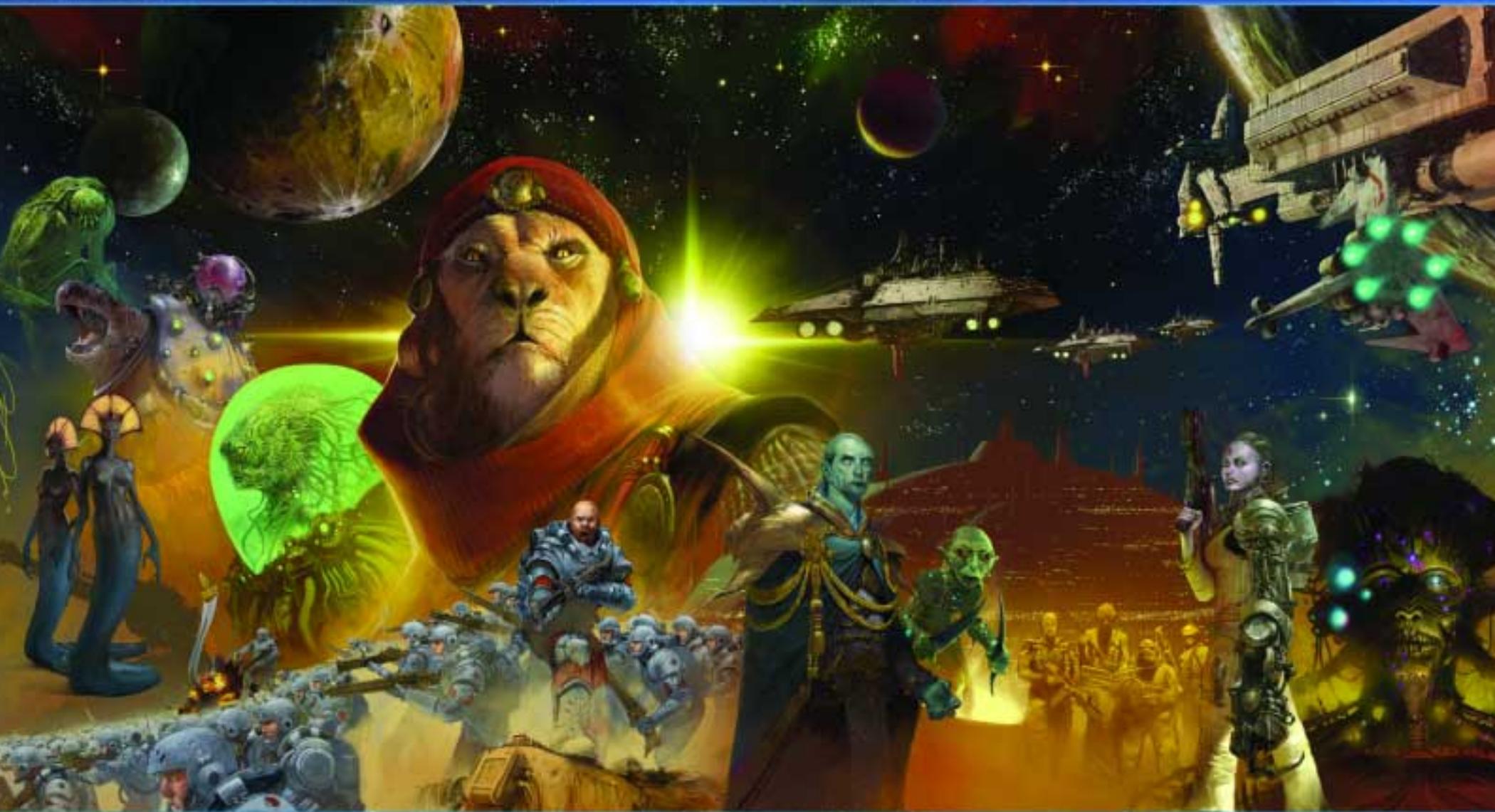


TWILIGHT IMPERIUM™

THIRD EDITION



REGOLE DI GIOCO

UN GIOCO DI CHRISTIAN T. PETERSEN

A J.R.R. Tolkien, per l'ispirazione senza fine e il coraggio di sognare nuovi mondi

A George Lucas, per aver capito una volta la stella nell'occhio della nostra mente

A Frank Herbert, per portare intrighi ed aroma alle stelle

A Gene Roddenberry, per la sua continua missione

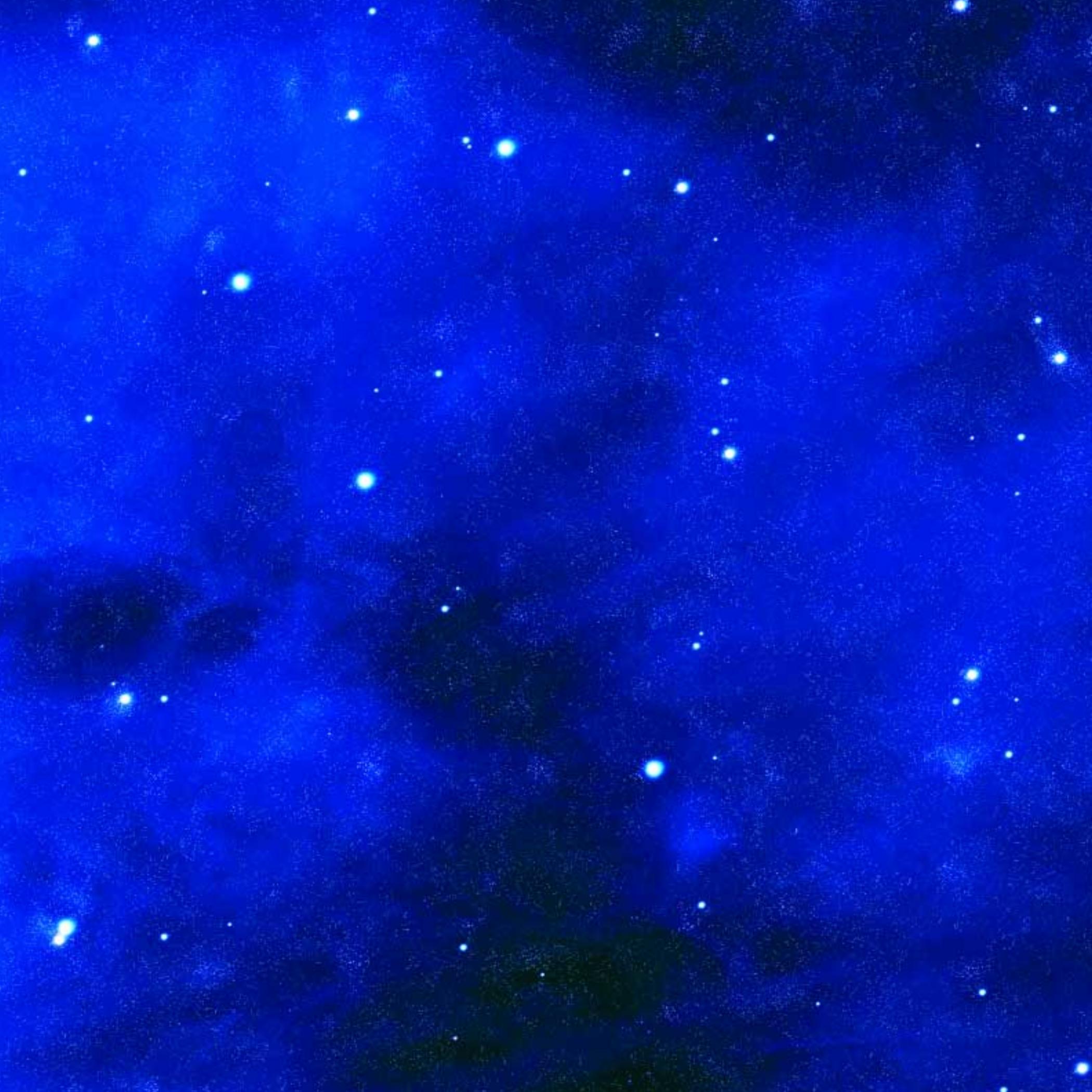
A Isaac Asimov, per mostrarci come guardare dentro, così che noi possiamo guardare fuori

A Papà, per la ricerca di conoscenza, e per i giochi

A Gretchen, per il suo amore

A Lars, per sempre

- CTP



Benvenuto

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 ruolo 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. Tu hai il necessario per guidare la tua razza oltre l'Era del Crepuscolo? Possiedi la determinazione di muovere la tua razza attraverso un bilanciato uso di diplomazia, accurata pianificazione, e l'uso della forza? Sei pronto per dirigere lo sviluppo scientifico, la potenza militare, e la crescita economica di un'intera civiltà interstellare?

In tal caso, il tuo momento è giunto!

L'Obiettivo del Gioco

Per vincere una partita a TWILIGHT IMPERIUM ("TI"), i giocatori devono accumulare un totale di 10 punti vittoria attraverso il raggiungimento di obiettivi e scegliendo attentamente strategie favorevoli. Il gioco termina quando un giocatore guadagna il suo decimo punto vittoria o immediatamente dopo qualsiasi altra condizione di fine partita applicata (vedi oltre).

Preparazione e Componenti del Gioco

Inclusi nella tua scatola di TI, troverai i seguenti componenti.

- Sei telai di componenti in plastica altamente dettagliati in sei colori. Ogni telaio contiene quanto segue:
 - 5 Corazzate (Dreadnoughts)
 - 4 Trasporti (Carriers)
 - 8 Incrociatori (Cruisers)
 - 8 Torpediniere (Destroyers)
 - 2 Morti Nere (War Suns)
 - 12 Forze di Terra (Ground Forces)
 - 10 Caccia (Fighters)
 - 6 Sistemi di Difesa Planetaria (PDS)
 - 3 Bacini Spaziali (Space Docks)

- 144 Carte Tecnologia (24 ciascuna in sei mazzi separati dai colori)
- 51 Carte Pianeti
- 103 Carte Aziane
- 60 Carte Politiche
- 30 Carte Obiettivi (Segreti e Pubblici)
- 20 Carte Commercio (2 ciascuna per le 10 razze)
- 10 Schede delle Razze
- 30 Segnalini dei Leader
- 8 Carte Strategia in Cartoncino
- 160 Segnalini di Comando (16 per ognuna delle 10 razze)
- 150 Marcatori di Controllo (15 per ognuna delle 10 razze)
- 8 Segnalini Bonus
- 40 Segnalini dei Beni di Commercio
- 23 Segnalini Supplementari dei Caccia
- 23 Segnalini Supplementari delle Forze di Terra
- 1 Segnalino del Portavoce
- 1 Percorso dei Punti Vittoria
- 43 Pezzi Esagonali del Tabellone
- Questo Libro delle Regole
- 4 dadi a 10 facce (nota che in TI, il risultato "0" rappresenta il numero "10")
- 44 Segnalini di Dominio

Prima di giocare la tua prima partita a TWILIGHT IMPERIUM, rimuovi con attenzione i componenti di plastica dai loro telai e separa tutte le carte in singoli mazzi per tipo. Spingi fuori con attenzione i pezzi di cartoncino in modo che non si lacerino. Assicurati di tenere tutti i componenti fuori dalla portata di bambini piccoli ed animali.

Un'occhiata ai Componenti

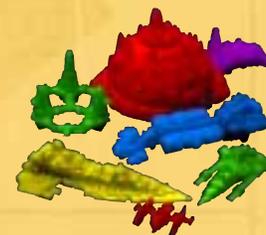
Noi riassumeremo qui i vari componenti di TI, in modo che tu possa riconoscerli mentre leggerai queste regole.



Gli Esagoni della Mappa

Prima di ogni partita a TI, i giocatori creeranno un'unica tabellone di gioco componendo i pezzi esagonali della mappa forniti. Ogni singolo pezzo è chiamato "sistema". I sistemi di TI rappresentano ognuno 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 provengono. I sistemi contenenti un contorno rosso sono **Sistemi Speciali** (come i Campi di Asteroidi) e sono regolati da regole speciali.



Le Unità di Gioco in Plastica

I pezzi dettagliati in plastica di TI, (collettivamente chiamate "unità") rappresentano il personale militare, cantieri navali, sistemi di difesa, e navi spaziali che i giocatori comanderanno. Le unità non impiegate sul tabellone di gioco sono mantenute nell'area di approvvigionamento del giocatore.



Le Carte Pianeti

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



Le Carte Tecnologia

All'inizio della partita, ogni giocatore riceve un identico Mazza Tecnologia (separati dai colori) consistente in 24 avanzamenti tecnologici. Durante la partita, quando un giocatore acquista (o l'acquisisce in un altro modo) una tecnologia, la corrispondente Carta Tecnologia viene presa dal suo mazzo e piazzata a faccia in su accanto ad esso.



Le Carte Azione

Le Carte Azione di TI forniscono ai giocatori una varietà di utili eventi, manovre, bonus ed altri vantaggi. I giocatori ricevono Carte Azione nel corso della partita da una varietà di attività.



Le Carte Politica

Spesso i rappresentanti delle grandi razze devono incontrarsi nella sala santificata del Consiglio Galattico su Mecatol Rex per dibattere, deliberare, ed emettere condotte per decretare la custodia imperiale. Quando un giocatore esegue l'abilità primaria della Carta Strategia Politica durante la Fase di Azione (vedi oltre), egli deve pescare e risolvere la carta in cima al Mazzo Politico. Ogni Carta Politica contiene un **ordine del giorno** che tutti i giocatori devono votare. Gli effetti di un ordine del giorno possono spaziare da una piccola formalità, ad un grande cambiamento nella vera struttura della partita.



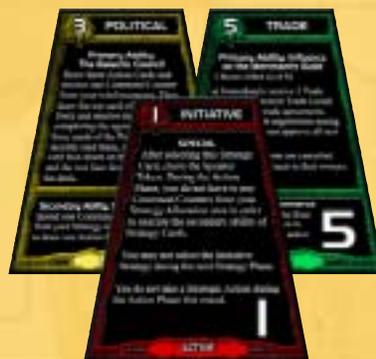
Le Carte Obiettivo (Pubbliche e Segrete)

Per poter vincere a TI, i giocatori devono accumulare 10 punti vittoria. Il modo principale per i giocatori di riceverli è qualificarsi per i requisiti di una Carta Obiettivo. I punti vittoria forniti da una Carta Obiettivo Pubblico sono ottenibili da tutti i giocatori, mentre quelli di una Carta Obiettivo Segreto sono individuali per ogni giocatore.



Le Carte Commercio

Ogni razza ha due Carte Accordo Commerciale che possono essere usate per formare accordi commerciali con altri giocatori. Ogni Carta Commercio ha un **valore commerciale** numerico che varia da razza a razza.



Le Carte Strategia

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



I Segnalini Bonus

Dopo che tutti i giocatori hanno scelto una Carta Strategia durante la Fase della Strategia, dovranno (in una partita a sei giocatori) rimanere due Carte Strategia nell'area di gioco comune. Prima che la Fase della Strategia termini, le due restanti Carte Strategia ricevono entrambe un Segnalino Bonus che va piazzata sopra le stesse Carte Strategia. Un giocatore che in seguito sceglie una di queste Carta Strategia può usare il Segnalino Bonus per ricevere un Segnalino di Comando o un Bene di Commercio aggiuntivo.



I Segnalini di Comando

I Segnalini di Comando in TI sono astratte ma risorse integrali rappresentanti il mandato nazionale, il budget, l'organizzazione, la logistica, e la preparazione della tua razza. Quando un giocatore riceve un Segnalino di Comando dal suo approvvigionamento, deve piazzarlo sulla propria area di Rifornimento alla Flotta (Fleet Supply), area di Allocazione Strategica (Strategy Allocation), o area del Pool di Comando (Command Pool) sulla Scheda della Razza. Per eseguire azioni tattiche (come muovere, costruire, o iniziare un combattimento sul tabellone), prendere i vantaggi dell'abilità secondaria della Carta Strategia, o gestire la propria flotta, un giocatore deve allocare e spendere Segnalini di Comando.



I Marcatori di Controllo

All'inizio della partita, ogni giocatore viene fornito con un generoso numero di Marcatori di Controllo a forma di bandiera, ciascuna riportante l'emblema della razza del giocatore. I Marcatori di Controllo vengono usati per rappresentare la razza dove è necessario, come sul Percorso dei Punti Vittoria, o sulle Carte Obiettivo archiviate con successo, e (più spesso) per indicare la proprietà dei pianeti.



I Segnalini dei Beni di Commercio

Questi segnalini rappresentano la ricchezza e le ricompense del commercio interstellare. Esse si ottengono principalmente dagli accordi commerciali attivi quando la Carta Strategia Commercio viene eseguita. I Beni di Commercio [Trade Goods] di un giocatore possono essere usati come diretti sostituti delle risorse o per l'influenza, e vengono frequentemente usati come valuta tra i giocatori come pagamento per corruzione o per altre considerazioni.



Il Percorso dei Punti Vittoria

Il Percorso dei Punti Vittoria viene usato per indicare l'accumulo dei punti vittoria di ciascun giocatore. Da notare che il lato principale del Percorso dei Punti Vittoria ha gli spazi numerati da 0 a 10, mentre il lato opposto è numerato da 0 a 14. Il lato opposto viene usato con la regola opzionale "La Lunga Guerra" che si trova a pagina 32.



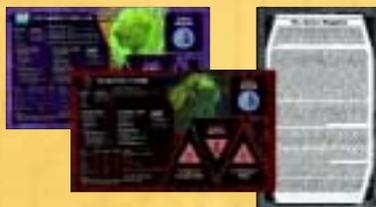
Il Segnalino del Portavoce (Primo Giocatore)

Questo segnalino viene reclamato ogni turno dal giocatore che ha scelto la Carta Strategia Iniziativa durante la Fase della Strategia. Il giocatore che controlla il Segnalino del Portavoce sceglie sempre per primo la Carta Strategia durante la successiva Fase della Strategia.



Segnalini Supplementari delle Forze di Terra e delle Unità Caccia

Le Forze di Terra e le unità Caccia sono le sole unità nella partita che i giocatori possono acquistare in quantità illimitata. Tutte gli altri tipi di unità sono limitati alle miniature fornite con il gioco. I Segnalini supplementari dei Caccia e delle Forze di Terra rappresentano le unità aggiuntive dei Caccia e delle Forze di Terra che i giocatori possono aggiungere alle proprie forze.



Le Schede delle Razze

Incluso nel tuo gioco, troverai 10 grandi schede in cartoncino, ciascuna rappresentante una delle grandi razze dell'universo di TI. Dopo aver scelto una razza con cui giocare, ogni giocatore riceverà la corrispondente Scheda della Razza, la quale fornisce

ad ogni giocatore le specifiche informazioni per la propria razza così come le tabelle di gioco ed utili informazioni. La Scheda della Razza è anche utilizzata per tenere traccia dei Segnalini di Comando e dei Beni di Commercio del giocatore attivo.

Numero dei Giocatori

Queste regole sono state scritte presumendo che tu stia giocando a TI con 6 giocatori. TI si può giocare con meno giocatori, e le regole per giocare con 3-5 giocatori sono fornite a pagina 31 di queste regole.

Preparazione del Gioco

Prima di iniziare a giocare, segui questi punti.

1

Separa i 10 Sistemi Nativi dagli altri pezzi esagonali del tabellone di gioco. Mischia i Sistemi Nativi a faccia in giù e consenti ad ogni giocatore di pescarne uno a caso. Questo procedimento determina quale razza controllerà un giocatore durante la partita. Tutti i giocatori prenderanno la Scheda della Razza, i Marcatori di Controllo, le Carte Commercio, e i Segnalini di Comando corrispondenti alla propria razza.

