliere chi o cosa nominare (cioè eleggere) quando dispone dei propri voti. Tutti i voti del giocatore sono attribuiti al soggetto votato. Il soggetto con **il più alto numero** (non necessariamente la maggioranza) dei voti totali è considerato **eletto**. Dopo questo, seguire le istruzioni sulla Carta Politica.

### **Voti per “A favore o Contro”**

Diversi ordini del giorno richiedono che il Consiglio Galattico si esprima **a favore o contro** una determinata politica. In questo tipo di voto, i giocatori devono indicare quando assegnano i loro voti, se votano “contro” o “a favore”. La maggioranza di tutti i voti decide il risultato.

### **Leggi**

Alcuni ordini del giorno sono “Leggi”. Le Leggi rappresentano modifiche permanenti alle regole e/o al flusso del gioco. Quando una Legge è votata “a favore”, si attiva qualsiasi effetto nel risultato “a favore” e quindi si posiziona la Carta Politica a faccia in su nell’area di gioco comune. Gli effetti di questa carta sono ora **permanenti**. Se si vota “contro”, risolvere ogni effetto del risultato “contro” e quindi scartare la carta.

A volte il consiglio può adottare delle leggi all’inizio del gioco, ma con l’avanzare della partita alcune Leggi possono diventare impopolari. Se questo succede, come può il consiglio eliminare una vecchia Legge?

All’interno del Mazzo Politico ci sono alcuni ordini del giorno che consentono di rivalutare o scartare vecchie Leggi. Notare che queste carte sono poche e la maggior parte delle Leggi sono introdotte nel gioco per restarci, quindi bisogna prestare attenzione a cosa si vota.

### **Votare nel Consiglio Galattico**

Dopo che il giocatore attivo ha letto l’ordine del giorno, il Consiglio Galattico deve risolvere l’ordine del giorno nel seguente modo:

1) I giocatori prima dibattono, minacciano, corrompono e cercano di convincere gli altri a votare a loro favore. I Contatori dei Beni di Commercio possono essere usati come “tangenti”

2) I giocatori votano per l’ordine del giorno. La votazione viene eseguita in senso orario un giocatore per volta, partendo dal giocatore alla sinistra del Portavoce (quindi, il Portavoce è sempre l’ultimo a votare). Quando vota, un giocatore ha un numero di voti **pari all’influenza combinata di tutti i suoi pianeti non ancora scaricati** (ed un minimo di 1 voto).

Quando vota, un giocatore deve usare tutti i suoi voti, oppure nessuno. I voti non possono essere divisi. Votare non causa lo scaricamento delle Carte Pianeta.

Beni di Commercio non possono essere usati per guadagnare voti addizionali.

Il Consiglio Galattico è pensato per essere una fase attiva e divertente in cui i giocatori forgiando alleanze, usano il loro potere politico, ingaggiano duelli diplomatici e “agiscono nei panni della loro specie”. Quando potenti ordini del giorno sono presentati al consiglio, giocatori più deboli possono cercare di danneggiare i loro vicini più forti attraverso la politica, con l’approvazione di Leggi a loro favore oppure a danno dell’avversario.

### **Astensione e Voto alla Pari**

Un giocatore può sempre scegliere di astenersi da una votazione durante un qualsiasi ordine del giorno. Se decide di astenersi, i suoi voti semplicemente non contano per lo scopo di risolvere l’ordine del giorno (incluso determinare la maggioranza). Se c’è un voto di parità, anche una parità di “0” (in cui tutti i giocatori si sono astenuti), il giocatore che detiene il Gettone del Portavoce rompe la parità.

### **AVANZAMENTI TECNOLOGICI**

Prima che il gioco inizi, ciascun giocatore ottiene un identico mazzo di 24 avanzamenti Tecnologici ed ogni giocatore comincia il gioco con alcune “Tecnologie di Partenza”. Quando un giocatore acquisisce successivamente (o riceve all’inizio del gioco) un avanzamento Tecnologico, prende la rispettiva Carta Tecnologica e la posiziona a faccia in su nella sua area di gioco. In questo modo, i giocatori accumulano lentamente Carte Tecnologiche, ciascuna delle quali provvede un importante vantaggio descritto nella carta stessa.

Le Carte Tecnologiche sono normalmente acquisite durante la risoluzione della Carta Strategia Tecnologica, ma possono essere acquisite anche attraverso alcune Carte Azione e Politica.

### **I giocatori on possono scambiarsi gli avanzamenti Tecnologici**

Ci sono quattro diversi tipi di aree tecnologiche, ciascuna attribuita ad un colore:

<b>Tecnologia Bellica:</b>	<b>Rosso</b>
<b>Biotecnologia:</b>	<b>Verde</b>
<b>Tecnologia Propulsiva:</b>	<b>Blue</b>
<b>Tecnologia Generale:</b>	<b>Gialla</b>

### **Acquisire un Avanzamento Tecnologico**

In generale, gli avanzamenti Tecnologici sono acquisiti quando la Carta Strategia Tecnologica è eseguita durante la Fase di Azione. Il giocatore attivo

riceve un avanzamento Tecnologico gratuiti e gli altri giocatori possono pagare 8 risorse per acquisire un avanzamento Tecnologico.

Molti avanzamenti Tecnologici (ma non tutti) hanno **delle tecnologie prerequisite**. Prima che un avanzamento Tecnologico possa essere acquisito, il giocatore deve già aver ottenuto tutte le tecnologie richieste stampate su ciascuna carta.

Un giocatore non può acquisire una tecnologia (tramite Carta Azione o altro modo), se egli non possiede già le tecnologie prerequisite a faccia in su nella sua area di gioco.

### **Specialità Tecnologiche Planetarie**

Alcuni pianeti hanno una **specialità tecnologica** (un simbolo tecnologico stampato accanto al pianeta e sulla Carta Pianeta). Le specialità tecnologiche rappresentano una conoscenza locale o una risorsa naturale importante nella specifica area scientifica. La presenza di una specialità tecnologica consente al proprietario del pianeta di comprare una Carta Tecnologica (del tipo specifico: rosso, verde o blu) con uno sconto di 1 risorsa rispetto al prezzo normale, quando esegue l'abilità secondaria della Carta Strategia Tecnologica. Se un giocatore controlla più pianeti con una specialità tecnologica dello stesso colore/tipo, il costo per acquisire quel tipo di tecnologia è abbassato di 1 per ogni pianeta.

Gli sconti delle specialità tecnologiche non si applicano se la Carta Pianeta del pianeta in questione è stata scaricata. (Non è necessario scaricare un pianeta con la specialità tecnologica per ricevere lo sconto, ne è necessario scaricare uno specifico pianeta per comprare l'avanzamento tecnologico).

## **CONTRATTI DI COMMERCIO ED ACCORDI COMMERCIALI**

In TI, il commercio è un'importante mezzo che consente ai giocatori di guadagnare ulteriori risorse ed influenza. Accordi commerciali possono essere usati come leva politica contro un giocatore ostile o come aiuto per stringere un'importante alleanza.

All'inizio del gioco, ciascuna razza ottiene due Carte di Commercio, ciascuna con un valore di commercio numerico stampato nel lato "accordo commerciale" della carta (notare che diverse razze hanno Carte di Commercio con diversi valori). All'inizio del gioco, i giocatori posizionano queste carte con il lato "Contratto di Commercio" a faccia in su nella propria area di gioco. Questo lato non ha valore commerciale, dato che i giocatori non ricevono nulla dalle proprie Carte di Commercio.