2

Ogni giocatore sceglie uno dei sei colori disponibili e prende le unità di plastica e il Mazza Tecnologia corrispondente a quel colore.

3

Trova un'area del tavolo che sia comodamente raggiungibile da tutti i giocatori. Designa questo spazio ad "area di gioco comune". Poi mischia i mazzi delle Carte Azione e delle Carte Politica e piazzale separatamente nell'area di gioco comune. Piazza anche i Segnalini Supplementari dei Caccia e delle Forze di Terra nell'area di gioco comune.

4

Ogni giocatore prende le Carte Pianeta corrispondenti ai singoli pianeti del suo Sistema Nativo e le piazza a faccia in giù nella sua area di gioco. Piazza le rimanenti Carte Pianeti, rappresentanti all'inizio della partita i pianeti neutrali, nell'area di gioco comune.

5

Piazza tutti i Beni di Commercio in un singolo mucchio (la "Riserva del Commercio") nell'area di gioco comune.

6

Ora piazza le 8 Carte Strategia fianco a fianco in ordine numerico con il lato "attivo" a faccia in su, nell'area di gioco comune.

7

Crea il Mazza Obbiettivi, seguendo le indicazioni del riquadro "Preparare le Carte Obiettivo". Non dimenticare di piazzare le Carte Obiettivo Pubblico e Segreto nella scatola, mentre impedisce ai i giocatori di guardarle.

8

Ora piazza il Percorso dei Punti Vittoria nell'area di gioco comune e piazza un Marcatore di Controllo per ogni giocatore nello spazio marcato "0".

9

I giocatori devono ora creare il tabellone di gioco (o "galassia"). Per favore per fare questo leggi e segui le istruzioni nel riquadro "Preparare la Galassia" a pagina 8 prima di procedere.

APPROVVIGIONAMENTO

Ogni giocatore mantiene un'area di "approvvigionamento" consistente delle sue unità di plastica inutilizzate e dei Segnalini di Comando. Ogni volta che un giocatore costruisce un'unità, questi è presa dai suoi rinforzi disponibili e successivamente piazzata sul tabellone. (Un'eccezione a ciò sono i Segnalini Supplementari dei Caccia e delle Forze di Terra, vedi oltre). Ogni volta che un giocatore riceve un nuovo Segnalino di Comando, questi è presa dai suoi rinforzi e piazzata in uno dei tre appositi riquadri sulla sua Scheda della Razza (Pool di Comando, Rifornimento alla Flotta, e Allocazione Strategica).

10

Dopo che la galassia è stata creata, tutti i giocatori piazzano le loro "unità di partenza" (indicate nella propria Scheda della Razza) sul loro Sistema Nativo. Se un Sistema Nativo contiene diversi pianeti, ogni Bacino Spaziale, Forze di Terra, e PDS può essere piazzato fra essi in base ai desideri del giocatore. Tutti i giocatori prendono e piazzano le proprie carte "Tecnologia Iniziali" a faccia in su nella propria rispettiva area di gioco.

11

Tutti i giocatori prendono ora i Segnalini di Comando dal proprio approvvigionamento, piazzandoli sulla loro Scheda della Razza come segue: **2 Segnalini di Comando nell'area di Allocazione Strategica, 3 Segnalini di Comando nell'area del Pool di Comando, e 3 Segnalini di Comando nell'area dei Rifornimenti alla Flotta** (con il lato "Flotta" verso l'alto).

Ora sei pronto ad iniziare la partita.

Il Round di Gioco

Dopo aver terminato la disposizione della partita, i giocatori iniziano a giocare partendo con la **Fase della Strategia del primo turno di gioco**.

TWILIGHT IMPERIUM viene giocato attraverso un numero consecutivo di turni di gioco dove ogni turno consiste delle seguenti fasi:

- 1) La Fase della Strategia
- 2) La Fase di Azione
- 3) La Fase di Status

Dopo ogni Fase di Status, se nessun giocatore ha ancora dichiarato vittoria, semplicemente inizia un nuovo turno di gioco partendo con un'altra Fase della Strategia, ecc. In questo modo il gioco continua, ripetendo le tre fasi summenzionate, finché un giocatore non raggiunge 10 punti vittoria o finché non avviene un'altra condizione di fine partita.

I punti vittoria sono generalmente reclamati durante la Fase di Status quando un giocatore adempie i requisiti indicati su una Carta Obiettivo Pubblico o Segreto. Per raggiungere i vari obiettivi, i giocatori devono espandere i propri imperi, forgiare alleanze con altre razze, negoziare per il miglior esito durante il Consiglio Galattico, e scegliere la migliore Carta Strategia durante la Fase della Strategia.

LA FASE DELLA STRATEGIA

Una Carta Strategia



Durante ogni Fase della Strategia, ogni giocatore deve scegliere una delle Carte Strategia disponibili dall'area di gioco comune (la Carta Strategia scelta dona al giocatore un'abilità speciale durante l'imminente Fase di Azione). All'inizio di ogni Fase della Strategia, ci sono 8 possibili Carte Strategia (o "strategie") tra cui i giocatori possono scegliere.

Preparazione delle Carte Obiettivo

Prima che il gioco inizi, le Carte Obiettivo Segreto devono essere distribuite ed il Mazzo Obiettivo Pubblico correttamente preparato.

Prima separate tutte le Carte Obiettivo nei tre differenti tipi: Obiettivo Segreto, Obiettivo Pubblico "Strage I", ed Obiettivo Pubblico "Strage II". Quindi procedi come segue:

1) Mescola le 10 Carte Obiettivo Segreto e dante una carta a caso a faccia in giù a ciascun giocatore. Tutti i giocatori devono leggere la propria Carta Obiettivo Segreto e piazzare la carta a faccia in giù nella propria area di gioco. Ad un giocatore non è mai permesso, per nessuna ragione, mostrare la propria Carta Obiettivo Segreto ad un avversario. Piazza le rimanenti Carte Obiettivo Segreto di nuovo nella scatola, senza consentire a nessun giocatore di guardarle.

2) Ora prendi le 10 Carte Obiettivo Pubblico Strage II e rimuovi la Carta "Imperium Rex". Mescola le restanti 9 carte Strage II e pescane 3 carte a caso (in ogni momento tienile nascoste da tutti i giocatori). Dopo aver pescato le 3 carte a caso, prendi la carta "Imperium Rex" e mischiala con le 3 carte scelte a caso.

Ora hai 4 Carte Obiettivo Pubblico Strage II scelte a caso, di cui una è la carta "Imperium Rex". Piazza queste 4 carte a faccia in giù in un posto dell'area comune di gioco. Piazza le restanti carte Strage II di nuovo nella scatola, senza permettere che siano viste dai giocatori.

3) Mischia le 10 Carte Obiettivo Pubblico Stage I e pesca 6 carte a caso. Piazza le 6 carte in cima alle 4 carte Stage II, ora formano un singolo mazzo di 10 Carte Obiettivo Pubblico nell'area di gioco comune. Questo mazzo è costituito da 6 carte casuali "Stage I" in cima a 4 carte casuali "Stage II" (di cui una è la carta "Imperium Rex"). Questo mazzo è il Mazzo degli "Obiettivi Pubblici".

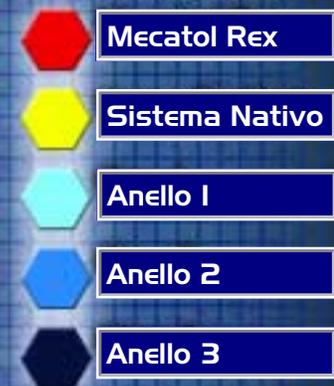
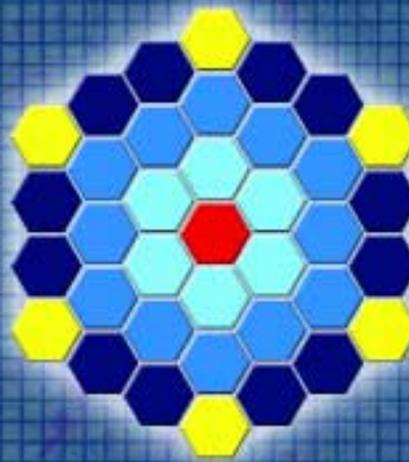
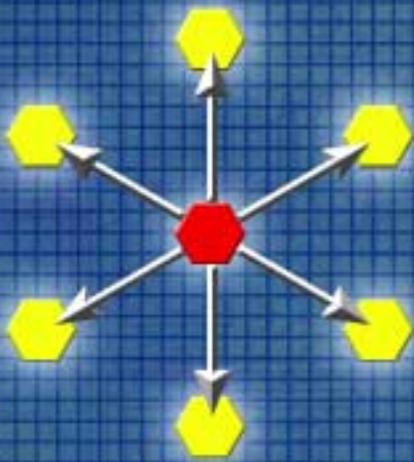
NOTA: È importante che le Carte Obiettivi inutilizzate (Segreto, Pubblico Stage I e II) siano rimesse nella scatola dove resteranno nascoste a tutti i giocatori dall'inizio alla fine della partita. Altrimenti, giocatori esperti possono dedurre quali obiettivi sono in gioco prima che siano rivelati.

Queste sono: Guerra, Politica, Commercio, Iniziativa, Imperiale, Logistica, Diplomazia o Tecnologia.

Non solo la Carta Strategia fornisce un'importante abilità, ma determina l'ordine di gioco (come indicato dal suo numero, Guarda il riquadro a pagina 11 per maggiori informazioni sull'ordine di gioco).

All'inizio di ogni Fase della Strategia, il giocatore che controlla il Segnalino del Portavoce (lo "Speaker") può scegliere per primo la Carta Strategia dall'area di gioco comune. Quando si seleziona una Carta Strategia, un giocatore semplicemente sceglie e prende una delle Carte Strategia disponibili dall'area di gioco comune e la piazza davanti a sé (con il lato "attivo [active]" verso l'alto). La carta ora non è più disponibile per essere scelta dagli altri giocatori. Dopo che il Portavoce ha preso la sua Carta Strategia, gli altri giocatori, in senso orario partendo dal Portavoce, scelgono ognuno una delle rimanenti Carte Strategia.

Creare la Galassia



TI usa una mappa di gioco unica composta da molteplici pezzi esagonali ("sistemi") che sono uniti insieme in una combinazione unica all'inizio di ogni partita. Prima che una partita a TI inizi, i giocatori costruiscono la galassia seguendo i seguenti passaggi:

1) Dopo che tutti i giocatori hanno pescato il proprio Sistema Nativo, cercate il sistema Mecatol Rex e posizionatelo al centro della tavola. Quindi determinate casualmente un giocatore che sarà il "primo giocatore". Dai il Segnalino del "Portavoce" al primo giocatore. Egli mescola i restanti 32 sistemi, *rimuovendone due a caso* (mettendoli nuovamente 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 ora sceglie uno dei lati di Mecatol Rex e trascina il suo Sistema Nativo a circa 60 cm in linea retta allontanandosi da Mecatol Rex nella direzione da lui scelta (Vedi il diagramma). Il giocatore alla sua sinistra fa lo stesso, ecc., finché tutti i giocatori hanno scelto un lato ed hanno posizionato il proprio Sistema Nativo sulla tavola (nota che il sesto giocatore deve scegliere l'ultimo lato rimasto di Mecatol Rex). I giocatori ora si cambiano di posto attorno alla tavola per accomodarsi meglio al proprio Sistema Nativo.

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 al sistema Mecatol Rex. Dopo che il primo anello è stato completato, i giocatori continuano a posizionare i sistemi nel secondo anello finché anche questo è completo, ed infine procedono con il terzo anello. Quando tutti i sistemi sono posizionati, la Galassia è finalmente creata.

Le seguenti regole si applicano al posizionamento dei sistemi:

- Un sistema non può essere posizionato nel secondo anello se il primo anello attorno a Mecatol Rex non è stato completato. Allo stesso modo, una tessera non può essere posizionata nel terzo anello prima che il secondo anello sia completato.
- Appena il corretto posizionamento del tuo Sistema Nativo diventa disponibile, connetti il tuo Sistema Nativo alla galassia nel suo posto fisso (che deve essere esattamente a 3 sistemi di distanza dal lato scelto di Mecatol Rex). Connettere il tuo Sistema Nativo è automatico e non costa un turno di "posizionamento".

• Non può posizionare un Sistema Speciale (con un bordo interno rosso) adiacente ad un altro Sistema Speciale, almeno che tu non 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, ecc. Questo in effetti fa sì che il giocatore che posiziona l'ultimo sistema, sia il primo a posizionare un sistema del turno successivo (posizionando così due sistemi di seguito) Esempio dell'ordine nel turno: P1, P2, P3, P4, P5, P6, P6, P5, P4, P3, P2, P1, P1, P2...

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

Quando si crea il tabellone, la forma attuale 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, per favore consulta le regole opzionali a pagina 31 di questo libro delle regole.

In questo modo ogni giocatore deve prendere una Carta Strategia prima che inizi la Fase di Azione. Nota che essere lontani dal Portavoce porta ad avere una limitazione progressiva di scelta delle Carte Strategia (ossia, il giocatore immediatamente alla destra del portavoce potrà scegliere soltanto fra tre carte).

Dopo che tutti i giocatori hanno scelto una Carta Strategia, le restanti due carte rimarranno nell'area comune. Il Portavoce piazza un **Segnalino Bonus** sulle Carte Strategia che non sono state scelte.

Un Segnalino Bonus



In questo modo, se una Carta Strategia non viene presa per molti turni consecutivi, accumulerà molti Segnalini Bonus. La presenza di Segnalini Bonus rende una Carta Strategia più appetibile nei turni successivi. Quando un giocatore sceglie una Carta Strategia che contiene uno o più Segnalini Bonus, quel giocatore può immediatamente scambiare ogni Bonus o per Beni di Commercio o per un Segnalino di Comando (che andrà piazzato immediatamente sulla Scheda della Razza del giocatore).

Dopo che tutti i giocatori hanno scelto la propria Carta Strategia, ed aver piazzato i Segnalini Bonus sulle restanti carte, la Fase della Strategia termina ed il gioco prosegue nella Fase di Azione.

Nota che l'ultimo giocatore che reclama il Segnalino del Portavoce mantiene il Segnalino finché un altro giocatore non sceglie la carta Iniziativa durante una futura Fase della Strategia.

LA FASE DI AZIONE

La Fase di Azione forma il cuore di TI. È durante la Fase di Azione che i giocatori eseguono le abilità speciali della loro Carta Strategia, producono nuove unità nei loro Bacini Spaziali, conquistano nuovi pianeti, e muovono le loro flotte in battaglia. La Fase di Azione si risolve attraverso un numero di turni dove ogni giocatore può fare una singola azione. Ogni turno è giocato nell'ordine di gioco (vedi il riquadro nella prossima pagina), con i giocatori uno dopo l'altro che eseguono una singola azione per completare il proprio turno. Dopo che l'ultimo giocatore nell'ordine di gioco ha eseguito il suo turno, il gioco ricomincia un'altra volta dal primo giocatore nell'ordine di gioco che può eseguire un'azione, seguito dal secondo giocatore, e così via.

Suggerimento per l'Area del Giocatore



In questo modo, i giocatori eseguono un'azione alla volta, seguendo l'ordine di gioco, finché tutti i giocatori hanno passato terminando la Fase di Azione.

Un giocatore che sta attualmente eseguendo in questo turno (ossia, che agisce) è chiamato **giocatore attivo**.

La Fase di Azione

Quando è il turno di un giocatore di fare un'azione, egli deve eseguire **una** delle seguenti azioni:

- 1) Azione Strategica
- 2) Azione Tattica
- 3) Azione di Transferimento
- 4) Passare

Queste azioni sono descritte in dettaglio in seguito nelle sezioni gialle.

L'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 Strategia Iniziativa, che non ha nessuna Azione Strategica). Quando un giocatore sceglie la propria Azione Strategica, deve prima leggere e risolvere l'**Abilità Primaria** indicata sulla sua Carta Strategia.

Dopo che il giocatore attivo ha finito risolvendo l'Abilità Primaria, gli altri giocatori, in **senso orario dal giocatore attivo**, possono ognuno spendere un Segnalino di Comando dalla loro area di Allocazione Strategica della propria Scheda della Razza per eseguire l'**Abilità Secondaria** dell'attuale Carta Strategia.

Suggerimento per l'Area di Gioco Comune



Speciale Eccezione: I giocatori non devono spendere Segnalini 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 sua Carta Strategia.

Dopo che tutti i giocatori hanno completato (o hanno passato) l'Abilità Secondaria, la Carta Strategia del giocatore attivo viene girata con sopra il lato "inattivo" [inactive]" e l'azione del giocatore attivo è terminata.

Un giocatore può eseguire una sola Azione Strategica per turno. Allo stesso modo, un giocatore può eseguire una qualsiasi Abilità Secondaria una sola volta (ma un giocatore può, se possiede un numero sufficiente di Segnalini di Comando nella sua area di Allocazione Strategica, partecipare all'Abilità Secondaria di diverse Carte Strategia).

Il numero di iniziativa di ogni Carta Strategia determina soltanto l'ordine di gioco. I giocatori possono eseguire la propria Azione Strategica in qualsiasi momento a loro scelta, indifferentemente dal numero di iniziativa. È consigliabile, per esempio,

che il giocatore che possiede la Strategia di Commercio esegua la sua Azione Strategica prima del giocatore che possiede la Strategia Logistica, anche se il numero di iniziativa della Strategia Logistica è inferiore.

I Dettagli di ogni specifica Carta Strategia le puoi trovare a pagina 36-38.

L'Azione Tattica

L'Azione Tattica è la principale funzione per un scontro sul tabellone di gioco. È durante l'Azione Tattica che puoi muovere la tua flotta sul tabellone, ingaggiare battaglie spaziali, trasportare le tue Forze di Terra su nuovi pianeti, costruire nuove unità, ecc.

Il processo per eseguire un'Azione Tattica deve seguire sempre la "Sequenza di Attivazione qui sotto:

La Sequenza di Attivazione

- 1) Attivare un sistema
- 2) Muovere navi nel sistema
- 3) Fuoco dei PDS
- 4) Battaglia Spaziale
- 5) Sbarco Planetario
- 6) Combattimento di Invasione
- 7) Produzione Unità

Ad eccezione per il primo punto (l'attivazione in sé), ogni singolo passaggio della Sequenza di Attivazione viene risolto soltanto se si applicano le condizioni per la sua risoluzione o se è iniziato dal giocatore attivo. Un giocatore, per esempio, può attivare un sistema per produrre nuove unità durante il punto 7, ma non deve necessariamente muovere ogni nave nel sistema durante il punto 2. Oppure, un giocatore può attivare un sistema e muovere le navi nel sistema, ma se il sistema non contiene navi nemiche, non vi sarà una Battaglia Spaziale durante il punto 4, ecc.

In altre parole, il passaggi dal 2 al 7 non possono essere eseguiti se non sono preceduti da un'attivazione iniziale. Se un giocatore non ha Segnalini di Comando residui nel suo Pool di Comando, non può eseguire un'Azione Tattica, e quindi non può muovere navi, combattere battaglie, produrre unità, ecc.

"Amici" e "Nemici"

Quando una carta o una regola di TI si riferisce ad un'unità o a un pianeta "amico", si intende ad un'unità o un pianeta posseduto da te (ossia, un singolo giocatore). Anche se puoi avere un'alleanza o essere personalmente amico con un altro giocatore, per lo scopo delle regole di TI, soltanto le unità e pianeti in tuo possesso sono "amici".