## **Aprire le Trattative Commerciali**

Quando l'abilità primaria della Carta Strategica di Commercio viene risolta durante la Fase di Azione, il giocatore attivo può consentire ai giocatori (incluso se stesso) di forgiare **accordi commerciali**.

Un accordo commerciale ha inizio quando due giocatori decidono di commerciare uno con l'altro. Dopo essersi accordati, ciascuno dei due giocatori deve dare al partner **una** delle proprie Carte Commercio. Dopo aver ricevuto la Carta Commercio di un'altro giocatore, il giocatore in questione la posiziona nella sua area di gioco con il lato **accordo commerciale** a faccia in su.

Solo una Carta Commercio per ogni giocatore può essere scambiata, non di più.

Dato che ogni razza ha solo due Carte Commercio, ogni giocatore può avere solo due accordi commerciali attivi contemporaneamente.

Prima che l'accordo commerciale sia confermato, l'accordo deve essere approvato dal giocatore attivo. Se approvato (e questo può richiedere di corrompere il giocatore attivo), i giocatori possono scambiarsi le Carte Commercio.

**Due giocatori possono avere solo un accordo commerciale l'uno con l'altro.** Quindi, un giocatore che utilizza entrambe le sue Carte Commercio, deve fare i propri accordi commerciali con due diversi avversari. Se in grado, il giocatore può iniziare entrambi i suoi accordi commerciali durante la stessa esecuzione della Carta Strategia Commerciale.

E' importante notare che, dato che ciascun giocatore ha solo due Carte Commercio, non può stipulare più di due accordi commerciali.

## **Ricevere i Beni di Commercio**

Quando viene eseguita l'abilità primaria della Carta Strategia Commerciale, il primo giocatore riceve un numero di Beni di Commercio pari al valore dei suoi accordi commerciali (e 3 beni di commercio extra).

Dopo che il giocatore attivo ha completato l'abilità primaria, gli altri giocatori, in senso orario dal giocatore attivo, possono eseguire l'abilità secondaria della Carta Strategia Commerciale e ricevere i Beni di Commercio per i loro accordi commerciali.

Notare che i giocatori **non possono** ricevere beni di commercio dai loro accordi commerciali formati durante la stessa azione. Non è possibile per un giocatore formare accordi commerciali durante l'abilità primaria della Carta Strategia Commerciale e immediatamente dopo ricevere i beni di commercio per il neo-formato accordo commerciale eseguendo l'abilità secondaria.

Un giocatore riceve Beni di Commercio semplicemente contando il **valore totale di commercio** di ogni accordo commerciale nella sua area di gioco. Il giocatore quindi prende quel numero di Beni di Commercio dall'area di gioco comune e li posiziona sulla sua Scheda della Razza, nell'area dei Beni di Commercio.

### **I Contatori dei Beni di Commercio**

I giocatori possono spendere i contatori dei Beni di Commercio dalla loro area dei Beni di Commercio **come sostituti della spesa di una risorsa o un'influenza**. In questo modo, un giocatore può pagare una Corazzata spendendo 5 Beni di Commercio, **oppure** scaricando Carte Pianeta per un totale di 3 risorse e pagando le restanti 2 risorse con Beni di Commercio (o qualsiasi altra combinazione).

Quando un giocatore spende un Bene di Commercio, semplicemente lo rimuove dalla propria area di gioco e lo ripone nell'area di gioco comune.

I giocatori possono scambiarsi l'un l'altro i Beni di Commercio che possiedono in un qualsiasi momento. Questo rende i contatori di Beni di Commercio una moneta flessibile che può essere usata per corrompere, pagare o assistere economicamente un altro giocatore.

### **Terminare i Beni di Commercio**

Ci sono esattamente 40 Beni di Commercio nel gioco, se l'area comune dei Beni di Commercio è vuota, allora **i giocatori non possono ricevere ulteriori Beni di Commercio** finché un giocatore non ne spende qualcuno e li riporta nell'area di gioco comune. Dato che c'è un limite al numero totale di Beni di Commercio, è importante prestare attenzione e seguire l'ordine esatto d'esecuzione dell'abilità secondaria della Carta Strategia Commerciale, che viene sempre eseguita in senso orario, partendo dal giocatore attivo.

### **Rompere gli Accordi Commerciali**

Qualsiasi giocatore impegnato in un accordo commerciale può sempre rompere unilateralmente l'accordo durante la Fase di Status. Il giocatore semplicemente annuncia che conclude l'accordo ed immediatamente restituisce la Carta Commerciale al suo proprietario e riceve indietro la propria carta commerciale (le carte commerciali del giocatore sono sempre riportate con il lato "Contratto Commerciale" a faccia in su e non provvedono nessun valore al loro proprietario). Non è possibile per un giocatore rompere un accordo commerciale stipulato con la razza Hacan, come indicato dall'abilità speciale Hacan.

Se due giocatori impegnati in accordi commerciali entrano in guerra aperta uno contro l'altro (si verifica quando un giocatore inizia **una Battaglia Spaziale** o **una Battaglia di Invasione** contro un altro), l'accordo commerciale tra i due viene automaticamente spezzato (e le Carte Commerciali ritornano ai rispettivi proprietari). I due giocatori possono in seguito aprire un nuovo accordo commerciale, ma anche questo viene di nuovo rotto se un'altra Battaglia Spaziale o Battaglia di Invasione viene combattuta tra i due. Anche gli accordi commerciali con gli Hacan **si rompono** in caso di guerra aperta tra gli Hacan ed il partner commerciale.

Notare che solo **Battaglie di Invasione** o **Battaglie Spaziali** rompono automaticamente gli accordi commerciali tra i due giocatori. Giocare carte azione o sparare colpi con i PDS, non causa una rottura automatica.

Invadere un pianeta che contiene solo un Marcatore di Controllo nemico è comunque considerata Battaglia di Invasione ai fini della cancellazione di un accordo commerciale.

## **II Potere della Gilda Commerciale**

Quando viene eseguita l'abilità primaria della Carta Strategia Commerciale, il giocatore attivo può scegliere di esercitare il suo controllo sulla Gilda Commerciale in maniera distruttiva, invece di facilitare il benessere delle altre razze.

Come descritto dall'opzione "b" della Carta Strategia Commerciale, il giocatore attivo, invece di ricevere Beni di Commercio ed aprire le trattative, può al contrario scegliere di **cancellare ogni accordo commerciale in gioco**.

Se il giocatore attivo sceglie quest'opzione, tutte le Carte Commercio (incluse quelle del giocatore attivo e degli Hacan) ritornano ai rispettivi proprietari.

## **LE CARTE OBIETTIVO**

Le Carte Obiettivo rappresentano il modo principale per i giocatori per ricevere i punti di vittoria. Ogni Carta Obiettivo (sia Segreta che Pubblica) contiene un requisito ed un premio in punti vittoria per il raggiungimento del requisito. Le Carte Obiettivo Pubbliche sono lentamente rivelate quando la Carta Strategia Imperiale viene risolta durante la Fase di Azione.

Durante il primo step della Fase di Status, i giocatori possono qualificarsi per i requisiti di una Carta Obiettivo Pubblico rivelata per ricevere il numero corrispondente di Punti Vittoria. Notare che un giocatore non può guadagnare punti vittoria da una Carta Obiettivo Pubblico non ancora rivelata.