Quando una regola si riferisce ad un pianeta o ad un'unità "nemica", si intende ad una qualsiasi unità o pianeta non controllata da te (ossia, controllata da un qualsiasi altro giocatore). Anche se puoi avere un'alleanza con un altro giocatore, e anche se tu consideri gli altri giocatori tuoi amici personali, per lo scopo delle regole di TI, le unità e pianeti di altri giocatori sono considerate "nemiche".

LA SEQUENZA DI ATTIVAZIONE IN DETTAGLIO

Di seguito, è descritto in dettaglio ogni punto della Sequenza di Attivazione. Le regole per risolvere Battaglie Spaziali e i Combattimenti di Invasione le puoi trovare da pagina 15 a 18.

1) ATTIVARE UN SISTEMA

Prendi un Segnalino di Comando disponibile dal tuo Pool di Comando ed usalo per attivare un sistema piazzando il Segnalino di Comando direttamente sul sistema (piazza il segnalino a faccia in su così che sia visibile l'emblema della razza).

Non puoi attivare un sistema se uno dei tuoi Segnalini di Comando è già stato piazzato nel sistema (da un'attivazione precedente o in altro modo). **Puoi**, comunque, attivare un sistema che contiene uno o più Segnalini di Comando appartenenti ad altre razze (puoi ignorare la loro presenza).

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

Riassumendo: Quando le regole di TI e le carte si riferiscono ad un sistema "attivato", si intende un sistema che contiene un Segnalino di Comando del giocatore in questione. Come regola generale, per scopi di attivazione e movimento, un giocatore può ignorare la presenza dei Segnalini di Comando sul tabellone appartenenti ad altri giocatori. Con ciò si intende, per esempio, che ogni razza può attivare uno specifico sistema. In questo caso, il sistema dovrà contenere un Segnalino di Comando per ogni razza e sarà considerato "attivato" da tutti i giocatori.

Sebbene i Segnalini di Comando sul tabellone appartenenti ad altri giocatori non limitano quali sistemi puoi attivare, può essere utile studiare quali sistemi un avversario ha attivato, in quanto quei sistemi non possono essere attivati di nuovo dallo stesso giocatore in questo turno, né possono le sue navi in un suo sistema attivato muovere.

2) MUOVERE NAVI NEL SISTEMA

Dopo aver attivato un sistema, puoi muovere le navi amiche (nel raggio di movimento) nel sistema attivato. **È concesso muovere solo in un sistema attivato.**

Le regole per muovere le navi durante un'Azione Tattica sono le seguenti:

- Ogni nave (ad eccezione per le unità Caccia che si muovono con Trasporti o Morti Nere) ha un valore di movimento che si trova nella tabella delle unità stampata su ogni Scheda della Razza.

Un movimento di "1" indica che la nave può muovere dal sistema attuale ad uno sistema adiacente. Un movimento di 2 indica che la nave può muovere fino a due sistemi dal sistema attuale, ecc.

Un Trasporto/Morte Nera può caricare Forze di Terra ed unità PDS in un qualsiasi punto durante il punto di movimento (prima, durante, e anche nel sistema attivato stesso). Forze di Terra e unità PDS a bordo di un Trasporto, tuttavia, non possono essere "scaricate" dal Trasporto fino al punto dello Sbarco Planetario della Sequenza di Attivazione. ***Se l'ultima unità Forza di Terra su un pianeta viene raccolta da un Trasporto, il possessore del pianeta deve piazzare un Marcatore di Controllo sul pianeta per indicare che lo controlla.***

- A una nave non è mai permesso attraversare un sistema occupato da navi nemiche (ad eccezione dei Caccia). L'unico modo per entrare in un sistema che contiene navi nemiche è di attivare il sistema stesso.

ORDINE DI GIOCO

Ogni Carta Strategia ha un **Numero di Iniziativa** stampato in alto. Questo numero rappresenta quale posto occupa il suo possessore nell'ordine di gioco. Così, il giocatore che ha la carta Strategia Iniziativa è sempre il primo, seguito dal giocatore che controlla la carta Strategia Diplomazia, ecc.

L'ordine di gioco, come indicato dalle Carte Strategia, è il seguente:

- 1 **Strategia Iniziativa**
- 2 **Strategia Diplomazia**
- 3 **Strategia Politica**
- 4 **Strategia Logistica**
- 5 **Strategia Commercio**
- 6 **Strategia Guerra**
- 7 **Strategia Tecnologia**
- 8 **Strategia Imperiale**

Quando l'ordine di un turno avanza al numero di una Carta Strategia non scelta dall'area di gioco comune, semplicemente si salta e si procede con il numero successivo. Se, per esempio, nessun giocatore prende la carta Strategia Iniziativa durante la Fase della Strategia, il primo giocatore nell'ordine del turno è il giocatore che ha scelto la Strategia Diplomazia.



- Una nave non può muoversi se si trova in un sistema che è già stato attivato dal giocatore attivo (ossia, contenente un Segnalino di Comando amico piazzato precedentemente all'attuale attivazione). Con ciò una volta che una nave viene mossa in un sistema attivato, il Segnalino di Comando usato per l'attivazione impedisce a quella nave di muovere ancora durante lo stesso turno. Le navi **possono** muovere **attraverso** sistemi contenenti Segnalini di Comando amiche.

Certi effetti delle Carte Strategia o Azione possono rimuovere i Segnalini di Comando dal tabellone, consentendo ad un sistema di essere attivato ancora dallo stesso giocatore (e consentendo così a qualsiasi unità amica di muovere ancora in un sistema, ecc).

Riassumendo: Solo navi che possono attualmente entrare nel sistema attivato possono muovere. Navi che sono fuori dal raggio di movimento, che devono passare attraverso un sistema contenenti unità nemiche, o che si trovano in un sistema già attivato, non possono muovere. Ricorda, qualsiasi nave che si muove deve **sempre** terminare il suo movimento nel sistema appena attivato. Vedi l'esempio dettagliato illustrato di un'attivazione Tattica e movimento a pagina 13.

3) FUOCO CON I PDS

Dopo che il giocatore attivo ha concluso il movimento delle proprie navi nel sistema attivato, PDS nemici a portata possono aprire il fuoco contro la flotta del giocatore attivo. Per ogni "centro", il giocatore attivo deve rimuovere una perdita dalla flotta (nota che le Corazzate e le Morti Nere possono subire un "Danneggiamento" prima di essere distrutte, vedi a pagina 30).

Dopo che i PDS *nemici* hanno aperto il fuoco, ogni PDS a portata del giocatore *attivo* può aprire il fuoco su navi nemiche nel sistema attivato. Per maggiori dettagli sulle unità PDS, vedi a pagina 29).

Definizione di un Flotta

Per lo scopo delle regole e delle carte di TI, si definisce una **Flotta** tutte le astronavi (unità Caccia, Incrociatori, Trasporti, Corazzate, e Morti Nere) controllate da uno giocatore in un sistema in qualsiasi momento.

4) BATTAGLIE SPAZIALI

Prima determina se una Battaglia Spaziale avviene in un sistema attivo.

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

Se una Battaglia Spaziale è iniziata, il giocatore attivo è **l'attaccante**, e il giocatore le cui navi si trovavano nel sistema prima dell'attivazione è il **difensore**.

Per le regole complete su come risolvere una "Battaglia Spaziale", per favore vedi le "Battaglie Spaziali" nel paragrafo a pagina 15.

5) SBARCO PLANETARIO

Dopo che le Battaglie Spaziali sono state completate, il giocatore attivo può ora cominciare lo Sbarco Planetario facendo sbarcare le unità Forze di Terra e PDS dai suoi Trasporti verso i pianeti del sistema attivato.

Se un sistema contiene più pianeti, il giocatore attivo può dividere le forze dello sbarco tra loro in qualsiasi modo egli desidera, ma non può più cambiare ciò che ha pensato una volta che il Combattimento di Invasione è cominciato.

Ci sono 3 tipi di Sbarco Planetario.

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

Sbarco Neutrale: Un giocatore sbarca unità su un pianeta neutrale (ossia, un pianeta non controllato da nessun'altro giocatore). Dopo lo sbarco di almeno un'unità Forza di Terra sul pianeta neutrale, il giocatore attivo prende la corrispondente Carta Pianeta dal Mazza dei Pianeti e la piazza **esaurita** nella sua area di gioco.

Nota che soltanto 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 (chiamato anche "Invasione"): Un giocatore sbarca unità su un pianeta contenente una o più Forze di Terra di giocatori nemici. Questo provoca una Battaglia di Invasione durante il punto 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 cade senza alcuna resistenza. L'invasore semplicemente rimuove il Marcatore di Controllo avversario e prende la rispettiva Carta Pianeta dall'avversario, piazzandola esaurita nella propria area di gioco.

6) COMBATTIMENTO DI INVASIONE

Dopo uno sbarco planetario, su qualsiasi pianeta contenente Forze di Terra di due differenti giocatori, quel pianeta deve ora impegnare una Battaglia di Invasione. Se un sistema ha molti pianeti impegnati nelle Battaglie di Invasione, le battaglie vengono risolte una alla volta, nell'ordine deciso dal giocatore attivo.

Sbarcare PDS con un'Invasione

Al giocatore che invade è permesso sbarcare unità PDS con le sue Forze di Terra durante il punto di Sbarco Planetario. Queste unità PDS non partecipano al Combattimento di Invasione, né possono essere scelte come perdite. Se l'ultima Forza di Terra dell'Invasore è distrutta durante il Combattimento di Invasione, tutti i PDS dell'invasione sono immediatamente distrutti senza nessun'altro effetto.

Per i dettagli su come risolvere un Combattimento di Invasione cerca "Combattimento di Invasione" nel paragrafo a pagina 17.

7) PRODUZIONE UNITÀ

Come punto finale di un'Azione Tattica, il giocatore attivo può produrre nuove unità in uno o più Bacini Spaziali amici nel sistema attivato.

Durante questo punto, è anche possibile per il giocatore attivo produrre una **nuova** unità Bacino Spaziale su un pianeta idoneo nel sistema attivato (purché il pianeta sia stato sotto controllo del giocatore per l'intero turno).

Vedi per maggiori informazioni su come produrre in un'unità Bacino Spaziali a pagina 26.

Concludere un'Azione Tattica

Dopo aver risolto il punto della Sequenza di Attivazione (Attivare un sistema, Movimento, Fuoco dei PDS, Battaglie Spaziali, Sbarchi Planetari, Combattimenti di Invasione e Produzione Unità), l'Azione Tattica è conclusa e l'opportunità di compiere un'azione procede al successivo giocatore nell'ordine di gioco.

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 consente alle unità di entrambi i sistemi di muoversi simultaneamente tra i due sistemi. In aggiunta a questo movimento, il giocatore attivo può anche produrre unità in **uno** dei due sistemi se è presente almeno un Bacino Spaziale.

Il processo per eseguire un'Azione di Trasferimento segue sempre i punti della **Sequenza di Trasferimento**:

La Sequenza di Trasferimento

- 1) Attivare due sistemi
- 2) Movimento tra sistemi
- 3) Fuoco dei PDS
- 4) Sbarco Planetario
- 5) Produzione (in un sistema)

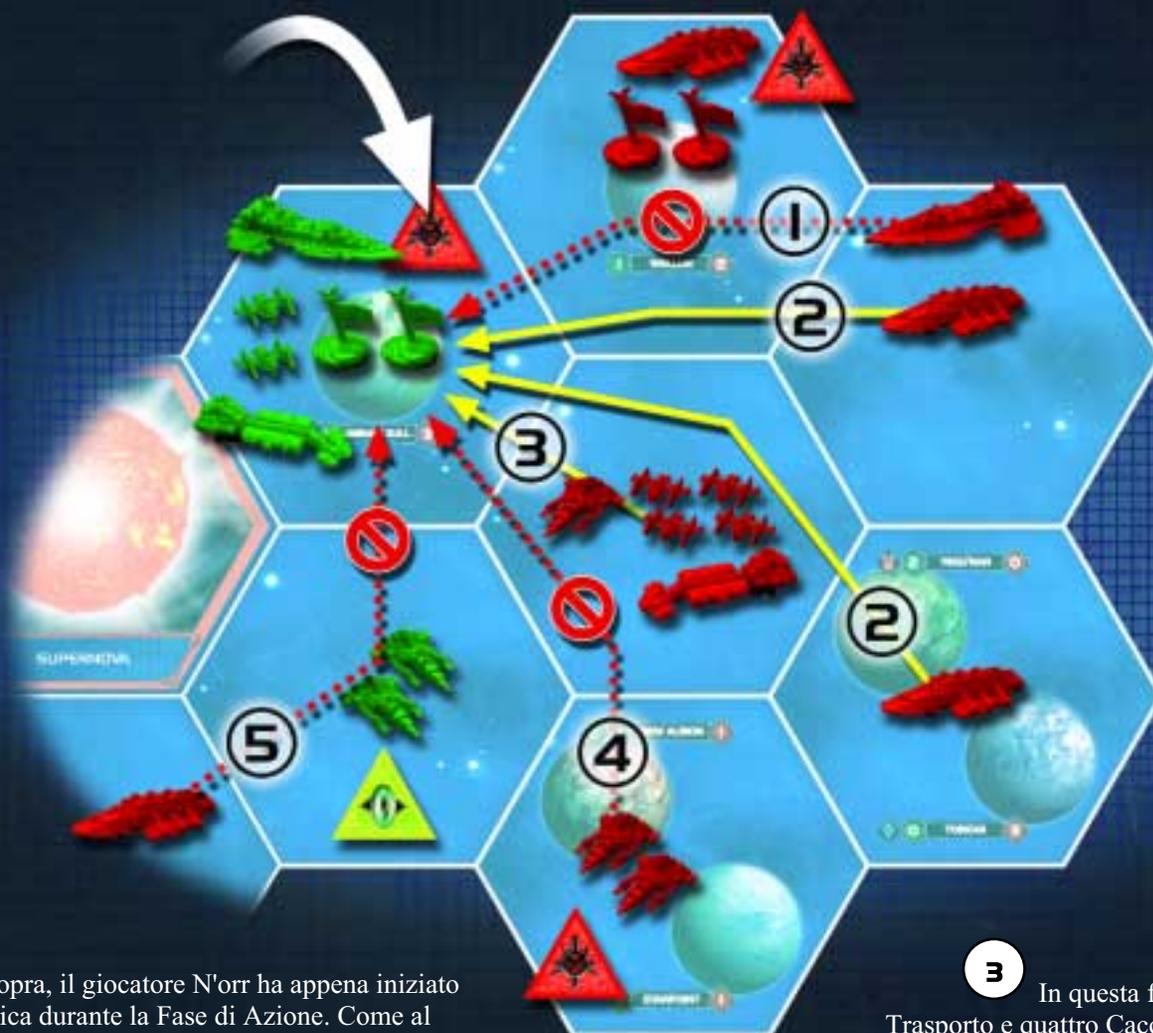
Sotto, ogni punto della Sequenza di Trasferimento è descritta in dettaglio:

1) ATTIVARE DUE SISTEMI

Dopo aver annunciato un'Azione di Trasferimento, il giocatore attivo prende un Segnalino di Comando dal Pool di Comando ed attiva un sistema piazzandoci sopra il Segnalino di Comando. Poi il giocatore attivo prende un Segnalino di Comando dal suo **approvvigionamento** ed attiva un altro sistema **adiacente** ad uno appena attivato. Entrambi i sistemi attivati devono contenere almeno un'unità del giocatore attivo e non devono contenere assolutamente nessuna unità nemica (incluse Forze di Terra o PDS).

RICORDA: Quando si "attiva un sistema" il giocatore attivo piazza un Segnalino di Comando fisicamente sul sistema stesso (con l'emblema della propria razza verso l'alto). Non è **mai** possibile per un giocatore attivare un sistema che è già stato attivato (ossia, che contiene già uno dei suoi Segnalini di Comando).

Esempio di Attivazione e Movimento



Nell'esempio sopra, il giocatore N'orr ha appena iniziato un Azione Tattica durante la Fase di Azione. Come al primo punto, ha preso un Segnalino di Comando dal suo Pool di Comando e lo piazza sul sistema occupato dalla flotta Xxcha e dal pianeta.

Dopo aver attivato il sistema, procede con il secondo punto della Sequenza di Attivazione. Il giocatore N'orr ora può muovere navi nel sistema attivato, le sue scelte di movimento sono le seguenti:

1 La Corazzata ha un movimento di 1. Dal sistema attivato ci sono 2 spazi, e ciò impedisce alla Corazzata di muovere nel sistema attivato.

2 Sebbene questi due Incrociatori sono in due differenti sistemi, ognuno di loro ha un movimento di "2", che consente loro di arrivare nel sistema attivato. I due Incrociatori possono muovere nel sistema attivato. L'Incrociatore in alto può muovere **attraverso** un sistema che contiene un altro Segnalino di Comando N'orr, che è perfettamente legale.

3 In questa flotta di una Corazzata, un Trasporto e quattro Caccia sono tutti nel raggio di movimento, e possono muovere tutti nel sistema attivato. Se lo desidera, il giocatore N'orr può dividere la flotta e muovere soltanto alcune delle navi (sebbene i Caccia siano nel Trasporto).

4 Queste due Torpediniere sono nel raggio di movimento del sistema attivato, ma il loro sistema è stato precedentemente attivato dal giocatore N'orr. Questo impedisce di muovere nel sistema attivato.

5 Questo Incrociatore N'orr nel raggio di movimento è a portata del sistema attivato, ma non può muovere attraverso la Supernova o attraverso il sistema contenente due Torpediniere Xxcha. Questo impedisce all'Incrociatore di muovere nel sistema attivato.

Dopo aver mosso le unità nel sistema attivato (stando attento a non eccedere il suo Rifornimento alla Flotta) il giocatore N'orr può ingaggiare una Battaglia Spaziale contro la flotta Xxcha.

2) MOVIMENTO

Il giocatore attivo può ora muovere le navi amiche **tra** i due sistemi attivati. Come durante un'Azione Tattica, le unità Caccia, PDS, e Forze di Terra devono essere trasportate da Trasporti e Morti Nere.

3) FUOCO DEI PDS

Dopo che il giocatore attivo ha terminato il movimento, PDS **nemiche** a portata possono aprire il fuoco sulle flotte del giocatore attivo nel sistema attivato. Le unità PDS che sono a portata di entrambi i sistemi attivati possono aprire il fuoco solo contro uno dei sistemi, non entrambi.

4) SBARCO PLANETARIO

Durante questo passaggio, qualsiasi unità Forza di Terra o PDS a bordo di Trasporti nei sistemi attivati può sbarcare su un pianeta amico nel proprio sistema. Nota che durante un'Azione di Trasferimento puoi sbarcare delle forze soltanto su pianeti amici, non su pianeti neutrali o pianeti contenenti un Marcatore di Controllo Nemico.

5) PRODUZIONE

Il giocatore attivo può ora produrre unità nel suo Bacino Spaziale in **uno** dei sistemi attivati (ma non in 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 perciò, 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 Strategia).

Dopo che un giocatore ha passato, non gli è più consentito eseguire nessun'altra azione in questo turno. Quando come al solito sarebbe il suo turno nell'ordine di gioco, viene semplicemente saltato, e si procede col giocatore successivo.

Eccezione: Al giocatore che ha passato, è sempre consentito eseguire l'Abilità Secondaria di Carte Strategia che vengono eseguite più tardi durante la fase.

Esempio: Dopo aver eseguito molte azioni, incluso la sua Azione Strategica, il giocatore Xxcha decide di passare. Dopo aver fatto ciò, il gioco seguono molti turni supplementari fino a che il giocatore Letnev non decide di eseguire la sua Azione Strategica. Dopo che Letnev ha risolto l'Abilità Primaria della Carta Strategia, gli altri giocatori, incluso il Xxcha, gli è concesso di eseguire la sua l'Abilità Secondaria.

FINE DELLA FASE DI AZIONE

La Fase di Azione continua, ripetendo l'ordine di gioco, finché tutti i giocatori hanno passato. Questo potrebbe portare potenzialmente a far sì che un giocatore debba eseguire molte azioni consecutive, quando tutti gli altri giocatori hanno passato, ma che devono attendere finché non termina le sue azioni.

Una volta che tutti i giocatori hanno passato, il gioco procede nella Fase di Status.

LA FASE DI STATUS

La Fase di Status, quando confrontata con le Fasi di Strategia o di Azione, è un'esperienza lineare. È durante la Fase di Status che molte funzioni del gioco vengono "resettate", permettendo ai giocatori di ricaricare le Carte Pianeta, scartare i Segnalini di Comando dal tabellone, ecc. È sempre durante la Fase di Status che i giocatori possono guadagnare punti vittoria raggiungendo i requisiti di una Carta Obiettivo Pubblico e/o Segreto.

Per risolvere la Fase di Status, segui la sequenza indicata qui sotto:

La Sequenza di Status

- 1) **Qualificarsi per Carte Obiettivo Pubblico/Segreto**
- 2) **Riparare Navi Danneggiate**
- 3) **Rimuovere i Segnalini di Comando**
- 4) **Ricaricare le Carte Pianeti**
- 5) **Ricevere 1 Carta Azione e 2 Segnalini di Comando**
- 6) **Ridistribuire le Aree di Comando**
- 7) **Restituire le Carte Strategia**

I punti della Sequenza di Status sono descritti qui in dettaglio:

I) QUALIFICARSI PER UN OBIETTIVO PUBBLICO/SEGRETO

Nell'ordine di gioco, ogni giocatore può annunciare di aver raggiunto i requisiti per **una** Carta Obiettivo Pubblico e/o della sua carta Obiettivo Segreto.

Dopo che un giocatore annuncia che ha raggiunto l'obiettivo di una Carta Obiettivo Pubblico a faccia in su, deve provare agli avversari che la sua affermazione è valida. Dopo aver fatto ciò, il

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 Mazza 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 un pareggio, allora il maggior numero di Carte Obiettivo risolte rompe la parità; se poi vi è ancora un pareggio, poi il maggior numero di pianeti, poi il numero di Segnalini di Comando inutilizzati, poi il numero totale di Segnalini di Comando sulla Scheda della Razza. Se si ha ancora una parità, allora il gioco termina in un pareggio tra i due giocatori.

giocatore piazza un suo Marcatore di Controllo sulla Carta Obiettivo reclamata (indicando che ha raggiunto quell'obiettivo), e quindi avanza il suo Marcatore di Controllo sul Percorso dei Punti Vittoria dell'appropriato numero di spazi.

Una volta che un giocatore ha ricevuto di Punti Vittoria per una specifica Carta Obiettivo, non può qualificarsi ancora per quella Carta Obiettivo.

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

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

Vincere il Gioco

Quando un giocatore avanza il suo Marcatore di Controllo nella 10^a 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 condurre la galassia verso una nuova era di prosperità e di pace.

Dato che i giocatori, uno alla volta, possono qualificarsi per le Carte Obiettivo seguendo l'ordine di gioco, sarà sempre un giocatore a raggiungere i 10 punti vittoria per primo. Quel giocatore è il vincitore

della partita, anche se altri giocatori riescono ad archiviare 10 o più punti vittoria in seguito nell'ordine di gioco.

È anche possibile per un giocatore di vincere la partita durante questo passaggio se è il primo a raggiungere i requisiti della carta "Supremazia! [Supremacy!]" o "Dominazione [Domination!]" (ammesso che entrambe le carte siano a faccia in su nell'area di gioco comune).

2) RIPARARE LE NAVI DANNEGGIATE

Tutte le unità Corazzate e Morti Nere danneggiate vengono riportate alla loro normale posizione sul tabellone. Esse non sono più considerate danneggiate.

3) RIMUOVERE I SEGNALINI DI COMANDO

Ogni giocatore ora rimuove tutti i suoi Segnalini di Comando dal tabellone, piazzandoli nel proprio mucchio degli approvvigionamenti.

4) RICARICARE LE CARTE PIANETI

Ogni giocatore ricarica le sue Carte Pianeta esaurite girandole a faccia in su.

5) I GIOCATORI RICEVONO I CARTA AZIONE E 2 PEDINE DI COMANDO

Ogni giocatore ora riceve una Carta Azione dal mazzo delle Carte Azione e 2 Segnalini di Comando dal suo approvvigionamento (piazzando ciascun Segnalino 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 Segnalini di Comando tra l'Allocazione Strategica, il Pool di Comando ed i Rifornimenti alla Flotta sulla sua Scheda della Razza. Se un giocatore riduce il numero di Segnalini di Comando nei Rifornimenti della Flotta, ricorda di controllare che tutte le sue flotte sul tabellone siano conformi con il suo nuovo limite alle dimensioni della flotta.

7) RESTITUZIONE DELLE CARTE STRATEGIA

Ogni giocatore ora restituisce la Carta Strategia nell'area di gioco comune. Qui le otto Carte Strategia saranno pronte per l'inizio del prossimo turno di gioco.

FINE DEL ROUND

Dopo che la Fase di Status è stata completata (e che nessun vincitore sia emerso), il round di gioco è concluso ed un altro turno di gioco inizia con una nuova Fase della Strategia. In questo modo, la partita è giocata in una serie di turni di gioco finché non viene determinato un vincitore.

Battaglie Spaziali

Se il sistema attivo contiene navi appartenenti al giocatore attivo e navi appartenenti ad un avversario, una Battaglia Spaziale deve essere combattuta.

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

Prima del Combattimento

Prima che l'attuale Battaglia Spaziale inizi, risolvi qualsiasi azione pre-combattimento, incluso lo Sbarramento Anti-Caccia e le Corse al Sabotaggio (la Corsa al Sabotaggio è una regola opzionale che puoi trovare a pagina 35).

Sbarramento Anti-Caccia delle Torpediniere

All'inizio del primo round della Battaglia Spaziale, tira due dadi per ogni unità Torpediniera nella battaglia. Per ogni risultato uguale o superiore al valore di combattimento della Torpediniera (tutti i valori di combattimento li puoi trovare sulla tabella delle unità su ogni Scheda della Razza del giocatore), l'avversario deve rimuovere immediatamente un Caccia come perdita. Le unità Caccia così eliminate vengono rimosse immediatamente e piazzate nell'approvvigionamento del giocatore; essi non possono rispondere al fuoco e non partecipano all'imminente Battaglia Spaziale.

Una flotta che non contiene unità Caccia è immune dal fuoco pre-combattimento delle Torpediniere.

Il Round della Battaglia

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

La Sequenza della Battaglia Spaziale

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

Dopo il punto 4, se entrambi i giocatori hanno navi rimanenti nel sistema, ripeti la Sequenza della Battaglia Spaziale finché rimarranno solo le navi di un giocatore, o tutte le navi nel sistema vengono distrutte.

Di seguito, ogni punto della Sequenza della Battaglia Spaziale è descritto in dettaglio:

I) ANNUNCIARE LA RITIRATA

L'attaccante per primo ha l'opzione di annunciare la sua ritirata dalla battaglia. Se l'attaccante sceglie di **non** dichiarare una ritirata, poi il difensore può



dichiarare la propria ritirata. Nota che se l'attaccante **dichiara** di ritirarsi, il difensore non può dichiarare la ritirata.

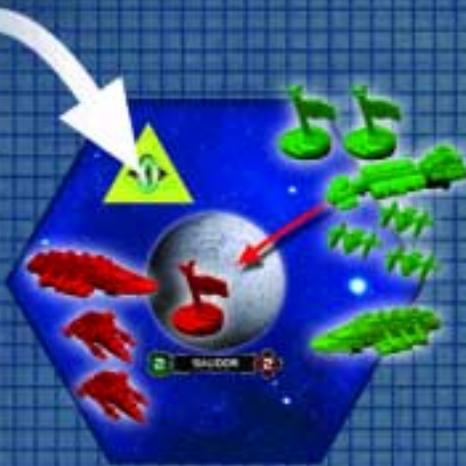
Ogni ritirata ha effetto nell'ultimo punto della fase del combattimento. Questo implica che tutte le Battaglie Spaziali hanno almeno un round di combattimento.

2) TIRARE I DADI DI COMBATTIMENTO

Durante questo passaggio, entrambi i giocatori simultaneamente tirano un dado di combattimento per ciascuna delle proprie astronavi nella battaglia (con l'eccezione delle Morti Nere, che tirano 3 dadi). Per ogni risultato che è uguale o superiore al valore di combattimento di quella nave, un "centro" è andato a segno (tutti i valori di combattimento base li puoi trovare nella tabella sulla Scheda della Razza del giocatore). I giocatori devono ricordare il numero totale di colpi andati a segno prima di muoversi al punto successivo.

Esempio: Il giocatore ha una flotta di tre Incrociatori e una Corazzata. Durante il primo round di battaglia, tira per l'attacco delle sue navi. Prende tre dadi per gli Incrociatori (Valore Combattimento 7) e tira un 2, 5 e 7 -- un centro. Poi prende un dado per la sua Corazzata e tira un 6 -- un centro. Il giocatore attaccante annuncia di aver inflitto un totale di due centri della flotta che sta difendendo. Il giocatore difensore ha due Caccia (sostenuti da un Bacino Spaziale nel sistema) e una Torpediniera. Prende due dadi per le unità Caccia e tira un 3 e 5 -- entrambi mancano. Poi prende un dado per la sua Torpediniera e tira un 0 (un 10) un centro. Il giocatore difensore annuncia che ha inflitto un centro in totale alla flotta attaccante.

Esempio di Battaglia Spaziale



1

In questo esempio, il giocatore Xxcha ha attivato un solo sistema N'orr, muovendo una flotta di un'unità Trasporto (che trasporta due Forze di Terra), tre unità Caccia (anch'esse supportate dal Trasporto) e un'unità Incrociatore.

Il N'orr ha due unità Torpediniere nella battaglia, e lo Xxcha ha unità Caccia, le Torpediniere N'orr tirano ogn'una due dadi per il loro pre-combattimento "Sbarramento Anti-Caccia delle Torpediniere". Il risultato è 2, 2, 5 e 6 (tutti mancato). Il giocatore poi procede con il primo punto. Il giocatore Xxcha annuncia che non si ritira, e il giocatore N'orr annuncia che non desidera ritirarsi.



2

Il giocatore Xxcha ora tira i dadi di combattimento per le sue unità. I suoi Caccia tirano un 3, 5, e un 10 (un centro), il suo Incrociatore un 6 (mancato). Il giocatore Xxcha annuncia che ha fatto 2 centri.

Poi il giocatore N'orr tira tre dadi di combattimento per le sue astronavi. L'incrociatore tira un 8 (centro) e le due unità Torpediniere tirano un 9 e un 10 (entrambi centri). Il giocatore N'orr annuncia che ha fatto 3 centri.

Per le perdite, il giocatore Xxcha decide di distruggere le tre unità Caccia. Il giocatore N'orr rimuove le sue due unità Torpediniere.



3

Il secondo round del combattimento della Battaglia Spaziale inizia ora. Il giocatore Xxcha dichiara di non volersi ritirare, ed il N'orr che non vuole ritirarsi.

Il giocatore Xxcha procede tirando un 9 con il suo Incrociatore (centro), e 1 con il suo Trasporto (mancato). Il giocatore N'orr tira un 3 con il suo incrociatore (mancato). Dato che deve sostenere una perdita, il giocatore N'orr deve distruggere il restante incrociatore, e la Battaglia Spaziale è ora conclusa con il vittorioso giocatore Xxcha.

Durante il punto dello Sbarco Planetario della Sequenza di Attivazione, lo Xxcha progetta di sbarcare le due Forze di Terra sul pianeta N'orr, iniziando un Combattimento di Invasione.

3) RIMUOVERE LE PERDITE

Ogni giocatore deve ora togliere un numero di perdite pari al numero di centri andati a segno dall'avversario al punto 2.

Prima il giocatore attaccante rimuove le sue perdite. Per ogni perdita, deve scegliere di distruggere una delle sue navi, o danneggiare una delle sue Corazzate o Morti Nere (se una Corazzata o una Morte Nera riceve un secondo colpo, è distrutta). Le navi distrutte vanno piazzate fra l'approvvigionamento del giocatore, e diverranno disponibili ancora una volta per la produzione. Dopo che il giocatore attaccante ha rimosso tutte le sue perdite, il giocatore difensore deve poi rimuovere le sue perdite.

Nota che ogni volta che un giocatore rimuove le perdite in TI, tali perdite sono sempre determinate dal giocatore che le subisce. Dato che i Caccia sono le unità più economiche da produrre, esse fungono effettivamente come "carne da cannone" e sono generalmente fra le prime unità ad essere scelte come perdite.

Esempio: Il giocatore difensore ha realizzato un centro. Il giocatore attaccante sceglie di danneggiare la sua Corazzata (assorbendo una perdita). L'attaccante ha realizzato un totale di due centri. Il giocatore difensore sceglie di rimuovere due unità Caccia come perdite e le rimette nel suo approvvigionamento.

4) ESEGUIRE LA RITIRATA

Se il giocatore attaccante ha annunciato la ritirata, oppure lo ha fatto il giocatore difensore durante il punto 1 della Sequenza della Battaglia Spaziale, il giocatore può ora eseguire la ritirata, seguendo le regole sottostanti:

- Una ritirata non è consentita 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, se gestendo in qualche modo ha distrutte tutte le unità avversarie, la ritirata è cancellata e le unità devono restare nel sistema.

• 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 in questione, egli non può ritirarsi.

Dopo una ritirata con successo, è necessario verificare che il giocatore in ritirata sia ancora conforme con i Rifornimenti alla Flotta (vedi le regole per i Rifornimenti alla Flotta a pagina 21) e che abbia sufficiente capacità per i Caccia (vedi la descrizione delle unità Caccia a pagina 29) nel nuovo sistema. In caso contrario, egli deve immediatamente distruggere le navi in eccesso.

FINE DELLA BATTAGLIA SPAZIALE

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

Combattimento di Invasione

Dopo che il giocatore attivo ha sbarcato una o più unità Forze di Terra durante il punto dello Sbarco Planetario nell'Azione Tattica, un Combattimento di Invasione deve avere luogo se il pianeta di destinazione ospita unità Forze di Terra nemiche.

Il Combattimento di Invasione è svolto in maniera identica alla Battaglia Spaziale, con la rilevante eccezione che non sono consentite ritirate.

PRIMA DEL COMBATTIMENTO

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

Ricevere le Carte Pianeta

Ogni volta che un giocatore riceve una Carta Pianeta, per avere invaso con successo un pianeta neutrale o per avere invaso un pianeta nemico, egli reclama la corrispondente Carta Pianeta e la piazza **esaurita** nella sua area di gioco. Una nuova Carta Pianeta reclamata viene sempre ricevuta **esaurita**, anche se il precedente possessore non l'aveva ancora esaurita.

Bombardamenti

Le Corazzate e le Morte Nere nel sistema attivato possono bombardare un pianeta prima che il giocatore inizi il Combattimento di Invasione (eccezione: un'unità Morte Nera può bombardare un pianeta anche se nessun Combattimento di Invasione sta per avvenire). Semplicemente tira un dado di combattimento per ogni Corazzata e tre per ogni Morte Nera e rimuovi un'unità Forza di Terra nemica dal pianeta in questione per ogni risultato uguale o superiore al valore di combattimento dell'unità che bombarda.

Ricorda 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 vengono rimosse immediatamente, non possono rispondere al fuoco, e non partecipano all'imminente Combattimento di Invasione.

Fuoco dei PDS

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

IL ROUND DEL COMBATTIMENTO DI INVASIONE

Dopo che ogni bombardamento e fuoco difensivo dei PDS è stato risolto, i giocatori procedono al Combattimento di Invasione. Come una Battaglia Spaziale, un Combattimento di Invasione avviene attraverso una serie di round consecutivi di combattimento finché rimangono (oppure nessuna) solo le Forze di Terra di un giocatore.

Per risolvere un round del Combattimento di Invasione, segui la sequenza qui sotto:

La Sequenza del Combattimento di Invasione

- 1) Tirare i Dadi di Combattimento
- 2) Rimuovere le Perdite

La sequenza è descritta qui in dettaglio:

1) Tirare i Dadi di Combattimento

Entrambi i giocatori tirano simultaneamente un dado per ogni unità Forza di Terra amica sul pianeta. Per ogni risultato uguale o superiore al valore di combattimento dell'unità Forza di Terra, il giocatore mette a segno un "centro". I giocatori devono ricordare il numero totale dei propri centri messi a segno e muovere al prossimo punto.

Le Razze di TWILIGHT IMPERIUM



Le Università di Jol Nar



Le Collettivo di Naalu



La Rete Mentale Uzlax



La Coalizione Mentak



Il Baronato di Letnev



Il Regno di Xxcha



La Tribù Yssaril



Gli Emirati di Hacan



Il Sardakk N'orr



La Federazione di Sol

2) Rimuovere le perdite

Ogni giocatore deve ora rimuovere come perdite un numero di unità Forze di Terra pari al numero di centri messi a segno dall'avversario nel punto 1. Le perdite, vengono sempre rimesse nel mucchio dell'approvvigionamento del giocatore.

Se, a questo punto, entrambi i giocatori hanno ancora unità Forze di Terra rimanenti sul pianeta, ha inizio un altro round di Combattimento di Invasione. Ciò continua finché non rimangono unità Forze di Terra di un (o di nessuno) solo giocatore sul pianeta.

L'Invasione ha successo?

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

Dato che il combattimento è simultaneo, è possibile che tutte le Forze di Terra di entrambi i lati siano distrutte. In questo caso, il giocatore difensore mantiene il controllo del pianeta e per indicare ciò piazza semplicemente un suo Marcatore di Controllo sul pianeta vacante.



Altri Concetti di Gioco e Regole

I SISTEMI

Ci sono tre tipi di sistemi in TWILIGHT IMPERIUM:



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 con cui giocheranno.

Sistemi Speciali (Bordo Interno Rosso)

I Sistemi Speciali rappresentano tre tipi unici di terreni interstellari, governati dalle seguenti regole:



CAMPO DI ASTEROIDI

Le navi di un giocatore non possono muovere attraverso un Campo di Asteroidi finché il giocatore non acquisisce la tecnologia (blu) dei Deflettori Anti-Massa [Antimass Deflectors]. 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, per una nave terminare il movimento 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 ogni Battaglia Spaziale in essa
- Le navi non possono mai muovere **attraverso** una Nebulosa (ma possono muovere **dentro** una Nebulosa con una normale attivazione)
- Una nave che **abbandona** una Nebulosa ha il suo movimento ridotto a 1 (indifferentemente dai modificatori tecnologici o Carte Azione).