Alcune Carte Obiettivo riportano "Now I..." (Ora io...). Questo richiede che un giocatore completi i requisiti **durante il primo step della Fase di Status**. Per esempio, una Carta Obiettivo riporta "Io ora spendo 20 Risorse (2 punti vittoria)". Perchè il giocatore possa ricevere due punti vittoria, deve avere sufficienti Beni di Commercio e pianeti non scaricati per essere in grado di spendere 20 risorse durante il primo step della Fase di Status.

Un giocatore può ricevere punti vittoria da una specifica Carta Obiettivo solo una volta per partita. Dopo aver ricevuto i punti vittoria da una Carta Obiettivo, un giocatore deve posizionare uno dei suoi Marcatori di Controllo sopra la carta, per ricordare di averla già completata.

### **Le Carte Obiettivo Segreto**

All'inizio di ogni partita, ciascun giocatore riceve una Carta Obiettivo Segreta. Un giocatore **non può** mostrare la propria Carta Obiettivo Segreta finchè non è in grado di soddisfarne i requisiti durante il primo step della Fase di Status. Un giocatore che rivela la sua Carta Obiettivo Segreta senza essere in grado di soddisfare i requisiti **perde la sua Carta Obiettivo Segreta** che viene rimessa nella scatola. Quel giocatore non potrà ricevere punti vittoria dagli Obiettivi Segreti per il resto del gioco.

Durante la Fase di Status, un giocatore può qualificarsi per **una** Carta Obiettivo Pubblico e/o per la sua Carta Obiettivo Segreto. Un giocatore non può qualificarsi per più di una Carta Obiettivo Pubblico in un round.

### **REGOLE PER LE UNITA'**

Seguono le regole specifiche e dettagliate per ciascuna delle 9 unità di TI che i giocatori hanno a disposizione.

### **LA BASE SPAZIALE**

**Unità Disponibili: 3**

**Costo: 4**

La Base Spaziale rappresenta i complessi industriali militari, i cantieri stellari, le accademie ed i centri di reclutamento in orbita bassa di uno specifico pianeta. Per poter produrre unità (diverse dalla Base Spaziale) in un sistema o su uno specifico pianeta, una Base Spaziale deve essere presente.

### **Costruire una nuova Base Spaziale**

Per poter costruire una Base Spaziale su un pianeta, sono necessari i seguenti requisiti:

- 1) Il sistema (che contiene il pianeta sul quale si vuole costruire la Base Spaziale) deve essere appena stato attivato ed essere nello stop di "Produzione" della Sequenza di Attivazione o di Trasferimento.

- 2) Il giocatore attivo deve aver controllato il pianeta **per l'intero round**. Quindi, è impossibile costruire una Base Spaziale su un pianeta che sia stato acquisito durante il round corrente.
- 3) Il pianeta non deve contenere già una Base Spaziale (solo una Base Spaziale per pianeta è ammessa).
- 4) Il sistema non contiene nessuna nave nemica.

Se questi requisiti sono raggiunti, il giocatore attivante può prendere una Base Spaziale dai suoi rinforzi, spendere 4 risorse e posizionare la Base Spaziale sul pianeta scelto. Il round successivo, la Base Spaziale può produrre unità per il suo proprietario. E' importante ricordare che una Base Spaziale è direttamente collegata ad uno specifico **pianeta** e non è mai considerata "nello spazio" e quindi non partecipa nelle Battaglie Spaziali ne può essere attaccata direttamente da navi nemiche.

### **Costruire Unità nella Base Spaziale**

Per poter produrre nuove unità (diverse dalla Base Spaziale), i giocatori devono attivare (tramite Azione Tattica o di Trasferimento) un sistema che contenga almeno una propria Base Spaziale. Nell'ultima fase della Sequenza di Attivazione del sistema, il giocatore attivante può spendere risorse per costruire unità nella Base Spaziale, seguendo le seguenti regole:

- Una Base Spaziale può produrre solo un numero di unità (indipendentemente dal tipo) **uguale al valore di risorse del pianeta più due**. Questo implica che una Base Spaziale posizionata in un pianeta con valore di risorsa di 3 può produrre fino a 5 diverse unità (3 per le risorse del pianeta più 2 per la Base Spaziale in se). Questa restrizione è per il *numero* di unità, indipendentemente del loro costo totale. Quindi, il pianeta sopra indicato con un limite di produzione di 5, può produrre 5 Corazzate o 5 Caccia (o qualsiasi altra combinazione di queste ed altre unità).
- Nuove Astronavi (Caccia, Incrociatori, Trasporti, Torpediniere, Corazzate, Morti Nere) quando costruire, sono posizionate direttamente (ed esistono sempre e solamente) **nello spazio**. Ogni sistema rappresenta un'area di spazio. Al contrario delle Forze di Terra, dei PDS e delle Basi Spaziali stesse, le astronavi non sono mai considerate collegate o affiliate con un pianeta del sistema corrente.
- Forze di Terra e PDS sono sempre costruite e posizionate sul pianeta che ospita la Base Spaziale. Forze di Terra e PDS non possono muovere verso un'altro pianeta (inclusi pianeti dello stesso sistema) se non trasportate da Trasporti o Morti Nere.
- Notare che quando si comprano sia Caccia che Forze di Terra, **1 risorsa provvede due unità**. Se, a causa del limite di produzione di una Base Spaziale, un giocatore desidera comprare solo una Forza di Terra o un Caccia, il costo per la singola unità è comunque di 1 risorsa. Un giocatore non può "mescolare" le Forze di Terra ed i Caccia quando li acquista, ad

esempio comprando una Forza di Terra ed un Caccia con la spesa di 1 risorsa.

### **Altre regole per le Basi Spaziali**

- Una Base Spaziale ha la capacità di **supportare 3 Caccia** nel sistema.
- Se un sistema contiene almeno una nave nemica, tutte le proprie Basi Spaziali nel sistema sono considerate sotto **assedio e non possono produrre astronavi finchè le unità nemiche sono nel sistema**. Una Base Spaziale sotto assedio può continuare a produrre Forze di Terra e PDS sul pianeta durante la fase di Produzione della Sequenza di Attivazione.

***Consiglio Strategico: Incrociatori e Torpediniere sono particolarmente utili per cingere d'assedio e di sorpresa una Base Spaziale. Bisogna essere cauti se navi nemiche veloci sono nei paraggi, e non bisogna fare affidamento su una sola Base Spaziale per la propria produzione, specialmente più avanti nel gioco.***

## **LE FORZE DI TERRA**

**Unità Disponibili: 12 (più i contatori supplementari)**

**Costo: 1 (produce due Forze di Terra)**

Le Forze di Terra rappresentano le forze militari e di occupazione di un giocatore. Sono un'unità essenziale necessaria per conquistare i pianeti neutrali, invadere i pianeti nemici e difendere i propri pianeti contro invasioni nemiche. Le Forze di Terra sono governate dalle seguenti regole:

- Forze di Terra, quando prodotte, sono posizionate sul pianeta che contiene la base Spaziale. Forze di Terra sono principalmente trasportate attraverso la Galassia dai Trasporti (anche se la Morte Nera, come anche certi avanzamenti Tecnologici, possono semplificare il trasporto delle Forze di Terra). Una Forza di Terra non è mai considerata nello "spazio", ed esiste solamente sui pianeti o come carico di un Trasporto o di una Morte Nera.
- Un Trasporto può, in un qualsiasi punto del suo movimento, caricare a bordo una Forza di Terra che si trovi in un pianeta nello stesso sistema del Trasporto.