SUPERNOVA

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



SISTEMI NORMALI

I Sistemi Normali sono o vuoti, oppure contenenti uno o due pianeti (vedi il paragrafo i "Pianeti di Twilight Imperium" per maggiori informazioni). Alcuni sistemi normali contengono l'entrata di Tunnel Spaziali Alfa o Beta. La grande maggioranza della galassia di TI consiste in sistemi regolari, ed essi formano il terreno di battaglia e punti da contendere per le grandi razze.

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



TUNNEL SPAZIALE

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 a scopo di trasferimento) a un sistema contenente un'altra entrata dello stesso tipo di Tunnel Spaziale (Alfa o Beta).

Per esempio, una nave con un movimento di 1 può muovere da un sistema contenente un Tunnel Spaziale Beta, direttamente a un altro sistema contenente un Tunnel Beta (ricorda 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 tipo di Tunnel Spaziale è in gioco, non ha nessuna funzione ed è ignorato.

LIMITAZIONI DELLE UNITÀ

Tranne per i Caccia e Forze di Terra, i giocatori sono limitati al numero di unità fornite nel gioco. Se tutte le unità di un giocatore di uno specifico tipo sono sul tabellone, quel giocatore non può produrre unità aggiuntive di quel genere finché una non viene distrutta e ritorna nel mucchio dell'approvvigionamento del giocatore.

Esempio: un giocatore ha usato tutte le sue 5 unità Corazzate nella sua campagna contro i Letnev. Nell'ultimo round, non è stato in grado di costruire altre unità Corazzate, dato che tutte e 5 le sue unità Corazzate erano in gioco. Durante una Battaglia Spaziale in questo round, comunque, il giocatore perde una Corazzata. La Corazzata distrutta viene rimessa nel suo approvvigionamento, consentendo al giocatore di costruire ancora unità Corazzate (premesso che abbia le risorse per pagarla e un Segnalino di Comando nel suo Pool di Comando per attivare un sistema contenente una Bacina Spaziale).

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 SEGNALINI SUPPLEMENTARI DELLE FUORZE DI TERRA E CACCIA



Diversamente da altri tipi di unità, i giocatori possono costruire più Caccia e Forze di Terra di quelle fornite con il gioco. Per costruire queste unità aggiuntive, i giocatori devono usare i Segnalini Supplementari dei Caccia e delle Forze di Terra. Questi segnalini sono neutrali, possono essere usati da qualsiasi giocatore, e sono regolati dalle seguenti regole:

La presenza di un Segnalino Supplementare semplicemente indica "qua c'è un'altra unità di questo tipo!". Quindi, deve sempre esserci almeno un'unità (controllata dallo stesso giocatore) del tipo appropriato nello stesso sistema, o sullo stesso pianeta, del Segnalino Supplementare.

I giocatori possono, in qualsiasi momento, rimpiazzare un numero di qualsiasi di Forze di Terra e/o Caccia in un sistema/pianeta con un egual numero di Segnalini Supplementari Caccia/Forze di Terra fintanto che almeno un'unità originale rimane. Le unità presenti sono rimesse fra gli approvvigionamenti del giocatore, e gli appropriati Segnalini Supplementari vengono prese dall'area di gioco comune e piazzate sul tabellone nello stesso posto.

In maniera simile i giocatori possono, in qualsiasi momento, rimpiazzare i Segnalini Supplementari sul tabellone con altrettante unità dal loro approvvigionamento (se disponibili). I giocatori devono fare ciò quando vogliono dividere le forze senza sufficiente disponibilità delle unità presenti.

Esempio: Su un pianeta contenete tre unità Forze di Terra, il giocatore Xxcha può sostituire due delle unità Forze di Terra con due Segnalini Supplementari Forze di Terra (rimettendo le unità presenti nel suo approvvigionamento, e mettendo i due Segnalini Supplementari Forze di Terra sotto la restante unità). Il pianeta è ancora considerato che abbia tre unità Forze di Terra, e il giocatore Xxcha può scegliere di rimpiazzare i Segnalini Supplementari con le unità presenti nel suo approvvigionamento in qualsiasi momento.

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 valore di influenza, e possibilmente con una specialità tecnologica. Quando un giocatore invade con successo un pianeta (neutrale o nemico), immediatamente ne reclama la corrispondente Carta Pianeta.

Le risorse rappresentano l'eccedenza economica del pianeta, che può essere usata dal suo possessore per acquistare unità e tecnologie.

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

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

Nota che il giocatore Xxcha non ha rimpiazzato tutte e tre le Forze di Terra con Segnalini Supplementari, dato che un'unità effettiva deve sempre esserci con i Segnalini Supplementari del suo genere.

Fai attenzione che, in sistemi con più pianeti, ogni pianeta con un Segnalino Supplementare di Forze di Terra deve contenere almeno un'effettiva unità Forza di Terra.

La Scheda della Razza



La Scheda della Razza fornisce un insieme di utili informazioni ed è usata per gestire i Segnalini di Comando attivi di un giocatore. Qui c'è una breve spiegazione della Scheda della Razza del giocatore:

- 1 Nome della Razza ed Emblema**
L'emblema ed il nome della razza rappresentata.
- 2 Unità di Partenza ed Abilità Speciali**
Le unità/tecnologie di partenza, e le abilità speciali della razza.
- 3 Tabella Fasi e Sequenze**
Uno schema dettagliato delle fasi e delle sequenze importanti del turno di gioco.
- 4 Dati sulle Unità**
Uno prospetto dettagliato con il costo, valore di combattimento, categoria di movimento, e le abilità speciali di ciascun tipo di unità.
- 5 L'Area di Allocazione Strategica**
I Segnalini di Comando qui presenti possono essere spesi per eseguire l'abilità secondaria delle carte Strategia (e poche altre funzioni speciali).

- 6 I Rifornimenti alla Flotta**
I Segnalini di Comando qui presenti sono girati sul lato "Flotta", così da non mischiarli con altri tipi di Segnalini di Comando sulla Scheda della Razza. Il numero di Segnalini di Comando qui presenti determina la grandezza consentita di una flotta del giocatore.

- 7 Il Pool di Comando**
Un giocatore deve spendere i Segnalini di Comando di quest'area per attivare i sistemi sul tabellone 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 piazza 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.

È realmente necessario per un giocatore usare i Segnalini Supplementari solo se non ha finito le unità nel suo approvvigionamento. In alcuni casi, è possibile che lo spazio fisico su un pianeta/sistema sia troppo piccolo, e che un giocatore desideri creare un maggiore spazio per posizionarvi unità Forze di Terra/Caccia con i Segnalini.

Un giocatore può, durante la produzione, produrre Segnalini Supplementari, ma solo se il sistema/pianeta contiene l'ultima unità effettiva di quel tipo dopo che la produzione è completa.

Come indicato, i Segnalini Supplementari sono semplicemente unità aggiuntive di quel tipo, e quindi devono sottostare alle stesse regole delle unità regolari. In altre parole, Segnalini Supplementari Caccia devono avere capacità di supporto da parte di Trasporto/Bacino Spaziale/Morte Nera per esistere. Segnalini Supplementari Forze di Terra devono essere trasportate da un Trasporto per muoversi ad un altro pianeta, ecc.

Nota che quando un Segnalino Supplementare viene trasportata da un Trasporto o da una Morte Nera, almeno un'unità effettiva di quel tipo deve essere trasportata dallo stesso Trasporto/Morte Nera.

Se un Segnalino Supplementare è in un sistema/pianeta senza nessun'altra unità effettiva di quel tipo, è immediatamente rimossa.

Il modo più semplice per gestire i Segnalini Supplementari è di piazzarle **sotto** alle unità effettive del loro tipo nell'area. Finché un Segnalino Supplementare è sotto un'unità effettiva dello stesso tipo, è sempre conforme alle regole.

I SEGNALINI DI COMANDO



All'inizio della partita, ogni giocatore viene fornito con un totale di 16 Segnalini di Comando. Durante la partita, questi segnalini si trovano sulla Scheda della Razza del giocatore o tra i suoi approvvigionamenti.

Ogni volta che un giocatore riceve un Segnalino di Comando dal suo approvvigionamento, deve immediatamente piazzarla 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 tua razza. Ogni volta che un giocatore piazza un Segnalino di Comando in una di queste aree, non lo può più muovere fino alla successiva Fase di Status. Le decisioni di dove piazzare e di come spendere un Segnalino di Comando sono tra le più importanti che un giocatore possa prendere durante la partita.

Quando un giocatore spende un Segnalino di Comando, o usa un Segnalino di Comando per attivare un sistema, deve rimuovere il segnalino dalla appropriata area della sua Scheda della Razza e riposizionarlo nel suo Approvvigionamento.

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

L'Area dei Rifornimenti alla Flotta

Il numero di Segnalini di Comando nell'area dei Rifornimenti alla Flotta di un giocatore determinano il numero massimo di navi (**escludendo i Caccia**) che un giocatore può avere in qualsiasi sistema sul tabellone. Un giocatore non può mai muovere unità, costruire unità, o acquisire unità in altra maniera in un sistema in modo che il numero di navi presenti (sempre escludendo i caccia) ecceda il numero di Segnalini di Comando nella sua area di Rifornimento della Flotta. Se, per qualsiasi ragione, il numero di navi in un sistema dovesse eccedere il numero di Segnalini di Comando nel Rifornimento della Flotta, il possessore di quelle navi deve immediatamente rimuovere abbastanza navi dal sistema (riponendole nel suo approvvigionamento) finché il numero di navi non è ancora conforme con il numero di Segnalini di Comando nella sua area di Rifornimenti alla Flotta.

Quando un giocatore piazza un Segnalino di Comando nella sua area di Rifornimento alla Flotta, lo piazza con il lato "Flotta" in su, per indicare che è parte dell'area dei Rifornimenti alla Flotta. In questo modo, gli altri giocatori possono facilmente identificare il tuo limite

attraverso la scheda, e ti aiuterà a prevenire che i tuoi Segnalini si mescolino con i Segnalini di Comando nelle altre due aree.

Quando un giocatore incrementa il numero di Segnalini di Comando nella sua area dei Rifornimenti alla Flotta, può incrementare le dimensioni della sua flotta sul tabellone in maniera corrispondente.

È importante notare che un giocatore può avere **un qualsiasi numero di flotte attive sul tabellone**, finché ogni flotta contiene un numero di navi che sia uguale, o inferiore, al limite dei Rifornimenti alla Flotta del suo possessore.

Da notare, che le unità Caccia non contano nel raggiungimento del limite dei Rifornimenti alla Flotta. Un giocatore può quindi avere **un qualsiasi numero** di unità Caccia in un dato sistema, finché ha la capacità di supportarli (vedi le unità Caccia alla pagina 29).

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 Segnalino di Comando disponibile dal suo Pool di Comando per poter attivare un sistema sul tabellone. Se un giocatore non ha Segnalini 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 Segnalini di Comando nel Pool di Comando di un giocatore indicano l'ammontare di attività che può avviare sul tabellone.

L'Area di Allocazione Strategica

Generalmente, i Segnalini di Comando nell'area di Allocazione Strategica vengono spesi per eseguire le Abilità Secondarie delle Carte Strategia. Alcune razze hanno abilità speciali ed alcune Carte Azione richiedono che il loro giocatore spenda Segnalini di Comando dalla sua Allocazione Strategica per altri effetti.

SPENDERE RISORSE ED INFLUENZA

Nel corso di una partita di TI, vorrai spendere risorse o influenza per molti scopi differenti. Sia risorse che influenza vengono fornite dai pianeti sotto il tuo controllo, e le userai con le corrispondenti Carte Pianeta per tenere traccia delle tue spese.



Valore Risorse

Nome del Pianeta

Valore Influenza

Esaurire i Pianeti

Ogni volta vuoi spendere influenza o risorse, devi **esaurire** una delle tue Carte Pianeta girandola a faccia in giù. Questo ti fornisce le risorse **oppure** l'influenza di quel pianeta. Ogni Carta Pianeta (ed i pianeti stessi sul tabellone) mostra le informazioni specifiche su quante risorse e quanta influenza viene guadagnata dall'esaurimento di quel pianeta specifico (vedi il diagramma sopra). Una Carta Pianeta a faccia in giù non può essere ancora esaurita finché non viene ricaricata durante la Fase di Status (o da un altro effetto). Quando una carta viene ricaricata, è semplicemente riportata nella sua posizione a faccia in su.

Quando esaurisci un pianeta per le sue risorse o influenza, ti fornisce **tutte** le sue risorse o influenza. Non puoi usarne un porzione di risorse o influenza di un pianeta, né puoi conservarne una parte per dopo.



Esempio di Spesa delle Risorse e Produzione



Il giocatore N'orr ha attivato solo un sistema contenente un suo Bacino Spaziale. Al punto finale della Sequenza di Attivazione, desidera produrre unità nel sistema.

Il giocatore N'orr prende un Trasporto, una Torpediniera, e un Incrociatore dal suo approvvigionamento. Riferendosi alla Scheda della Razza, il giocatore N'orr nota che il costo per queste unità è il seguente:

1 Trasporto	3 Risorse
1 Torpediniera	2 Risorse
1 Incrociatore	1 Risorsa
Totale	= 6 Risorse

Il pianeta può produrre 5 unità, così la capacità di produzione del pianeta non è un problema. Per il pagamento delle tre unità, comunque, il giocatore N'orr deve spendere 6 risorse. Siccome non ha Beni di Commercio sulla sua Scheda della Razza, il giocatore N'orr prende tre sue Carte Pianeta cariche, per una combinazione di valore di risorse di 6, ed esaurendo queste carte pianeta (girandole a faccia in giù) paga per le tre unità che desidera acquistare.

Dopo il pagamento per la produzione, il giocatore N'orr prende le tre unità e le piazza nel sistema attivato. Dato che nel sistema attivato ha già un'unità Trasporto, ora ha una flotta di 4 unità (ricorda che i Caccia non contano per la Dimensione della Flotta) nel sistema. Dato che il giocatore N'orr ha 4 Segnalini di Comando sul suo Rifornimenti alla Flotta, la Flotta non ha violato il limite della Flotta N'orr.

Nota che quando si esaurisci un pianeta, ti fornisce il suo intero valore risorse **oppure** di influenza, ma non entrambe. Prima di esaurire un pianeta, devi annunciare chiaramente se lo esaurisci per le sue risorse o per la sua influenza (nella maggior parte dei casi è chiaro a tutti lo scopo per cui si esaurisce un pianeta).

Pagare i Costi

Quando un giocatore decide di spendere risorse o influenza, deve semplicemente annunciare l'ammontare totale di risorse/influenza che desidera spendere, e quindi esaurire il numero di Carte Pianeta con l'ammontare combinato (o maggiore) di risorse/influenza.

In altre parole, quando un giocatore produce unità in un Bacino Spaziale durante la fase di produzione

della Sequenza di Attivazione, può semplicemente indicare quante risorse sta spendendo in totale. Quindi esaurisce l'appropriato numero di pianeti e posiziona le unità prodotte sul tabellone (vedi le regole per produrre unità alla voce unità Bacino Spaziale a pagina 26). Questo significa che un giocatore non produce (e spende risorse) una singola unità alla volta, ma acquista piuttosto la produzione con un'unica somma complessiva. Lo stesso vale quando si spende influenza.

Qualsiasi risorsa o influenza fornita dall'esaurimento di una Carta Pianeta è persa.

Nota Speciale: Non devi esaurire una specifica Carta Pianeta per pagare il costo di produzione su quel preciso pianeta; qualsiasi risorsa può farlo.

LE CARTE AZIONE



Nel corso della partita, i giocatori entreranno in possesso di Carte Azione. Le Carte Azione devono essere tenute nascoste agli altri giocatori.

Una Carta Azione può essere usata soltanto in specifiche circostanze (o fase) come indicato su ogni singola 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 nella sua mano, deve immediatamente scegliere e scartare carte finché non ne ha 7. Se un giocatore con 7 carte sta per pescare carte aggiuntive, pescherebbe e scarterebbe una Carta Azione in quel momento.

Un giocatore non può mai giocare due identiche Carte Azione nella stessa situazione e/o sulla stessa entità durante un turno. Esempio: un giocatore non può giocare due Carte Azione "Velocità Laterale [Flank Speed]" sulla stessa flotta in un turno. Il giocatore può, tuttavia, giocare una "Velocità Laterale" su due **differenti** flotte nello stesso turno.

Come Giocare una Carta Azione

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

Se le Carte Azione vengono giocate in un momento in cui i giocatori non hanno Carte Strategia, saranno risolte in senso orario partendo dal Portavoce.

LA CARTA AZIONE 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, annullando i suoi effetti. Quindi, entrambe le carte vengono scartate.

"GIOCALA COME UN'AZIONE"

Alcune Carte Azione riportano "Giocala: Come un'azione". Questa Carta Azione deve essere giocata dal possessore durante la sua Fase di Azione **invece di eseguire un'azione regolare**.

LE CARTE POLITICHE E IL CONSIGLIO GALATTICO



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

L'Ordine del Giorno

Ogni Carta Politica contiene un **ordine del giorno** che richiede un voto nel Consiglio Galattico (ossia, i giocatori). Come primo punto della convocazione del Consiglio Galattico, il giocatore attivo legge ad alta voce la Carta Politica pescata e chiarisce quale tipo di voto è richiesto.

Ci sono due tipi di voto:

VOTO PER "ELEZIONE"

Quando un ordine del giorno politico richiede al Consiglio Galattico di **eleggere** qualcuno o qualcosa, ogni giocatore può scegliere chi o cosa nominare (ossia, eleggere) quando dispone di propri voti. I voti dei giocatori vengono attribuiti interamente a quel soggetto. Il soggetto con **il più alto numero** (non necessariamente la maggioranza) del totale dei voti è considerato **eletto**. Dopo ciò, segui le istruzioni sulla Carta Politica.

VOTO "A FAVORE O CONTRO"

Diversi ordini del giorno richiedono che il Consiglio Galattico voti **a favore o contro** un determinato ordine del giorno. In questo tipo di voto, i giocatori quando esprimono il loro voto, devono o votare "a favore" o "contro". La maggioranza di tutti i voti espressi decide di conseguenza.

LEGGE

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", prima si emette qualsiasi effetto del risultato "a favore" e quindi si piazza la Carta Politica a faccia in su nell'area di gioco comune. Gli effetti di questa carta ora sono **permanenti**. Se si vota "contro", risolvi ogni effetto del risultato "contro" e quindi scarta la carta.

Sebbene il consiglio abbia precedentemente adottato una Legge durante la partita, l'equilibrio di potere può successivamente spostarsi, e una vecchia Legge presto diverrà impopolare. Se questo accade, come può il consiglio rovesciare una vecchia Legge?

Fra le Carte Politica, ci sono alcuni ordini del giorno che consentono di rivalutare o scartare vecchie Leggi. Nota che queste carte sono poche e la maggior parte delle Leggi emesse sono nel gioco per restarci, quindi stai attento quando voti.

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:

REGOLE E CARTE

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

1) I giocatori prima dibattono, minacciano, lusingano, o convincono un'altro voto a loro favore. I Segnalini Beni di Commercio possono essere usate per "corrompere", ma nessuna promessa o accordo vincolerà in TI (anche dopo aver ricevuto il dono o il pagamento).

2) I giocatori votano per l'ordine del giorno. La votazione avviene in senso orario un giocatore alla volta, partendo dal giocatore alla sinistra del Portavoce (così il Portavoce è sempre l'ultimo a votare). Quando vota, un giocatore ha tanti voti come **il totale del valore di influenza combinata di tutti i suoi pianeti non ancora esauriti** (ed un minimo di 1 voto). *Esempio: Il giocatore Letnev controlla cinque pianeti, ma ne ha esauriti tre. Gli restano due pianeti non esauriti che hanno un valore di influenza di "2" e "1". Il giocatore Letnev perciò ha un totale di 3 voti durante il Consiglio Galattico.*

Quando vota, un giocatore deve emettere o tutti i suoi voti o nessuno. I voti non possono essere divisi. Votare non causa l'esaurimento delle tue Carte Pianeta.

I Beni di Commercio non possono essere usati per guadagnare voti aggiuntivi.

Il Consiglio Galattico è pensato per essere divertente, un impegno attivo in cui i giocatori forgiavano alleanze, usano il loro potere politico, ingaggiano duelli diplomatici, e "recitano la loro razza". Quando potenti ordini del giorno vengono presentati al Consiglio, giocatori più deboli possono cercare di danneggiare i loro vicini più forti attraverso la politica, con l'approvazione di Leggi dannose o altri ordini del giorno.

ASTENSIONE E VOTO PARI

Un giocatore può sempre scegliere di astenersi da una votazione durante un qualsiasi ordine del giorno. Se decide così, i suoi voti semplicemente non contano per lo scopo di risolvere l'ordine del giorno (incluso determinare una 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 Segnalino del Portavoce rompe la parità.



AVANZAMENTI TECNOLOGICI



Prima che la partita inizi, ciascun giocatore viene fornito con un identico mazzo di 24 avanzamenti Tecnologici ed ogni giocatore inizia il gioco con alcune "Tecnologie di Partenza". Quando un giocatore riesce ad acquisire (o le riceve all'inizio della partita) un avanzamento Tecnologico, prende la rispettiva Carta Tecnologia e la posiziona a faccia in su innanzi a sé nella sua area di gioco. In questo modo, i giocatori accumulano lentamente Carte Tecnologia, ognuna delle quali fornisce un importante vantaggio descritto nella carta stessa.

Esempio: Dopo aver acquisito la tecnologia "Cannone dello Spazio Profondo [Deep Space Cannon]", un'unità PDS del giocatore può sparare ad un sistema adiacente, piuttosto che appena nel proprio.

Le Carte Tecnologia vengono normalmente acquisite durante la risoluzione della Carta Strategia Tecnologia, ma possono essere acquisite indubbiamente anche con Carte Azione e Politica.

I giocatori non possono dare avanzamenti Tecnologici a nessun'altro.

Ci sono quattro differenti tipi di aree tecnologiche, ciascuna attribuita al seguente colore:

Tecnologia di Guerra	= Rosso
Biotecnologia	= Verde
Tecnologia Propulsiva	= Blu
Tecnologia Generale	= Giallo

ACQUISIRE UN AVANZAMENTO TECNOLOGICO

In generale gli avanzamenti Tecnologici vengono acquisiti quando la Carta Strategia Tecnologia viene eseguita durante la Fase di Azione. Il giocatore attivo

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

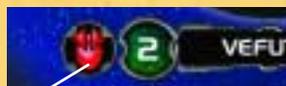
Molti avanzamenti Tecnologici (ma non tutti) hanno **dei requisiti tecnologici**. Prima che un avanzamento Tecnologico possa essere acquisito, un giocatore deve già aver ottenuto tutte le tecnologie richieste indicate sulla carta.

Esempio: L'avanzamento "Micro Tecnologia [Micro Technology]" richiede che un giocatore abbia già l'avanzamento Tecnologico "Capsule di Stati [Stasis Capsules]" o "Attrezzatura Sarween [Sarween Tools]". Se il giocatore non ha nessuno di questi requisiti Tecnologici nella sua area di gioco, non gli è permesso di acquisire l'avanzamento "Mirco Tecnologia".

Un giocatore non può acquisire una tecnologia (tramite Carta Azione, o in altro modo) se egli non ha già i requisiti tecnologici a faccia in su nella sua area di gioco.

Troverai a portata di mano un diagramma "Albero degli Avanzamenti Tecnologici" a pagina 40-41 di queste regole, e troverai disponibile questo diagramma per il download anche su www.fantasyflightgames.com.

SPECIALITÀ TECNOLOGICHE PLANETARIE



Specialità Tecnologiche

Alcuni pianeti hanno una **specialità tecnologica** (un simbolo tecnologico stampato sulla sua Carta Pianeta). Le specialità tecnologiche rappresentano una conoscenza locale o una risorsa naturale importante in una specifica area scientifica. La presenza di una specialità tecnologica consente al proprietario del pianeta la capacità di acquistare una Carta Tecnologia (del tipo specifico: rosso, verde o blu) ad 1 risorsa in meno rispetto al costo normale quando esegui l'abilità secondaria della Carta Strategia Tecnologia. 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 così.

Esempio: Se un giocatore controlla tre pianeti con la specialità tecnologica verde (Biotecnologia), può sottrarre tre dal costo per l'acquisto delle Carte Tecnologia verdi.

Gli sconti delle specialità tecnologiche non si applicano se la Carta Pianeta(i) che dà il contributo è stata esaurita. (Non è necessario esaurire un pianeta con la specialità tecnologica per ricevere lo sconto, né è necessario esaurire uno specifico pianeta per acquistare l'avanzamento Tecnologico).

CONTRATTI DI COMMERCIO E ACCORDI COMMERCIALI



In TI, il commercio è un'importante mezzo per i giocatori per guadagnare risorse aggiuntive ed influenza. Il commercio può essere usato come importante leva politica contro giocatori ostili o come aiuto per stringere un'importante alleanza.

All'inizio della partita, ogni razza viene fornita con due Carte Commercio, ciascuna con un valore numerico di commercio stampato sul lato "Accordo Commerciale [Trade Agreement]" della carta (osserva che alcune razze hanno Carte Commercio con differenti valori commerciali). All'inizio della partita, i giocatori devono posizionare queste carte con il lato "Contratto di Commercio [Trade Contract]" a faccia in su nella propria area di gioco. Questo lato non ha valore commerciale, così i giocatori non ricevono nessun valore dalle proprie Carte Commercio.

APRIRE LE TRATTATIVE COMMERCIALI

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

Un accordo commerciale ha inizio quando due giocatori si accordano commercialmente uno con l'altro. Dopo essersi accordati per il commercio, ciascuno dei due giocatori deve dare al partner **una** delle proprie Carte Commercio. Dopo aver ricevuto la Carta Commercio di un'altro giocatore, un giocatore deve posizionare davanti a sé l'**accordo commerciale** a faccia in su.

Può essere scambiata una sola Carta Commercio per ogni giocatore, non di più.

Definizione di un Sistema "Vuoto"

Le regole di TI e le carte qualche volta si riferiscono ad un sistema "vuoto". Un sistema vuoto è un sistema **completamente libero da unità**, incluso le unità appartenenti al giocatore attivo. In altre parole, un sistema vuoto ne è uno che è libero da navi, o da unità Forze di Terra, PDS, o Bacini Spaziali. Il sistema può, comunque, contenere pianeti, Marcatori di Controllo, e Segnalini di Comando. I Sistemi Speciali non sono considerati sistemi vuoti.

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

Prima che l'accordo commerciale sia completo, l'accordo deve essere approvato dal giocatore attivo. Se approvato (e questo può portare a 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 gli accordi commerciali con due diversi avversari. Se in grado, un giocatore può iniziare entrambi i suoi accordi commerciali durante la stessa esecuzione della Carta Strategia Commercio.

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

RICEVERE BENI DI COMMERCIO

Quando viene eseguita l'abilità primaria della Carta Strategia Commercio, il primo giocatore riceve Beni di Commercio per i suoi accordi commerciali (e 3 beni di commercio extra).

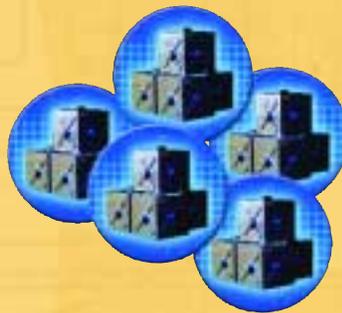
Dopo che il giocatore attivo ha completato l'abilità primaria, gli altri giocatori, in senso orario dal giocatore attivo, possono eseguire l'abilità secondaria della Carta Strategia Commercio e ricevere i Beni di Commercio per i loro accordi commerciali.

Nota che i giocatori **non** possono raccogliere reddito dagli accordi commerciali formati durante la stessa azione. Non è possibile per un giocatore formare accordi commerciali durante l'abilità primaria della Carta Strategia Commercio, e immediatamente raccogliere reddito da un nuovo accordo commerciale eseguendo l'abilità secondaria.

Un giocatore riceve Beni di Commercio semplicemente conteggiando il totale del **valore di commercio** do ogni accordo commerciale nella sua area di gioco. Il giocatore prende poi quel numero di Beni di Commercio dall'area Beni di Commercio [Trade Goods] della sua Scheda della Razza.

Esempio: Lo Xxcha ha attualmente un accordo commerciale attivo con il giocatore Jol Nar (come illustrato sul diagramma "Suggerimento per l'Area del Giocatore" a pagina 9). Dopo che il giocatore attivo ha terminato l'abilità primaria della Carta Strategia Commercio, lo Xxcha spende un segnalino di comando dalla sua area di Allocazione Strategica per eseguire l'abilità secondaria della Carta Strategia Commercio. L'accordo commerciale dello Jol Nar ha un valore di "3". Il giocatore Xxcha prende tre segnalini dei Beni di Commercio dall'area di gioco comune e li piazza sull'area dei Beni di Commercio della sua Scheda della Razza.

I Segnalini dei Beni di Commercio



I giocatori possono spendere i segnalini 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 un'unità Corazzata spendendo 5 Beni di Commercio, **oppure** esaurendo Carte Pianeta per 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 muove dalla sua area dei Beni di Commercio all'area di gioco comune.

Ai giocatori è concesso dare agli altri giocatori Beni di Commercio dalla propria Scheda della Razza in ogni momento. Questo rende i segnalini dei Beni di Commercio una moneta flessibile con cui corrompere, pagare, o assistere economicamente un altro giocatore.

Terminare i Beni di Commercio

Ci sono esattamente 40 Beni di Commercio nel gioco, se il rifornimento dei Beni nell'area comune è vuoto, 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 ancora una volta. Dato che c'è un limite al numero totale di Beni di Commercio, è importante seguire l'ordine dei giocatori per eseguire l'abilità secondaria della Carta Strategia Commercio, che viene sempre eseguita in senso orario dal giocatore attivo.

ROMPERE UN ACCORDO COMMERCIALE

Ogni giocatore impegnato in un accordo commerciale può unilateralmente rompere l'accordo durante la Fase di Status. Il giocatore semplicemente annuncia che termina l'accordo ed immediatamente restituisce la Carta Commercio al suo proprietario e riceve la sua Carta Commercio indietro dal partner di commercio (un giocatore in possesso di Carte Commercio deve sempre riportare con il lato "Contratto Commerciale [Trade Contract]" a faccia in su, così come non fornisca valore di commercio per il suo proprietario). Non è possibile per un giocatore rompere automaticamente un accordo commerciale con la razza Hacan, come indicato dall'abilità speciale degli Hacan.

Se due giocatori impegnati commercialmente entrano in guerra aperta uno contro l'altro (con un giocatore che inizia o **una Battaglia Spaziale** o un **Combattimento di Invasione** contro un altro), un accordo commerciale tra i due giocatori viene automaticamente rotto (e le Carte Commercio 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 Combattimento 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.

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

Invadere un pianeta che contiene solo una Bandierina di Controllo nemica è comunque considerato Combattimento di Invasione ai fini della cancellazione di un accordo commerciale.

IL POTERE DELLA GILDA DEI MERCANTI

Quando viene eseguita l'abilità primaria della Carta Strategia Commercio, il giocatore attivo può scegliere di esercitare il suo controllo sulla Gilde dei Mercanti in modo distruttivo, piuttosto che facilitare il benessere delle altre razze.

Come descritto dall'opzione "b" della Carta Strategia Commercio, il giocatore attivo, invece di ricevere Beni di Commercio ed aprire le trattative commerciali, può invece 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 loro proprietari.

LE CARTE OBIETTIVO



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

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

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

Un giocatore può ricevere punti vittoria da una specifica Carta Obiettivo rivelata una volta per partita. Dopo aver ricevuto i punti vittoria da una Carta Obiettivo, un giocatore deve, allo scopo di promemoria, posizionare uno dei suoi Marcatori di Controllo sulla carta.

LE CARTE OBIETTIVO SEGRETO

All'inizio di ogni partita, ogni giocatore riceve una Carta Obiettivo Segreto. Un giocatore **non può** mostrare agli altri giocatori la sua Carta Obiettivo Segreto finché non può raggiungere il suo obiettivo durante il primo punto della Fase di Status. Un giocatore che rivela la sua Carta Obiettivo Segreto senza essere in grado di soddisfare i requisiti **perde la sua Carta Obiettivo Segreto**, che viene rimessa nella scatola. Quel giocatore non potrà ricevere punti vittoria da un Obiettivo Segreto 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 turno.

Regole per le Unità

Segue una classificazione dettagliata delle caratteristiche e le regole per i 9 differenti tipi di unità in TI che i giocatori hanno a loro disposizione.

IL BACINO SPAZIALE [SPACE DOCK]



Unità Disponibili: 3

Costo: 4

Il Bacino Spaziale rappresenta un complesso industriale militare, cantiere navale, e stazione di reclutamento in orbita bassa di uno specifico pianeta. Per poter costruire unità (diverse dal Bacino Spaziale) in un sistema o su uno specifico pianeta, deve essere presente un Bacino Spaziale.

COSTRUIRE UN NUOVO BACINO SPAZIALE

Per poter costruire un nuovo Bacino Spaziale su un pianeta, sono necessari i seguenti requisiti:

- 1) Il sistema (che contiene il pianeta sul quale si vuole costruire il Bacino Spaziale) deve essere appena stato attivato, ed essere al punto di "Produzione" della Sequenza di Attivazione o di Trasferimento.
- 2) Il giocatore attivo deve aver controllato il pianeta **per l'intero turno**. Quindi, è impossibile costruire un Bacino Spaziale su un pianeta che è stato appena acquisito durante il turno corrente.
- 3) Il pianeta non deve contenere già una Bacino Spaziale (è ammesso solo un Bacino Spaziale per pianeta).
- 4) Il sistema non contiene nessuna nave nemica.

Se questi requisiti sono rispettati, il giocatore attivante può prendere un Bacino Spaziale dal suo approvvigionamento, spendere 4 risorse, e piazzare il Bacino Spaziale sul pianeta scelto. Il turno successivo il Bacino Spaziale può produrre unità per il suo proprietario. È importante ricordare che un Bacino Spaziale è collegato ad uno specifico **pianeta** e non è considerata "nello spazio" e quindi non partecipa alle Battaglie Spaziali, ne può essere attaccata direttamente da navi nemiche.

Costruire Unità nella Base Spaziale

Per poter produrre nuove unità (diverse dal Bacino Spaziale), i giocatori devono attivare (tramite Azione Tattica o di Trasferimento) un sistema che contenga almeno un proprio Bacino Spaziale. Nel risolvere l'ultimo punto del attivazione del sistema, il giocatore attivante può spendere risorse per costruire unità nel Bacino Spaziale, seguendo le seguenti regole:

- Un Bacino Spaziale può produrre un numero di unità (indifferentemente dal tipo) **uguale al valore di risorse del pianeta più due**. Questo implica che un Bacino Spaziale posizionato su un pianeta con un valore risorse di 3 può produrre fino a 5 differenti unità (3 per le risorse del pianeta più 2 per il Bacino Spaziale in sé). Questa restrizione è per il *numero* di unità, indifferentemente del loro costo totale di risorse. 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, e Morti Nere), quando costruite, sono posizionate direttamente (ed esistono sempre) nello **spazio**. Ogni sistema rappresenta un'area di spazio. Al contrario delle Forze di Terra, PDS, e degli stessi Bacini Spaziali, le astronavi non sono mai considerate, collegate, o affiliate con un pianeta nel loro sistema corrente.

- Le unità Forze di Terra e PDS sono sempre costruite e piazzate sul pianeta contenente il Bacino Spaziale. Forze di Terra e PDS non possono muovere verso un'altro pianeta (inclusi altri pianeti nello stesso sistema) se non trasportate da Trasporti o Morti Nere.

- Nota che quando si acquistano sia Caccia che Forze di Terra, **1 risorsa fornisce due unità**. Se, a causa del limite di produzione di un Bacino Spaziale, un giocatore desidera comprare solo 1 unità Forza di Terra o 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 acquistando un'unità ciascuna per una risorsa.

Altre Regole per i Bacini Spaziali

- Un Bacino Spaziale ha la capacità di **supportare 3 Caccia** nel suo sistema (vedi in seguito).

- Se un sistema contiene almeno una nave nemica, tutti i Bacini Spaziali amici in quel sistema sono considerati sotto **assedio**, e **non possono produrre astronavi finché le unità nemiche sono nel sistema**. Un Bacino Spaziale sotto assedio può continuare a produrre Forze di Terra e PDS sul suo pianeta durante il punto di Produzione della Sequenza di Attivazione.

Consiglio Strategico: Incrociatori e Torpediniere sono specialmente utili per assediare i tuoi Bacini Spaziali arrivando da lontano. Bisogna essere cauti se navi nemiche sono a portata, e non bisogna fare affidamento su un solo Bacino Spaziale per la tua produzione, specialmente avanti nella partita.

L'UNITÀ FORZA DI TERRA [GROUND FORCE]



Unità Disponibili: 12 (più i segnalini supplementari)
Costo: 1 (produce due unità Forza di Terra)
Le Forze di Terra rappresentano i militari e le forze di occupazione di un giocatore. Sono un'unità essenziale e necessaria per conquistare i pianeti neutrali, invadere i pianeti nemici, o difendere i propri pianeti contro invasioni nemiche. Le Forze di Terra sono regolate dalle seguenti regole:

- Le Forze di Terra, quando prodotte, sono piazzate sul pianeta del Bacino Spaziale che li produce. Le Forze di Terra sono principalmente trasportate attraverso la Galassia dalle unità Trasporti (anche se la Morte Nera, come anche certi avanzamenti Tecnologici, possono facilitare in altri modi il trasporto delle Forze di Terra). Una Forza di Terra non è mai considerata nello "spazio", ed esiste sempre o su un pianeta oppure a bordo di un Trasporto/Morte Nera.
- Un'unità Trasporto può, in un qualsiasi punto durante il suo movimento, caricare un'unità Forza di Terra su un pianeta nello stesso sistema come movimento del Trasporto (vedi maggiori dettagli sotto l'unità Trasporto).