***Eccezione: Un trasporto, quando muove attraverso un sistema precedentemente attivato, non può raccogliere le Forze di Terra presenti nel sistema.***

- Durante lo step dello Sbarco Planetario della Sequenza di Attivazione, le Forze di Terra su un Trasporto possono muovere direttamente su un pianeta amico, ostile o neutrale che si trovi nello stesso sistema.

## Controllo dei Pianeti

Per prendere il controllo di un pianeta, un giocatore deve sbarcare con successo almeno una Forza di Terra su quel pianeta. A meno che il pianeta sia in seguito perso a causa di un'invasione nemica, il pianeta rimane sotto il controllo del giocatore per il resto del gioco. Se l'ultima Forza di Terra sul pianeta abbandona il pianeta, il giocatore posiziona sul pianeta uno dei suoi Marcatori di Controllo, per indicarne il possesso.

## I TRASPORTI

**Unità Disponibili: 4**

**Costo: 3**

Il Trasporto è il veicolo primario che l'espansione territoriale, in quanto trasporta Forze di Terra e PDS da un sistema all'altro. In aggiunta al semplice compito di mercantile, un Trasporto può anche essere usato come arma in quanto è in grado di schierare mortali ed economiche squadriglie di Caccia da lanciare contro i nemici.

Un Trasporto ha una capacità di carico di 6. Si possono immaginare come 6 "posti" liberi dove ciascun posto può ospitare una Forza di Terra, un Caccia o un PDS. A differenza della Base Spaziale, che ha una capacità di 3 Caccia (e non di PDS o Forze di Terra), un Trasporto non ha restrizioni di nessun tipo e può caricare qualsiasi mix tra i tre tipi di unità (Forze di Terra, PDS e Caccia).

- Un Trasporto non può mai caricare più di 6 unità, quindi bisogna essere attenti nel tener traccia di quanto i Trasporti stanno caricando. Le unità in eccesso sono distrutte immediatamente (scelte dal proprietario del Trasporto).
- Se un Trasporto è distrutto, qualsiasi Forza di Terra o PDS a bordo del Trasporto sono automaticamente distrutti. I Caccia sopravvivono se il sistema attuale ha abbastanza spazio per supportarli (per la presenza di un altro Trasporto, Morte Nera o Base Spaziale).
- Notare che le Forze di Terra non partecipano a nessuna battaglia finché caricate da un Trasporto. In maniera simile, finché sono a bordo di un Trasporto, i PDS non possono funzionare. I Caccia, d'altra parte, non sono mai considerati "a bordo" del Trasporto e possono partecipare a qualsiasi Battaglia Spaziale nel sistema.
- Un Trasporto può scaricare le sue Forze di Terra e PDS su un pianeta, o su un altro Trasporto, durante la fase di Sbarco Planetario della Sequenza di Attivazione. Ancora, il Trasporto **può caricare** unità da qualsiasi sistema in cui inizi il movimento, da un sistema che viene attraversato durante il movimento o nel sistema di arrivo. A questo, ci sono le seguenti eccezioni:

- Un Trasporto non può caricare unità in un sistema che contiene navi nemiche. In altre parole, un Trasporto non può muovere in un sistema contenente navi nemiche, caricare unità e quindi combattere una Battaglia Spaziale
- Un Trasporto non può caricare unità da un sistema che sia stato precedentemente attivato dallo stesso giocatore.

## I SISTEMI DI DIFESA PLANETARI (PDS)

**Unità Disponibili: 6**

**Costo: 2**

L'unità PDS rappresenta sia una contromisura anti-flotta e anti-invasione planetaria sia uno scudo planetario. Le regole per usare le varie abilità di un PDS sono:

### Scudo Planetario

Durante lo step della Battaglia di invasione della Sequenza di Attivazione, le Corazzate nemiche non possono bombardare un pianeta che contiene unità PDS.

### Cannone Spaziale

Un PDS è in grado di sparare il suo potente arsenale nello spazio, per distruggere navi nemiche in orbita.

La gittata base di un PDS copre solo il sistema in cui si trova, ma acquisendo la tecnologia "Cannone di Spazio Profondo", i giocatori possono estendere il raggio dei propri PDS fino ai sistemi adiacenti.

L'attacco spaziale di un PDS è sempre eseguito durante la terza fase della Sequenza di Attivazione, e solo se una delle seguenti condizioni si verifica:

- Dopo che il proprietario del PDS ha attivato il sistema e dopo che ogni nave amica abbia mosso nel sistema, ciascuno dei PDS del giocatore attivo *a portata di fuoco* possono sparare una volta ad una flotta nemica nel sistema attivato, prima che una Battaglia Spaziale abbia inizio. Notare che i PDS del giocatore attivo possono sparare anche se il giocatore non ha mosso nessuna nave nel sistema. In altre parole, è possibile per un giocatore attivare un sistema solamente per lo scopo di sparare coi propri PDS ad una flotta nemica a portata.
- Quando un giocatore attiva un sistema a portata di un PDS nemico, il proprietario dei PDS nemici in portata può, dopo la fase di movimento della Sequenza di Attivazione, sparare una volta per PDS alle unità del giocatore attivo nel sistema attivato. Notare che quando si spara col PDS durante un'attivazione di un altro giocatore, è possibile sparare solo alle unità controllate dal giocatore attivo. Non è quindi possibile far sparare i PDS di un terzo giocatore contro la flotta di un altro giocatore semplicemente attivando un sistema.

## **Difesa dall'Invasione**

Immediatamente prima del primo round di una Battaglia di Invasione, ogni unità PDS sul pianeta può sparare, una volta per PDS, alle Forze di Terra di invasione. Questa è un'azione pre-combattimento da eseguire una volta sola e non viene eseguita prima di ogni round della seguente Battaglia di Invasione.

## **Sparare coi PDS**

Quando si spara con un PDS, si tira semplicemente un dado per ogni PDS coinvolto. Per ogni risultato uguale o superiore al valore di combattimento del PDS (normalmente 6), la flotta nemica (o le Forze di Terra invadenti) deve immediatamente subire una perdita senza poter rispondere al fuoco

## **Limitazioni dei PDS**

Un giocatore non può mai avere più di 2 PDS in un pianeta. Un pianeta che già ospita due PDS non può produrne un terzo

## **Trasportare PDS**

Le unità PDS sono sempre prodotte su un pianeta della Base Spaziale che li produce. I PDS non possono muoversi in maniera indipendente. Come le Forze di Terra, le unità PDS devono essere trasportate tramite Trasporti o Morti Nere.

## **I CACCIA**

### **Unità Disponibili: 10 (più i contatori supplementari)**

#### **Costo: 1 (per produrre 2 Caccia)**

Il Caccia è la nave meno costosa dell'arsenale a disposizione dei giocatori. I Caccia, che normalmente sono portati in battaglia tramite i Trasporti, possono sopraffare il nemico grazie alla loro superiorità numerica e sono vitali per proteggere una flotta dal fuoco nemico.

I Caccia sono gestiti dalle seguenti regole:

- I Caccia non possono muoversi da soli e richiedono di essere caricati da un Trasporto per muoversi lungo la mappa.
- I Caccia sono sempre considerati nello spazio, anche quando sono trasportati. Quindi i Caccia partecipano sempre alle Battaglie Spaziali nel sistema.
- I Caccia richiedono che in qualsiasi momento il sistema in cui si trovano abbia **la capacità** di sostenerli. Una Base Spaziale ha una capacità di 3 Caccia, un Trasporto ed una Morte Nera (se non caricano nient'altro) hanno una capacità di 6 Caccia. Se il sistema contiene più Caccia di quanto le sue capacità gli consentano, il proprietario dei Caccia deve immediatamente rimettere i Caccia in eccesso nei suoi rinforzi.