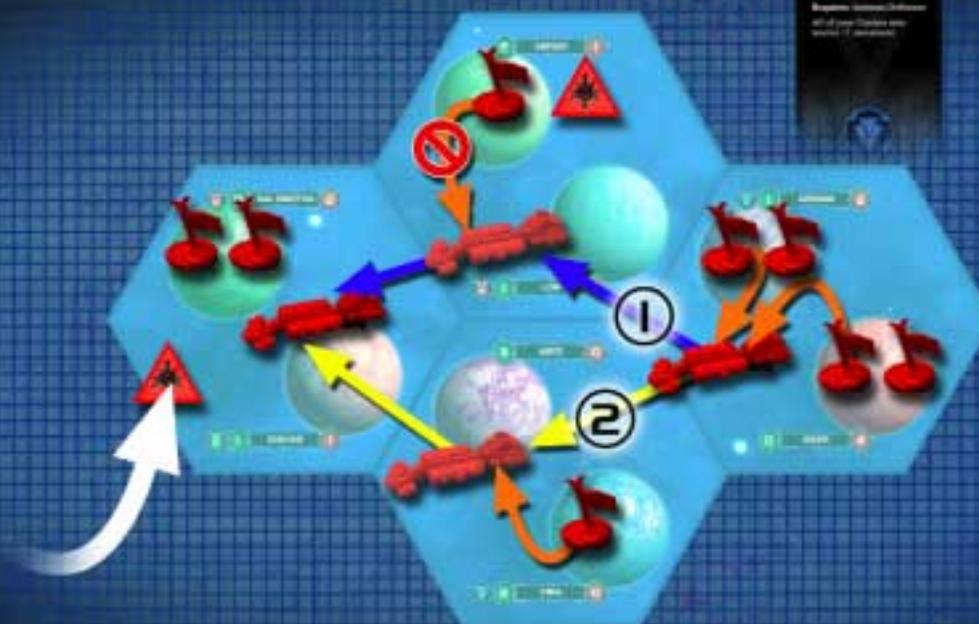
Eccezione: Un trasporto, quando muove attraverso un sistema già attivato, non può caricare le Forze di Terra che vi sono.

- Durante il punto dello Sbarco Planetario della Sequenza di Attivazione, le Forze di Terra su un'unità Trasporto possono muovere direttamente su un qualsiasi pianeta amico, ostile, o neutrale nello stesso sistema.

Controllo dei Pianeti

Per prendere il controllo di un pianeta, un giocatore deve sempre sbarcare con successo almeno una Forza di Terra amica su quel pianeta. A meno che il pianeta sia in seguito perso per un'invasione di un altro giocatore, un pianeta rimane sotto il controllo del

Esempio di movimento con un Trasporto



Il giocatore N'orr ha attivato un sistema a due spazi di distanza dalla sua unità Trasporto. Dato che il giocatore N'orr possiede l'avanzamento Tecnologico TRASPORTATORI XRD [XRD TRANSPORTERS], la sua unità Trasporto può muovere di uno spazio extra. L'unità Trasporto sopra perciò è in grado di arrivare al sistema attivato.

Prima di muovere, il Trasporto preleva 4 unità Forza di Terra dal sistema di partenza. Ora il giocatore N'orr deve scegliere tra i due possibili percorsi per il sistema attivato.

1 Quando si muoverà lungo il percorso, il Trasporto può muovere attraverso un sistema che il giocatore N'orr ha già attivato precedentemente nello stesso turno. Sebbene questo non abbia effetto sul movimento del

Trasporto, il Trasporto non può caricare le unità Forza di Terra in quel sistema perché è stato attivato precedentemente.

2 Scegliendo di muovere per questo percorso, il Trasporto ha potuto caricare le unità Forza di Terra mentre si muoveva attraverso la parte bassa del sistema.

Quando arriverà nel sistema attivato, il giocatore N'orr può anche caricare le unità Forza di Terra che vi sono (tieni conto che il Trasporto non può eccedere il suo massimo di 6 unità).

Dopo aver mosso, il Trasporto N'orr può scaricare le sue unità Forza di Terra sul pianeta neutrale durante il punto Sbarco Planetario della Sequenza di Attivazione.

giocatore per il resto della partita. Se l'ultima Forza di Terra di un giocatore abbandona un pianeta, il giocatore semplicemente piazza uno dei suoi Marcatori di Controllo sul pianeta per indicare che è un suo possedimento.

Esempio: Durante il turno precedente, il giocatore Xxcha ha invaso il pianeta neutrale Dal Bootha con una singola unità Forza di Terra. Questo turno il giocatore Xxcha desidera muovere la sua Forza di Terra da Dal Bootha ad un pianeta differente.

Durante questo turno della Fase di Azione, egli attiva un altro sistema e vi muove il Trasporto. Prima di muovere fuori dal sistema del Dal Bootha, il suo Trasporto preleva l'unità Forza di Terra che vi era. Nel momento in cui la Forza di Terra è prelevata, il giocatore Xxcha piazza un suo Marcatore di Controllo su Dal Bootha per indicare che il suo controllo sul pianeta continua.

Esempio di fuoco con i PDS



1 Il giocatore N'orr ha già attivato un sistema contenente una flotta Xxcha. Dopo che la flotta N'orr ha mosso nel sistema attivato, il giocatore N'orr può sparare sulla flotta Xxcha con le sue unità PDS nel sistema adiacente. Questo gli è concesso poiché il giocatore N'orr ha acquisito l'avanzamento Tecnologico "Cannone dello Spazio Profondo [Deep Space Cannon]" che consente ai PDS una portata extra per sparare sui sistemi adiacenti quando sono attivati.



2 Il giocatore N'orr ha attivato un sistema contenente un pianeta Xxcha con due PDS.

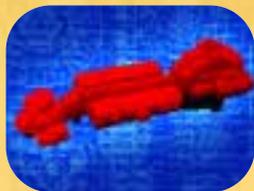
Dopo che la flotta N'orr ha terminato di muovere nel sistema, le due unità PDS Xxcha (e possibilmente altre unità PDS nemiche a portata, se vi sono) possono sparare sulla flotta N'orr nel sistema.



3 Durante il punto dello Sbarco Planetario della Sequenza di Attivazione, il giocatore N'orr decide di sbarcare tre unità Forze di Terra sul pianeta Xxcha contenente un'unità Forza di Terra e un PDS.

Prima che il combattimento di Invasione inizi, l'unità PDS Xxcha può sparare alle unità Forze di Terra invasori.

L'UNITÀ TRASPORTO [CARRIER]



Unità Disponibili: 4

Costo: 3

L'unità Trasporto è il veicolo primario per l'espansione del territorio trasportando unità Forze di Terra e PDS amiche da sistema a sistema. In aggiunta al semplice compito di trasportatore, un Trasporto può anche essere una formidabile arma in quanto è in grado di schierare mortali ed economiche squadriglie di unità Caccia da lanciare contro i tuoi nemici.

Un Trasporto ha una capacità di carico di 6. Puoi immaginare una capacità di 6 "posti" liberi per il

quale ciascun posto può stivare un'unità Forza di Terra, PDS, o Caccia. A differenza del Bacino Spaziale, che ha una speciale capacità per supportare 3 unità Caccia (e non Forze di Terra o PDS), il Trasporto ha una stiva per tutti e tre tipi di unità (Caccia, Forze di Terra, e PDS). Un trasporto non ha la restrizione di trasportare un solo tipo di unità, ma può trasportare qualsiasi misto dei tre tipi di unità. *Esempio: Un Trasporto stiva 4 unità Caccia, 1 Forza di Terra, e 1 unità PDS, o ogni altra combinazione.*

- Un Trasporto non può mai caricare più di 6 unità, quindi sii attento nel tener traccia di quanto stanno caricando i Trasporti. Le unità in eccesso devono essere immediatamente distrutte (scelte dal proprietario del Trasporto).

- Se un Trasporto è distrutto, ogni Forza di Terra o PDS a bordo del Trasporto è automaticamente distrutta. Le unità Caccia sopravvivono se il sistema attuale ha abbastanza capacità di supportare i Caccia

(per la presenza di un altro Trasporto, Morte Nera, o Bacino Spaziale).

- Nota che le Forze di Terra non partecipano a nessuna battaglia finché caricate da un Trasporto. Allo stesso modo, finché sono a bordo di un Trasporto, le unità 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 il punto di Sbarco Planetario della Sequenza di Attivazione. Ancora, può **caricare** unità da qualsiasi sistema in cui inizi il movimento, vi passi attraverso durante il movimento, o alla fine del movimento. A ciò, ci sono le seguenti eccezioni:

- Un Trasporto non può mai caricare unità in un sistema che contiene astronavi nemiche. In altre

parole, un Trasporto non può muovere in un sistema contenente astronavi nemiche, caricare unità, e combattere una Battaglia Spaziale.

- Un Trasporto non può mai caricare unità da un sistema che è stato precedentemente attivato dello stesso giocatore.

L'UNITÀ SISTEMA DI DIFESA PLANETARIA [PDS]



Unità Disponibili: 6

Costo: 2

L'unità PDS rappresenta sia una contromisura anti-flotta e anti-invasione planetaria (missili ed enormi cannoni ad energia) sia uno scudo planetario. Le regole per usare le varie abilità di un PDS sono le seguenti:

SCUDO PLANATARIO

Durante il punto del Combattimento di Invasione della Sequenza di Attivazione, le Corazzate nemiche non possono bombardare un pianeta contenente un'unità PDS nemica. (vedi a pagina 17 per informazioni aggiuntive sul Combattimento di Invasione.)

CANNONE SPAZIALE

Un'unità PDS è in grado di sparare il suo potente arsenale nello spazio per distruggere navi nemiche nelle vicinanze. La portata base di un PDS copre solo il sistema in cui si trova, ma acquisendo il "Cannone dello Spazio Profondo [Deep Space Cannon]" i giocatori possono estendere la portata dei propri PDS ai sistemi adiacenti.

L'attacco "cannone spaziale" di un PDS è sempre eseguito durante il terzo punto della Sequenza di Attivazione, e solo se una delle seguenti due condizioni si verifica:

- Dopo che il proprietario del PDS ha attivato un sistema, e dopo che ogni nave amica abbia mosso nel sistema, ciascuno dei PDS del giocatore attivo a portata di fuoco può sparare una volta a qualsiasi flotta nemica nel sistema attivato, prima che una Battaglia Spaziale abbia inizio.

Nota che i PDS del giocatore attivo (che sono a portata) possono sparare anche se il giocatore non ha mosso nessuna nave nel sistema durante l'attivazione. In altre parole, è possibile per un giocatore attivare un sistema semplicemente 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 di ogni unità PDS nemica a portata può, dopo il punto movimento della Sequenza di Attivazione, sparare una volta per PDS a qualsiasi unità nel sistema posseduto dal giocatore che lo attiva. Nota che quando spari coi tuoi PDS durante un'attivazione di un altro giocatore, puoi sparare soltanto alle unità controllate dal giocatore attivo. Non è quindi possibile far sparare i PDS di un terzo giocatore contro una flotta di un altro giocatore semplicemente attivando il suo sistema da lontano.

DIFESA DALL'INVASIONE

Immediatamente prima del primo round di un Combattimento di Invasione, ogni unità difensiva 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 altro round del successivo Combattimento di Invasione.

SPARARE CON LE UNITÀ PDS

Quando si spara con un'unità PDS, semplicemente si tira 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 due PDS su un pianeta. Un pianeta che già ospita due unità PDS non può produrne un terzo.

TRANSPORTARE I PDS

Le unità PDS vengono sempre prodotte sul pianeta del Bacino Spaziale che li produce. Le unità PDS non possono muoversi in maniera indipendente. Come le Forze di Terra, le unità PDS devono essere trasportate a un altro pianeta con un Trasporto o una Morte Nera.

L'UNITÀ CACCIA [FIGHTER]



Unità Disponibili: 10 (più i segnalini supplementari)

Costo: 1 (per produrre due unità Caccia)

L'unità Caccia è la nave meno costosa dell'arsenale dei giocatori. I Caccia, che normalmente sono mossi in battaglia dalle unità Trasporto, possono sopraffare il nemico grazie alla loro superiorità numerica e sono vitali per supportare una flotta del giocatore contro il fuoco nemico.

I Caccia sono governati dalle seguenti regole:

- I Caccia non possono muoversi da soli e richiedono di essere caricati da un Trasporto per muoversi in giro per il tabellone.

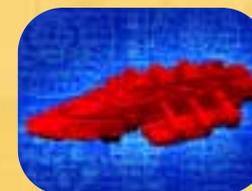
- I Caccia sono sempre considerati nello spazio, anche quando sono trasportati. Quindi i Caccia partecipano sempre ad ogni Battaglie Spaziali nel loro sistema.

- I Caccia richiedono che in qualsiasi momento il sistema in cui si trovano abbia la **capacità** di sostenerli. Una Bacino Spaziale ha una capacità di 3 Caccia, un Trasporto (se non trasporta altre Forze di Terra o PDS) ha una capacità di 6, ed una Morte Nera (se non trasporta altre Forze di Terra o PDS) ha una capacità di 6. Se il sistema contiene più Caccia di quanto le sue capacità gli consentano, il proprietario dei Caccia deve immediatamente rimettere i Caccia nel suo approvvigionamento finché il numero delle unità Caccia non è uguale alla capacità del sistema.

Esempio: Un sistema contenente un Bacino Spaziale e un Trasporto (attualmente trasporta due Forze di Terra) può supportare 7 unità Caccia (tre per il Bacino Spaziale e 4 per il Trasporto). Il Trasporto deve lasciare il sistema, 4 delle 7 unità Caccia devono muoversi con il Trasporto per prevenire l'eccesso delle unità Caccia nel sistema.

Nota 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, le unità Caccia senza il necessario supporto sono immediatamente rimosse.

L'UNITÀ INCROCIATORE [CRUISER]



Unità Disponibili: 8

Costo: 2

L'unità Incrociatore è fra le navi più diffuse nella galassia di TWILIGHT IMPERIUM. Per un prezzo ridotto, l'Incrociatore apporta un'effettiva potenza in combattimento e da al suo possessore la flessibilità di una grande velocità.

Non ci sono altre regole che governano l'unità Incrociatore

L'UNITÀ TORPEDINIERA [DESTROYER]



Unità Disponibili: 8

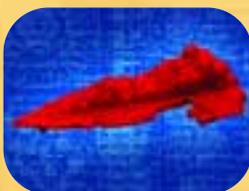
Costo: 1

L'unità Torpediniera, anche se non così potente in combattimento come il suo cugino maggiore, l'Incrociatore, è una veloce, economica, e versatile arma che può sferrare un colpo letale ad ogni flotta nemica che fa un pesante affidamento sui Caccia.

LO SBARRAMENTO ANTI-CACCIA DELLA TORPEDINIERA

Prima che una Battaglia Spaziale abbia inizio, ogni unità Torpediniera (sia in attacco che in difesa) può tirare due dadi di combattimento. Per ogni risultato uguale o superiore al valore di combattimento della Torpediniera (normalmente 9), l'avversario deve immediatamente distruggere un'unità Caccia. I Caccia distrutti in questo modo sono rimossi prima dell'inizio della Battaglia Spaziale e non possono rispondere al fuoco. Nota che lo sbarramento speciale della Torpediniera avviene una volta sola prima che l'attuale Battaglia Spaziale abbia inizio, e non prima di ogni round della Battaglia Spaziale.

L'UNITÀ CORAZZATA [DREADNOUGHT]



Unità Disponibili: 5

Costo: 5

Nessun'altra unità nella galassia, ad eccezione della leggendaria Morte Nera, può proiettare la potenza di fuoco e la forza che è chiamata a raccolta dalla terrificante Corazzata. I suoi massicci armamenti, la sua capacità di un bombardamento mortale, e la sua possente difesa, la rendono l'indiscutibile fondamento di ogni flotta vincente.

La Corazzata è fornita di due caratteristiche uniche: L'abilità di sostenere i danni e di eseguire un bombardamento planetario.

SOSTENERE I DANNI

Un'unità Corazzata può assorbire un singolo colpo prima di essere distrutta. Dopo aver subito il primo colpo (come risultato di una Battaglia Spaziale, fuoco di PDS, o altro), ruota l'unità Corazzata su un lato 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 navi danneggiate sono riparate e riportate nella loro normale posizione.

BOMBARDAMENTO PLANETARIO

Immediatamente prima di un Combattimento di Invasione, le Corazzate del giocatore invadente nel sistema attivato possono bombardare le Forze di Terra nemiche presenti su un pianeta conteso. Un bombardamento planetario viene eseguito semplicemente permettendo al giocatore invasore di tirare un dado di combattimento per ogni Corazzata che bombarda. Per ogni centro, il giocatore in difesa deve rimuovere immediatamente un'unità Forza di Terra. Le unità eliminate dal bombardamento planetario non possono rispondere al fuoco e non partecipano al seguito del Combattimento di Invasione. Nota che una Corazzata non può bombardare un pianeta a meno che non lo stia invadendo con forze amiche che sbarcano lì durante il punto dello Sbarco Planetario nella Sequenza di Attivazione.

Una Corazzata non può bombardare un pianeta che contiene almeno un PDS. Si considera che il pianeta abbia uno scudo planetario che lo protegge contro missili ed attacchi energetici dallo spazio.

Se un giocatore invade due o più pianeti separati

(nello stesso sistema) durante la stessa attivazione, il giocatore attivo deve decidere come dividere il suo bombardamento. Una Corazzata può bombardare una sola volta durante ogni Sequenza di Attivazione.

LA MORTE NERA [WAR SUN]

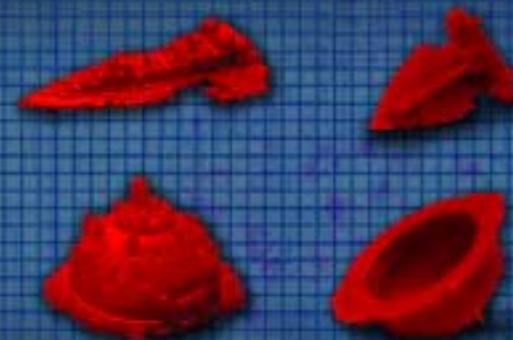


Unità Disponibili: 2

Costo: 12

I maggiori storici della galassia rinnegano il concetto che una "Morte Nera" sia esistita durante le Guerre del Crepuscolo. I pochi storici che soprattutto argomentano per la sua esistenza forniscono soltanto una vaga prova delineando una combinazione di molteplici, e apparentemente distaccate, storie folcloristiche e di alcuni vecchi ricordi che descrivono un massiccio vascello da combattimento sviluppato dai Jol Nar verso gli anni successivi del periodo. In esse sembra essere un po' in evidenza che i Jol Nar, lottando disperatamente contro l'avanzata delle flotte Sardarkk N'orr, portarono un'arma segreta contro la principale flotta N'orr nel sistema Saudor. Ed è plausibile che qualsiasi nuova arma usata qui, evidenziò soltanto il fatto che i N'orr non avanzarono mai all'interno dello spazio Jol Nar.

Unità Danneggiata/ Non Danneggiata



Unità
illesa

Unità
danneggiata

Quando un'unità Corazzata o Morte Nera subisce il primo colpo, è danneggiata invece che distrutta. Piazza l'unità su un lato per indicare il suo stato di danneggiamento (Come indicato sopra).

Ed è anche estremamente probabile che se una Morte Nera esistette, fu distrutta durante questa battaglia dato che nessuna traccia o diceria di essa poté essere trovata dopo questo periodo. Tangenzialmente agli ingegneri che collaborarono con questa conclusione, gli archeologi Xxcha hanno trovato grandi esemplari dell'antico naufragio su Saudor che fu di costruzione e di intenzioni sconosciute.

Forse la più grande credenza diede alla teoria della Morte Nera, davanti all'esistenza di qualche altra potente arma, che fu contraddittoria la posizione di ritiro dei Jol Nar, che zittii, e restrinse i ricordi sul soggetto.

Senza alcun dubbio, la Morte Nera è l'unità da combattimento definitiva della galassia. È più come una flotta che una semplice nave. La Morte Nera vanta una potenza di fuoco quasi impenetrabile, di possente costruzione, di tremenda velocità, e con la capacità di stivare grandi truppe e caccia, ed una forza di bombardamento senza pari.