Notare che la capacità di supportare i Caccia non è rilevante durante una Battaglia Spaziale. Questo significa che i Caccia che partecipano ad una Battaglia Spaziale possono continuare a combattere anche se il loro Trasporto

viene distrutto. Dopo che la Battaglia Spaziale è terminata, tuttavia, i Caccia senza il necessario supporto sono immediatamente rimossi.

## **L'INCROCIATORE**

**Unità Disponibili: 8**

**Costo: 2**

L'Incrociatore è la nave più diffusa nella galassia di TWILIGHT IMPERIUM. Per un prezzo ridotto, l'Incrociatore apporta una buona potenza di fuoco e la flessibilità di un'alta velocità.

Non ci sono altre regole che governano l'Incrociatore

## **LA TORPEDINIERA**

**Unità Disponibili: 8**

**Costo: 1**

La Torpediniera, anche se non così potente in combattimento con il suo fratello maggiore, l'Incrociatore, è una veloce, economica e versatile arma che può sferrare un colpo mortale ad una flotta nemica che fa troppo affidamento sui Caccia.

### **Lo Sbarramento Anti-Caccia della Torpediniera**

Prima che qualsiasi Battaglia Spaziale abbia inizio, ciascuna Torpediniera (sia in attacco che in difesa) tira due dadi di combattimento. Per ogni risultato uguale o superiore al valore di combattimento della Torpediniera (normalmente 9), l'avversario deve immediatamente distruggere uno dei propri Caccia. I Caccia distrutti in questo modo sono rimossi prima dell'inizio della Battaglia Spaziale e non possono rispondere al fuoco. Notare che lo sbarramento speciale della Torpediniera avviene solo prima che la Battaglia Spaziale abbia inizio e non prima di ogni round della Battaglia Spaziale.

## **LA CORAZZATA**

**Unità Disponibili: 5**

**Costo: 5**

Nessun'altra unità nella galassia, tranne la leggendaria Morte Nera, può schierare la potenza di fuoco e la forza che sono caratteristiche della possente Corazzata. I suoi massicci armamenti, la sua capacità di bombardare i pianeti e la sua impenetrabile corazza, la rendono l'indiscutibile base di ogni flotta vincente.

La Corazzata ha due caratteristiche uniche:

L'abilità di sostenere i danni e di eseguire un bombardamento planetario.

### **Sopportare i Danni**

Una Corazzata può assorbire un singolo colpo prima di essere distrutta. Dopo aver subito il primo colpo (come risultato di una Battaglia Spaziale, PDS o altro), ruotate il pezzo della Corazzata a testa in giù, per indicare che è stata danneggiata.

Se una Corazzata danneggiata è costretta a subire un altro colpo, è distrutta. A parte essere un passo più vicina alla distruzione, il danno subito non ha alcun altro effetto sulla Corazzata.

Durante la Fase di Status, tutte le astronavi danneggiate sono riparate e riportate nella loro normale posizione.

### **Bombardamento Planetario**

Immediatamente prima di una Battaglia di Invasione, le Corazzate del giocatore invadente nel sistema attivato possono bombardare le Forze di Terra nemiche presenti su un pianeta. Un bombardamento planetario viene eseguito semplicemente tirando un dado per ogni Corazzata che bombarda. Per ogni colpo, il giocatore in difesa deve rimuovere una Forza di Terra. Unità eliminate dal bombardamento planetario non possono rispondere al fuoco e non partecipano a nessuna Battaglia di Invasione. Notare che una Corazzata non può bombardare un pianeta a meno che il pianeta non sia contestualmente invaso da forze amiche che atterreranno qui durante la fase dello Sbarco Planetario nella Sequenza di Attivazione.

Una Corazzata non può bombardare un pianeta che contiene almeno un PDS. Il pianeta possiede uno scudo planetario che lo protegge contro attacchi energetici e missilistici dallo spazio.

Se un giocatore invade due o più diversi pianeti (nello stesso sistema) durante la stessa attivazione, il giocatore attivo deve decidere come suddividerne il bombardamento. Una corazzata può bombardare solo una volta durante ogni Sequenza di Attivazione.

## **LA MORTE NERA**

### **Unità Disponibili: 2**

#### **Costo: 12**

Senza alcun dubbio, la Morte Nera è l'unità da combattimento definitiva nella galassia. E' più simile ad una flotta che ad una semplice astronave. La Morte Nera ha un'enorme potenza di fuoco, una solida corazza, eccezionale velocità, una forza di bombardamento ineguagliabile e la capacità di trasportare e schierare Forze di Terra e Caccia.

La Morte Nera è soggetta alle seguenti regole:

- Un giocatore non può produrre la Morte Nera finché non ha acquisito l'avanzamento tecnologico "Morte Nera".
- Come la Corazzata, la Morte Nera può sostenere un singolo colpo (o "danno") prima di essere distrutta. Come la Corazzata, la Morte Nera viene capovolta per indicare il suo stato di danneggiamento e viene distrutta se è soggetta ad un altro colpo. Qualsiasi danno subito da una Morte Nera è automaticamente riparato durante la Fase di Status.

- Come la Corazzata, la Morte Nera può bombardare i pianeti. A differenza della Corazzata, tuttavia, la Morte Nera ignora la presenza degli scudi planetari dei PDS. Inoltre, la Morte Nera può bombardare un pianeta durante la Battaglia di Invasione nella Sequenza di Attivazione, anche se nessuna Forza di Terra sbarca sul pianeta in un tentativo di invasione
- Una Morte Nera tira tre dadi da combattimento durante le Battaglie Spaziali ed i Bombardamenti
- Come il Trasporto, la Morte Nera ha una capacità di 6 e può trasportare Forze di Terra, PDS e Caccia.

### **Unità Danneggiate e non Danneggiate**

Quando una Corazzata o una Morte Nera subisce il suo primo colpo, è **danneggiata** invece che distrutta. Posizionare l'unità su un fianco per indicare il suo stato di danneggiamento (come indicato sopra).

## REGOLE OPZIONALI

Di seguito sono descritte alcune interessanti opzioni per le partite di TI. Tutte le regole opzionali provvedute qua sono modulari e possono essere usate in qualsiasi combinazione. E' raccomandabile usare le regole opzionali che piacciono di più al vostro particolare gruppo.

## PARTITE CON TRE, QUATTRO O CINQUE GIOCATORI

Le regole principali assumono che si stia giocando una partita con 6 giocatori. E' possibile giocare il gioco con meno giocatori, mantenendo lo stesso divertimento. Se si desidera giocare a TI in 3, 4 o 5 è necessario apportare alcune modifiche alla mappa di gioco ed al modo in cui le Carte Strategiche vengono pescate.

### LA PARTITA A TRE GIOCATORI

#### Creare la Galassia con tre giocatori

I giocatori scelgono le razze casualmente come solito, e posizionano i Sistemi Nativi inutilizzati nella scatola. Mecatol Rex è posizionato al centro della tavola, come solito.

Prima di rimescolare i 32 sistemi, tuttavia, si rimuovono 3 sistemi vuoti ed un Campo di Asteroidi, mettendoli nella scatola. Quindi si rimescolano i rimanenti 28 sistemi.

Dopo che i sistemi sono stati mescolati, rimuovere 4 sistemi a caso e posizzarli nella scatola senza guardarli. Quindi distribuire i rimanenti 24 sistemi ai giocatori, in modo che ciascuno ne riceva 8.

I giocatori ora creano la galassia normalmente, eccetto che l'ultimo anello di sistemi deve seguire l'illustrazione per la partita a 3 giocatori come indicato nel diagramma "Disposizione della Galassia per 3, 4 e 5 giocatori".

#### Carte Strategiche nella partita a tre giocatori

Durante la Fase Strategica di una partita a tre giocatori, i giocatori devono scegliere **2** Carte Strategiche (quando normalmente ne sceglierebbero solo 1). Questo viene fatto in due turni di selezione, con il secondo giro che segue il medesimo ordine del primo.

Dato che ciascun giocatore ha due Carte Strategiche, i giocatori devono eseguire **due separate Azioni Strategiche ad un certo punto della Fase di Azione** (una per ciascuna Carta Strategica) prima di poter passare il turno. Ogni Azione Strategica individuale è risolta normalmente. Un giocatore può scegliere quale Carta Strategica eseguire per prima.

## LA PARTITA A QUATTRO GIOCATORI

### Creare la Galassia con quattro giocatori

I giocatori scelgono le razze casualmente come solito, e posizionano i Sistemi Nativi inutilizzati nella scatola. Mecatol Rex è posizionato al centro della tavola, come solito.

Mescolare i restanti 32 sistemi (**non rimuovere nessun sistema**). Distribuire i sistemi ai giocatori, in modo che ciascuno riceva 8 sistemi.

I giocatori creano la galassia come solito, con il posizionamento dell'ultimo anello e dei Sistemi Nativi come indicato nell'illustrazione per la partita a 4 giocatori presentata nel diagramma "Disposizione della Galassia per 3, 4 e 5 giocatori".

### Carte Strategiche nella partita a quattro giocatori

Il gioco a quattro giocatori sceglie le stesse regole per scegliere le Carte Strategiche come indicato nella partita a tre giocatori (con ciascun giocatore che sceglie due Carte Strategiche).

Notare che in un gioco a quattro giocatori, dato che ciascun giocatore pesca due Carte Strategiche, non rimangono Carte Strategiche non scelte. I gettoni "bonus" non sono quindi usati in un gioco a quattro giocatori.

La Strategia Iniziativa non può essere scelta dal giocatore per due volte di seguito, a meno che non abbia nessun'altra opzione.

## LA PARTITA A CINQUE GIOCATORI

### Creare la Galassia con quattro giocatori

I giocatori scelgono le razze casualmente come solito, e posizionano i Sistemi Nativi inutilizzati nella scatola. Mecatol Rex è posizionato al centro della tavola, come solito.

Prima che la galassia sia creata, a ciascun giocatore viene assegnato un numero casuale da 1 a 5 (usando pezzi di carta, dadi, o qualsiasi altro strumento casuale). Tale numero assegna la posizione del giocatore come indicato nella disposizione per 5 giocatori nel diagramma "Disposizione della Galassia per 3,4 e 5 giocatori".

Il primo giocatore mescola i restanti 32 sistemi, ne rimuove uno a caso e lo rimette nella scatola senza guardarlo. Quindi posiziona un sistema a faccia in giù, in una delle sei posizioni intorno a Mecatol Rex, dove desidera, ma senza guardarlo.

Quindi distribuisce i rimanenti 30 sistemi ai giocatori (ciascuno ne riceve 6).

I giocatori ora creano la galassia normalmente, con la disposizione finale dei sistemi e dei Sistemi Nativi come indicato nel diagramma.

Dopo che l'intera galassia è stata creata, si rivela il sistema a faccia in giù attorno a Mecatol Rex.

A causa della natura della mappa esagonale, in un gioco a 5 giocatori, alcuni giocatori sono più vicini tra loro rispetto ad altri. Per compensare questo, i giocatori in posizione **1 e 4** ricevono quattro Beni di Commercio prima che il gioco cominci ed il giocatore in posizione **5** riceve sei Beni di Commercio prima che il gioco inizi.

### **Carte Strategiche nella partita a quattro giocatori**

Il gioco a quattro giocatori sceglie le stesse regole per scegliere le Carte Strategiche come indicato nella partita a sei giocatori.

A differenza del gioco a 6, tuttavia, rimangono tre Carte Strategica inutilizzate sul tavolo. Posizionare un gettone bonus su ogni Carta Strategica non selezionata, posizionando quindi un totale di 3 gettoni bonus ogni round invece di 2.

### **OPZIONE DI GIOCO: LA LUNGA GUERRA**

Alcuni giocatori trovano il percorso a 10 Punti Vittoria troppo breve. Tali giocatori desiderano un'esperienza più lunga, complessa ed epica.

Si può creare quest'esperienza usando il lato opzionale del Percorso dei Punti Vittoria, che arriva a 14 punti vittoria invece di 10.

In aggiunta, quando si prepara il mazzo Obiettivi Pubblici, si scelgono a caso 5 Carte Obiettivo Stage II (invece di 3) in aggiunta alla carta "Game Over" ed 8 Carte Obiettivo Stage I (invece di 6), creando un mazzo di Obiettivi Pubblici di 14 carte (invece di 10).

*Variante Alternativa:* Usando il mazzo suggerito sopra, il gioco finirà in qualche turno tra 9 e 14. Se lo si desidera, si può semplicemente omettere la carta "Game Over" dal mazzo Obiettivi. Se fate così, dovrete terminare il gioco dopo la Fase di Status in cui l'ultima Carta Obiettivo Pubblico viene pescata.

### **OPZIONE DI GIOCO: ETA' DEGLI IMPERI**

Il sistema di punti vittoria di TI, come è scritto, ricompensa i giocatori che cercano un equilibrio tra pianificazione e flessibilità. Altri giocatori, invece, possono desiderare che gli obiettivi di vittoria di TI siano più prevedibili (come nel caso delle due precedenti edizioni) in modo da pianificare una strategia a

lungo termine. Questo viene fatto nel seguente modo:

Dopo aver creato il mazzo Obiettivi Pubblici come solito, iniziare a pescarne le carte, partendo dalla cima. Dopo aver pescato una carta, posizionarla a faccia in su nell'area di gioco, creando una linea orizzontale di carte partendo da sinistra. Dopo aver pescato e posizionato la carta "Game Over", rimettere le carte rimaste nella scatola.

Ora dovrete avere una linea di Carte Obiettivo Pubblico lunga da 7 a 10 carte, con la carta "Game Over" nella posizione più a destra.

Durante il gioco, i giocatori possono qualificarsi per **qualsiasi** Carta Obiettivo rivelata. Nessun'altra carta Obiettivo entrerà nel gioco. In questo modo, i giocatori conoscono esattamente quali obiettivi sono da raggiungere durante il gioco.

Alla fine della Fase di Status del primo round, posizionare un **Gettone di Turno** (qualsiasi pezzo di carta) sulla **carta più a sinistra**. Dopo che ogni Fase di Status è conclusa, muovere il Gettone del Turno **una carta a destra**. Quando il Gettone del turno muove sulla carta "Game Over", il gioco finisce immediatamente ed il giocatore con il più alto numero di punti vittoria è il vincitore. In questo modo, la riga di Carte Obiettivo funge anche da tracciatore dei Turni.

## **OPZIONE DI GIOCO: SOLI DISTANTI**

Inclusi nel gioco, ci sono i Contatori di Dominio ottagonali che formano il cuore dell'opzione di gioco "Soli Distanti". Usare i Contatori di Dominio altera sensibilmente la strategia ed il gusto del gioco, soprattutto nelle fasi iniziali, in quando simulano i pericoli e le ricompense dell'esplorazione spaziale e della colonizzazione.

Dopo che la mappa di gioco è stata creata, ma prima che il gioco cominci, si mescolano i Contatori di Dominio e si posizionano **a faccia in giù** su ogni pianeta neutrale sulla mappa (non si posizionano sui Pianeti Nativi o su Mecatol Rex).

I Contatori in eccesso ritornano nella scatola e non devono essere guardati.

### **I Contatori di Dominio**

I Contatori di Dominio riflettono gli aspetti sconosciuti dell'esplorazione spaziale, e funzionano in questo modo:

- Il Contatore di Dominio di un pianeta è rivelato ed i suoi effetti risolti dopo che un giocatore ha sbarcato le sue Forze di Terra sul pianeta durante la fase di Sbarco Planetario dell'Azione Tattica.

Dopo che un Contatore di Dominio è stato rivelato, il giocatore attivo non può sbarcare ulteriori Forze di Terra sul pianeta durante la stessa attivazione.

- Quando rivelato, il simbolo in fronte del Contatore di Dominio rappresenta l'incontro o l'evento del pianeta. Si risolvono immediatamente gli effetti di tale evento.
- Se un giocatore ottiene il controllo di un pianeta senza sbarcare in forze durante un'Azione Tattica, il Contatore di Dominio è ignorato e rimesso nella scatola senza effetti.
- Se per qualsiasi ragione un pianeta ritorna neutrale dopo essere stato occupato da un giocatore, **non** si posiziona un nuovo Contatore di Dominio sul pianeta.
- 

### **Sondare**

Immediatamente dopo la fase di movimento dell'Azione Tattica (non di Trasferimento) il giocatore attivo può scegliere di **sondare** il Contatore di Dominio nel sistema attivo se ha **almeno un Caccia nel sistema**.

Se sonda, il giocatore guarda segretamente il Contatore di Dominio nel sistema. Dopo averlo guardato, deve rimetterlo al suo posto a faccia in giù. Il giocatore non può guardare ancora lo stesso contatore a meno che non sondi ancora il pianeta con una futura attivazione, oppure sbarcando Forze di Terra sul pianeta.

Un giocatore non può sbarcare Forze di Terra su un pianeta durante la stessa attivazione in cui ha sondato il pianeta.

REGOLA SPECIALE: Se il Contatore di Dominio "Sopravvissuti di Lazax" viene sondato, rimuovere il contatore dal gioco. Il giocatore che ha sondato **riceve immediatamente un punto vittoria** e può pescare 3 carte azione.

### **Annientare**

Durante lo step Battaglia di Invasione dell'Azione Tattica, una Morte Nera o una Corazzata nello stesso sistema possono scegliere di **annientare** un Contatore di Dominio **a faccia in giù**. Il giocatore attivo semplicemente annuncia che sta annientando il pianeta, quindi rimuove il Contatore di Dominio e lo rimette nella scatola, ignorando i suoi effetti.

Una Morte Nera o una Corazzata non può annientare un Contatore di Dominio che sia già stato rivelato.

Notare che una singola Morte Nera o Corazzata può annientare solo un Contatore di Dominio nel sistema. Se un giocatore desidera annientare due Contatori di Dominio nello stesso sistema durante la stessa attivazione, deve avere almeno due Corazzate/Morte Nera nel sistema.

Una Morte Nera o una Corazzata che sia stata usata per un annientamento dopo il movimento non può essere usata per bombardare durante la stessa attivazione.

Dopo aver annientato un pianeta, un atto controverso, il giocatore deve affrontare le reazioni del suo popolo e del Consiglio Galattico. Dopo aver annientato un Contatore di Dominio, il giocatore deve tirare il dado e consultare la tabella sottostante:

<b><u>Risultato</u></b>	<b><u>Effetto</u></b>
<b>1-7</b>	<b>Nessun Effetto</b>
<b>8-9</b>	<b>Perde 3 Carte Azione a caso</b>
<b>0</b>	<b>Perde 3 Carte Azione a caso e scarica tutti i suoi pianeti immediatamente</b>

**Regola Speciale:** Se un giocatore annienta il Contatore di Dominio "Sopravvissuti di Lazax", deve immediatamente scartare tutte le sue Carte Azione, scaricare tutti i suoi pianeti e perdere tutti i suoi Beni di Commercio. In aggiunta, quel giocatore non può votare nel successivo Ordine del Giorno Politico.

## **OPZIONE DI GIOCO: I LEADER**

Inclusi nel gioco ci sono 30 Contatori dei Leader (3 per ogni razza). Questi rappresentano personalità eccezionali che assistono la propria razza nella lotta per ottenere il trono imperiale. Ci sono cinque diversi tipi di Leader: Generale, Ammiraglio, Diplomatico, Agente e Scienziato.

### **Posizionare i Leader**

Quando si usa quest'opzione di gioco, tutti i tre leader di una razza sono posizionati nel Sistema Nativo del giocatore prima che il gioco inizi, insieme alle normali unità di partenza. Come le Forze di Terra ed i PDS, i Leader sono sempre considerati su un pianeta o trasportati da un'astronave.

A differenza di Forze di Terra e PDS, tuttavia, qualsiasi astronave (anche un Caccia) può trasportare uno o più Leader usando le stesse regole seguite dal Trasporto per portare le Forze di Terra. I Leader non contano per la capacità massima di trasporto di una nave.

Un Leader non può sbarcare su un pianeta neutrale od ostile a meno che non sia accompagnato da almeno una Forza di Terra.

Se un Leader partecipa ad una Battaglia di Invasione su un pianeta, viene automaticamente CATTURATO se l'invasione fallisce su un pianeta nemico o immediatamente UCCISO se l'invasione fallisce su un pianeta neutrale.

### **Uccidere e Catturare i Leader**

I Leader sono potenti strumenti ed i vostri avversari non aspettano altro che poterli catturare o eliminare.

### **Nello Spazio**

Se una nave che trasporta un Leader è distrutta durante una Battaglia Spaziale, tirare un dado.

Con un risultato da 1 a 5, il leader è UCCISO e rimosso permanentemente dal gioco. Con un risultato da 6 ad 8, il leader scappa ed il suo proprietario lo può riposizionare immediatamente su un qualsiasi suo pianeta, non sotto assedio. Con un risultato di 9 o 10, il leader è CATTURATO dal giocatore avversario nella Battaglia Spaziale.

Se una nave è distrutta in un qualsiasi altro momento che non sia la Battaglia Spaziale, il Leader è ucciso automaticamente e rimosso dal gioco.

### **Su un Pianeta**

Se un pianeta che contiene un Leader è invaso con successo da un giocatore nemico, tirare un dado.

Con un risultato da 1 a 5, il Leader è CATTURATO. Con un risultato da 6 a 9 il Leader scappa ed il suo proprietario lo può immediatamente riposizionare in un qualsiasi suo pianeta non sotto assedio. Con un risultato di 10, il Leader è ucciso e rimosso dal gioco.

Se un Leader è presente su un pianeta la cui proprietà cambia per qualsiasi altra ragione diversa dall'invasione, il Leader scappa automaticamente e può essere posizionato su qualsiasi pianeta amico.

I Leader non possono mai esistere su pianeti nemici, neutrali o nello spazio da soli.

### **Leader Catturati**

Quando si cattura un Leader, il giocatore che ha catturato posiziona il Leader nella sua area di gioco. Durante la Fase di Status, il giocatore invasore può liberamente trasferire il prigioniero ad un altro giocatore, incluso il proprietario del Leader (nel cui caso, il Leader viene liberato e posizionato in un qualsiasi pianeta amico non sotto assedio). Invece di trasferire il prigioniero, il giocatore che ha catturato il Leader può decidere di trattenerlo per un altro round oppure di compiere un'esecuzione. Se viene scelta l'esecuzione, il giocatore che ha in possesso il Leader avversario annuncia che intende giustiziare il prigioniero e rimuove la sua pedina dal gioco.

### **Liberare i Leader Catturati**

Ogni volta che un pianeta è invaso con successo, se il pianeta era controllato da un giocatore che possiede qualsiasi Leader catturato, può tirare un dado al termine dell'invasione. Con un risultato di 9 o 10, un leader catturato è stato trovato dal nuovo invasore. Se più di un prigioniero era trattenuto dal giocatore sconfitto, l'invasore può scegliere quale Leader liberare. Se il Leader liberato appartiene ad un'altra razza, ora il nuovo invasore decide le sorti del Leader appena trovato. Se il Leader trovato appartiene alla razza dell'invasore,

il Leader è liberato e viene posizionato su qualsiasi pianeta amico non sotto assedio a scelta dell'invasore.

Se un giocatore invade con successo l'ultimo pianeta di un altro giocatore, tutti i Leader in possesso del giocatore eliminato sono trasferiti all'invasore.

### **Abilità dei Leader**

Le abilità dei Leader dipendono dal tipo di Leader. I 5 diversi tipi di Leader e le loro abilità sono qua descritte:

#### **Scienziato**

Un pianeta che contiene una specialità tecnologica ed almeno uno scienziato, provvede uno sconto di 2 anziché di 1 per l'acquisto di tecnologie

Un pianeta con almeno uno scienziato può costruire una nuova Base Spaziale ad un costo di 2 anziché di 4.

Le unità PDS sul pianeta con almeno uno scienziato ottengono +1 a tutti i tiri.

I Pianeti con almeno uno scienziato ed un'unità PDS non possono essere bombardati dalla Morte Nera (la quale normalmente ignorerebbe la presenza degli scudi planetari generati dal PDS).

#### **Diplomatico**

Se un diplomatico è presente su un pianeta che sta per essere invaso da Forze di Terra nemiche durante la fase di Invasione Planetaria, il diplomatico può rimandare l'invasione di un round. Le Forze di Terra ritornano sui Trasporti. Un pianeta protetto da un diplomatico non può essere protetto ancora da un diplomatico per il resto del turno o per il turno successivo.

Una flotta che contiene un diplomatico può attraversare un sistema contenente navi nemiche, ma solo se il giocatore avversario concede il suo permesso per il transito.

#### **Generale**

Quando un generale partecipa come attaccante ad una Battaglia di Invasione (sbarcando insieme alle Forze di Terra invadenti), il giocatore attivo può ritirare fino a due dadi durante ogni round della Battaglia di Invasione.

Corazzate e Morti Nere ricevono -4 ai tiri di bombardamento contro un pianeta che contiene almeno un generale.

Tutte le Forze di Terra in difesa di un pianeta che contiene almeno un generale ricevono +1 ai tiri di combattimento durante la Battaglia di Invasione.

#### **Ammiraglio**

Quando un ammiraglio partecipa ad una Battaglia Spaziale (come attaccante o difensore), il suo proprietario può tirare un dado addizionale per la nave su cui si trova l'Ammiraglio. (notare che solo un dado viene aggiunto, anche se l'Ammiraglio si trova su una Morte Nera).

Una Corazzata che trasporta un Ammiraglio riceve +1 al movimento.

Quando attaccata da una flotta contenente un Ammiraglio, la flotta in difesa non può ritirarsi almeno che non contenga anch'essa un Ammiraglio

## **Agente**

Se un agente è parte di una Battaglia di Invasione come attaccante (sbarcando insieme ad una o più Forze di Terra, i PDS nemici non possono sparare alle Forze di Terra invadenti).

Se un agente è parte di una Battaglia di Invasione come attaccante e la Battaglia viene vinta, il giocatore attivo può rimpiazzare qualsiasi unità PDS e Base Spaziale nemica con le proprie unità (normalmente queste unità sarebbero distrutte).

Un agente può essere sacrificato in qualsiasi momento per agire come una carta azione di "Sabotaggio". Semplicemente si annuncia l'azione dopo che un giocatore ha giocato una Carta Azione, cancellandone gli effetti. Quindi si scarta sia la Carta Azione che l'agente

## **OPZIONE DI GIOCO: LA CORSA D'ATTACCO**

Anche se la Morte Nera è l'indiscussa regina dello spazio, la storia dimostra che un tale mostro nasconde spesso dei difetti fatali che possono essere sfruttati dal più piccolo dei veicoli.

Quando si usa quest'opzione di gioco, i Caccia hanno una disperata possibilità di tentare un attacco prima della Battaglia Spaziale contro la Morte Nera. Questo attacco disperato è chiamato "La Corsa d'Attacco"

### **Annunciare la Corsa**

Una corsa d'attacco ha luogo prima dell'inizio di qualsiasi Battaglia Spaziale, immediatamente dopo qualsiasi Sbarramento Anti-Caccia delle Torpediniere.

Entrambi i giocatori (l'attaccante per primo) possono annunciare che stanno tentando una Corsa d'Attacco contro una Morte Nera nemica nella battaglia (se una Morte Nera non è presente, allora il giocatore non può eseguire la Corsa d'Attacco).

Se entrambi i giocatori hanno una Morte Nera, l'attaccante deve risolvere la sua corsa d'attacco per primo, seguito dal difensore.

Dopo aver annunciato la corsa d'attacco, un giocatore deve destinare un numero di Caccia per questa pericolosa missione. Dopo che il numero di Caccia è stato deciso, la corsa d'attacco è eseguita attraverso due serie di tiri di dado.

### **Le Difese Esterne**

Tirare un dado per ogni Caccia inviato nella corsa d'attacco. Con un risultato naturale di 9 o 10, il Caccia riesce a penetrare attraverso la difesa esterna della Morte Nera. Qualsiasi altro risultato, distrugge il Caccia che non può rispondere al fuoco.

#### **Le Difese Interne**

Per ogni Caccia che è passato oltre le difese esterne della Morte Nera, tirare un dado (uno alla volta).

Se il Caccia ottiene un risultato naturale di 10, la Corsa d'Attacco è un successo e la Morte Nera è immediatamente distrutta. Una Morte Nera così distrutta non può rispondere al fuoco. Tutti gli altri risultati sul dado distruggono immediatamente il Caccia che non può rispondere al fuoco.

I Caccia superstiti possono partecipare alla seguente Battaglia Spaziale. Una Morte Nera non distrutta può partecipare alla Battaglia Spaziale senza nessun effetto collaterale.

Dato che un avversario può avere anche due Morti Nere, un giocatore può tentare una corsa d'attacco contro entrambe le unità, dividendo i Caccia destinati alla missione in due gruppi. Con i Caccia così suddivisi, si attacca una Morte Nera alla volta, risolvendo singolarmente le due corse d'attacco, una per volta.