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 [War Sun]".
- 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 delle unità PDS. Inoltre, la Morte Nera può bombardare un pianeta durante il Combattimento di Invasione nella Sequenza di Attivazione, anche se nessuna unità Forza di Terra amica sbarca sul pianeta in un tentativo di invasione.
- Una Morte Nera tira tre dadi da combattimento durante le Battaglie Spaziali ed i Bombardamenti.
- Come l'unità Trasporto, la Morte Nera ha una capacità di 6 e può trasportare unità Forze di Terra, PDS e Caccia.

Regole Opzionali

Sotto troverai molte eccitanti opzioni per le tue partite a TI. Tutte le regole opzionali qui fornite sono modulari e possono essere usate in qualsiasi combinazione. È raccomandabile che tu usi le opzioni che piacciono di più al tuo particolare gruppo di gioco.

PARTITA A TRE, QUATTRO, E CINQUE GIOCATORI

Le regole principali presuppongono che tu stia giocando una partita con 6 giocatori. È possibile, ed è ugualmente divertente, giocare la partita con meno giocatori. Se desideri giocare a TI con 3, 4 o 5 giocatori, avrai bisogno di alcuni piccoli cambiamenti nella disposizione del tabellone ed al modo in cui le Carte Strategia vengono pescate.

La Partita a Tre Giocatori

Le seguenti eccezioni si applicano alla partita a tre giocatori.

CREARE LA GALASSIA CON TRE GIOCATORI

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

Prima di rimescolare i restanti 32 sistemi, tuttavia, rimuovi 3 sistemi vuoti (sistemi contenenti un campo spaziale con nessun pianeta) ed un Campo di Asteroidi, riponendo questi 4 sistemi nella scatola. Quindi mescola i restanti 28 sistemi.

Dopo che hai mischiato i sistemi, rimuovi 4 sistemi a caso e riponili nella scatola senza guardarli. Quindi distribuisce i restanti 24 sistemi, ai giocatori, così che ciascun giocatore abbia 8 sistemi.

I giocatori ora creano la galassia come al solito eccetto l'ultimo anello di sistemi e piazzando i Sistemi Nativi come indica l'illustrazione per la partita a 3 giocatori che trovi nel diagramma "Disposizione della Galassia per 3, 4 e 5 giocatori".

CARTE STRATEGIA IN UNA PARTITA A TRE GIOCATORI

Durante la Fase della Strategica di una partita a tre giocatori, i giocatori devono scegliere 2 Carte Strategia (quando è richiesto ne scelgono soltanto 1). Questo avviene in due turni di selezione, con il secondo turno di selezione che viene svolto nello stesso ordine della selezione del primo turno.

Dato che ciascun giocatore ha due Carte Strategia, i giocatori devono ora eseguire **due separate Azioni Strategiche ad un certo punto durante della Fase di Azione** (una per ciascuna Carta Strategia) prima di poter passare il turno. Ogni singola Azione Strategica viene risolta come al solito. Un giocatore può scegliere quale Carta Strategia eseguire per prima.

La Partita a Quattro Giocatori

Le seguenti eccezioni si applicano alla partita a quattro giocatori.

CREARE LA GALASSIA CON QUATTRO GIOCATORI

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

Mescola i restanti 32 sistemi (**non rimuovere nessun sistema in anticipo**). Il primo giocatore distribuisce i sistemi ai giocatori, con ciascun giocatore che riceve 8 sistemi.

I giocatori ora creano la galassia come al solito eccetto l'ultimo anello di sistemi e piazzando i Sistemi Nativi come indica l'illustrazione per la partita a 4 giocatori che trovi nel diagramma "Disposizione della Galassia per 3, 4 e 5 giocatori".

CARTE STRATEGIA IN UNA PARTITA A QUATTRO GIOCATORI

La partita a quattro giocatori usa le stesse regole per la scelta delle Carte Strategia come nella partita a tre (con i giocatori che scelgono due Carte Strategia).

Nota che in una partita a quattro giocatori, dato che ciascun giocatore prende due Carte Strategia, nessuna Carta Strategia rimarrà non selezionata. I segnalini "bonus" non vengono quindi usati in una partita 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

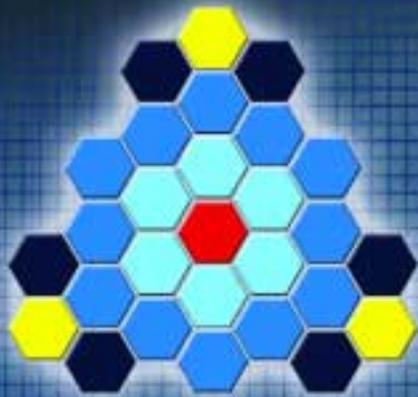
Le seguenti eccezioni si applicano alla partita a cinque giocatori.

CREARE LA GALASSIA CON CINQUE GIOCATORI

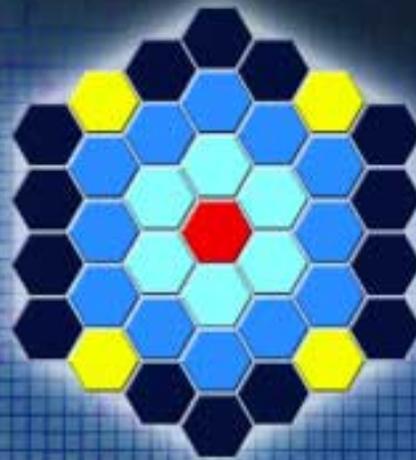
I giocatori scelgono le razze casualmente come solito, e piazzano i Sistemi Nativi inutilizzati nella scatola. Mecatol Rex è piazzato al centro della tavola, come al solito.

Prima che la galassia sia creata (prima di piazzare qualsiasi Sistema Nativo), a ciascun giocatore viene assegnato casualmente un numero da 1 a 5 (usando carta, dadi, o qualsiasi altro strumento casuale).

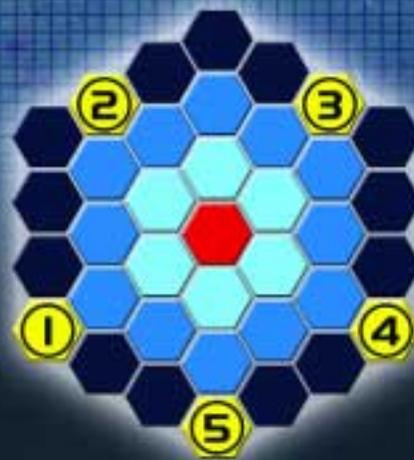
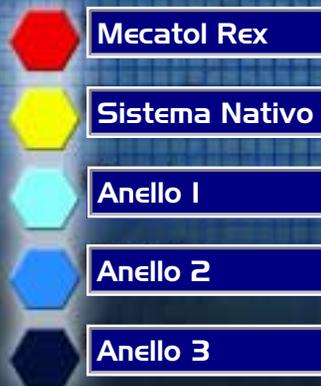
Disposizione della Galassia per 3, 4, e 5 Giocatori



Disposizione per 3 Giocatori



Disposizione per 4 Giocatori



Disposizione per 5 Giocatori

Questo numero assegna a ciascun giocatore la posizione come indicato nella disposizione illustrata per 5 giocatori nel diagramma "Disposizione della Galassia per 3,4 e 5 giocatori".

Il primo giocatore mescola i restanti 32 sistemi, rimuove un sistema a caso, e lo ripone nella scatola senza guardarlo. Il primo giocatore poi piazza a caso un'altro singolo sistema a faccia in giù adiacente a

Mecatol Rex in una posizione a sua scelta.

Poi distribuisce i restanti 30 sistemi ai giocatori (con ogni giocatore che riceve 6 sistemi ciascuno).

I giocatori ora creano la galassia come al solito, con l'ultimo anello di sistemi e piazzando i Sistemi Nativi come indica l'illustrazione per la partita a 5 giocatori che trovi nel diagramma "Disposizione della Galassia per 3, 4 e 5 giocatori".

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

A causa della natura dei 5 giocatori in una tabellone di derivazione esagonale, alcuni giocatori sono più vicini tra loro rispetto ad altri. Per compensare ciò, i giocatori in posizione 1 e 4 ricevono quattro Beni di Commercio prima che la partita inizi (piazzandoli sulla propria Scheda della Razza), ed il giocatore nella posizione 5 riceve sei Beni di Commercio prima che la partita inizi.

CARTE STRATEGIA IN UNA PARTITA A CINQUE GIOCATORI

Il gioco a cinque giocatori usa le stesse regole per la scelta delle Carte Strategia come in una normale partita a sei giocatori.

A differenza della partita a 6 giocatori, comunque, rimangono tre Carte Strategia non scelte. Piazza un segnalino bonus su ogni Carta Strategia non selezionata, posizionando quindi un totale di 3 segnalini bonus ogni turno invece di 2.

PARTITA OPZIONALE: LA LUNGA GUERRA

Alcuni giocatori trovano il percorso di 10 Punti Vittoria troppo breve. Così i giocatori possono desiderare una più definitiva, lunga, e una più epica esperienza.

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 Obiettivo Pubblico, si scelgono a caso 5 Carte Obiettivo Stage II (invece di 3) in aggiunta alla "Carta Imperium Rex", 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 Pubblico suggerito, la tua partita finirà in qualche punto tra il turno 9 e turno 14. Se lo si desidera, si può semplicemente omettere la carta "Imperium Rex" dal mazzo Obiettivi. Se fai così, dovrai terminare la partita dopo la Fase di Status in cui l'ultima Carta Obiettivo Pubblico viene pescata.

OPZIONE DI GIOCO: ETÀ DELL'IMPERO

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 di TI) così che possano pianificare una strategia a lungo termine più stabile. Questo viene compiuto nel seguente modo:

Dopo aver creato il Mazza Obiettivo Pubblico come al solito, inizia a pescarne le carte, partendo dalla cima. Dopo aver pescato una carta, piazzala a faccia in su nell'area di gioco comune, creando una linea orizzontale di carte partendo da sinistra. Dopo aver pescato e piazzato la carta "Imperium Rex", se ci sono altre carte restanti del mazzo, riponi queste carte nella scatola.

Ora dovreste avere una linea di Carte Obiettivo Pubblico all'incirca lunga tra 7 e 10 carte con la carta "Imperium Rex" nella posizione più a destra.

Durante la partita, i giocatori possono qualificarsi dal primo Turno per **qualsiasi** Carta Obiettivo rivelata. Nessun'altra Carta Obiettivo entrerà nel gioco. In questo modo, i giocatori conoscono esattamente quali obiettivi danno punti vittoria per la durata della partita.

Alla fine della Fase di Status del primo Turno di gioco, piazza un **Segnalino di Turno** (una perlina di vetro, un ditale, una stecca, ecc.) sulla **carta più a sinistra**. Dopo che ogni Fase di Status è terminata, muovi il Segnalino di Turno **una carta a destra**. Quando il segnalino di Turno è mosso sulla carta "Imperium Rex", la partita termina immediatamente, ed il giocatore con il più alto numero di punti vittoria è il vincitore (come descritto all'interno del regolamento). In questo modo, la tua riga di Carte Obiettivo funge come pista dei Turni.

OPZIONE DI GIOCO: SOLI DISTANTI



Inclusi nel gioco, ci sono i segnalini ottagonali di Dominio che formano il cuore dell'opzione di gioco "Soli Distanti". Usando i segnalini di Dominio si altera drammaticamente la strategia ed il gusto durante i primi turni di TI, in quando simulano i pericoli e le ricompense dell'esplorazione spaziale e della colonizzazione.

Dopo che il tabellone di gioco è stato creato, ma prima che la partita inizi, si mescolano i Segnalini di Dominio e si posizionano **a faccia in giù** su ogni pianeta neutrale sulla tabellone (non si piazzano Segnalini di Dominio su ciascun Pianeta dei Sistemi Nativi o su Mecatol Rex). Piazza i Contatori in eccesso di nuovo nella scatola senza guardarli.

I SEGNALINI DI DOMINIO

I Segnalini di Dominio riflettono gli aspetti sconosciuti dell'esplorazione dello spazio-profondo e colonizzazione, e funzionano nel seguente modo:

- Il Segnalino di Dominio di un pianeta è rivelato (ed i suoi effetti risolti) immediatamente dopo che un giocatore ha sbarcato tutte le Forze di Terra che desidera durante il punto dello "Sbarco Planetario" dell'Azione Tattica.

Dopo che un Segnalino 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 sul fronte del Segnalino di Dominio rappresenta l'incontro/evento del pianeta. Risolvi immediatamente gli effetti di quel evento. Sul retro di questo regolamento, troverai una descrizione dettagliata di ogni effetto del Segnalino di Dominio.

- Se un giocatore ottiene il controllo di un pianeta senza sbarcare forze durante un'Azione Tattica, il Segnalino di Dominio è ignorato e piazzato nella scatola senza effetti.

- Se, per qualsiasi ragione, un pianeta ritorna neutrale dopo essere stato occupato da un giocatore, **non** piazzare un nuovo Segnalino di Dominio sul pianeta.

SONDARE

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

Se sonda, il giocatore può guardare segretamente un qualsiasi Segnalino di Dominio a faccia in giù nel sistema. Dopo averlo guardato, deve rimettere il Segnalino di Dominio a faccia in giù sul rispettivo pianeta. Il giocatore non può guardare ancora lo stesso segnalino, a meno che non sondi un'altra volta durante 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 Segnalino di Dominio "Sopravvissuti di Lazax [Lazax Survivors]" viene sondato, rimuovi il segnalino dal gioco. Il giocatore che l'ha sondato **riceve immediatamente un punto vittoria** e può pescare subito 3 carte azione.

ANNIENTARE

Durante il punto del Combattimento di Invasione dell'Azione Tattica, una Morte Nera o una Corazzata nello stesso sistema con un Segnalino di Dominio possono scegliere di **annientare** un Segnalino di Dominio **a faccia in giù**. Il giocatore attivo annuncia semplicemente che sta annientando il pianeta, quindi rimuove il Segnalino di Dominio e lo ripone nella scatola senza applicare i suoi effetti.

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

Nota che una singola Morte Nera o Corazzata può annientare soltanto un Segnalino di Dominio nel suo sistema. Se un giocatore desidera annientare due Segnalini 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 (o che si vuole usare) 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 può affrontare le reazioni avverse del suo popolo e del Consiglio Galattico. Dopo aver annientato un Segnalino di Dominio, il giocatore deve tirare il dado e consultare la tabella sottostante:

Risultato	Effetti
1-7	<i>Nessun effetto.</i>
8-9	<i>Perdi 3 Carte Azione a caso.</i>
0	<i>Perdi 3 Carte Azione a caso e esaurisci immediatamente tutti i tuoi pianeti carichi.</i>

REGOLA SPECIALE: Se un giocatore annienta il Segnalino di Dominio "Sopravvissuti di Lazax", deve immediatamente scartare tutte le sue Carte Azione, esaurire tutti i suoi pianeti, e perdere tutti i suoi Beni di Commercio. In aggiunta, quel giocatore non può votare nel prossimo Ordine del Giorno Politico.

OPZIONI DI GIOCO: I LEADER



Inclusi nel gioco, troverai 30 segnalini 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.

PIAZZARE I LEADER

Quando si usa quest'opzione di gioco, tutti e tre i Leader di una razza sono piazzati nel Sistema Nativo del giocatore prima che la partita 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 una nave.

A differenza di Forze di Terra e PDS, tuttavia, qualsiasi astronave (incluso i Caccia) possono trasportare uno o più Leader usando le stesse regole del Trasporto per caricare le unità Forze di Terra. I Leader non contano per la capacità massima di trasporto di una nave.

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

Se un Leader partecipa ad un Combattimento di Invasione su un pianeta nemico (o un pianeta neutrale, se usi l'opzione Soli Distanti), il leader viene automaticamente CATTURATO se l'invasione fallisce su un pianeta di un altro giocatore (o UCCISO se il Combattimento di Invasione fallisce contro un pianeta neutrale).

UCCIDERE E CATTURARE I LEADER

I Leader sono potenti strumenti, ed i tuoi avversari non aspettano altro che poterli catturare od eliminare questi individui.

Nello spazio

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

Con un risultato di 1-5, il Leader è UCCISO e rimosso permanentemente dal gioco. Con un risultato di 6-8, il Leader scappa ed il suo proprietario lo può immediatamente piazzare su un qualsiasi pianeta amico (non sotto assedio). Con un risultato di 9-10, il Leader è CATTURATO dal giocatore avversario nella Battaglia Spaziale (vedi oltre).

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, tira un dado.

Con un risultato di 1-5, il Leader è CATTURATO. Con un risultato di 6-9 il Leader scappa ed il suo proprietario lo può immediatamente piazzare su un qualsiasi pianeta amico (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 piazzato su qualsiasi pianeta amico.

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

IMPRIGIONARE I LEADER

Quando si cattura un Leader, il giocatore che l'ha catturato (il "sorvegliante") piazza il Leader catturato nella sua area di gioco. Durante la Fase di Status, un sorvegliante può trasferire liberamente il prigioniero ad un altro giocatore, incluso il proprietario del Leader (nel cui caso il Leader viene LIBERATO e piazzato in un qualsiasi pianeta amico non sotto assedio).

Invece di trasferire il prigioniero, il sorvegliante può scegliere di trattenere il prigioniero un altro round, oppure giustiziare il prigioniero. Se viene scelta l'esecuzione, il sorvegliante annuncia l'esecuzione e rimuove il segnalino del Leader dal gioco.

SALVARE I LEADER IMPRIGIONATI

Ogni volta che un pianeta è invaso con successo, se il pianeta era controllato da un giocatore che possiede qualsiasi Leader catturato, tira un dado dopo un successo di Invasione. Se il risultato è un 9 o 10, un Leader catturato è stato trovato dal nuovo invasore. Se era trattenuto più di un prigioniero dal giocatore sconfitto, l'invasore può scegliere quale Leader imprigionato liberare. Se il Leader liberato appartiene ad un'altra razza, il nuovo invasore ora è il nuovo sorvegliante, e deve scegliere cosa fare con il nuovo prigioniero durante la prossima Fase di Status. Se il Leader liberato appartiene all'invasore, il Leader viene immediatamente piazzato 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 imprigionati in possesso del giocatore eliminato vengono trasferiti all'invasore.

ABILITÀ DEI LEADER

Le abilità di un Leader dipendono dal tipo di Leader. I 5 differenti tipi di Leader e le loro abilità sono descritte in dettaglio sotto:



Scienziato

- Un pianeta che contiene una specialità tecnologica ed almeno uno Scienziato fornisce uno sconto tecnologico di 2 crediti anziché di 1.
- Un pianeta con almeno uno Scienziato può costruire un nuovo Bacino Spaziale ad un costo di 2 anziché di 4.
- Le unità PDS su un pianeta con almeno uno Scienziato ricevono +1 a tutti i tiri.
- I Pianeti con almeno uno scienziato ed un'unità PDS non possono essere bombardati da un'unità Morte Nera (una Morte Nera può normalmente ignorare lo scudo planetario fornito da un PDS).



Diplomatico

- Se un diplomatico è presente su un pianeta che sta per essere invaso da Forze di Terra nemiche durante il punto dell'Invasione Planetaria, il Diplomatico può rimandare l'invasione di un turno. Semplicemente le unità Forze di Terra nemiche ritornano sui loro 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 di gioco.
- Una flotta che contiene almeno un Diplomatico può muovere attraverso un sistema contenente navi avversarie, ma solo se l'avversario concede il suo permesso per il transito.



Generale

- Quando un generale partecipa come attaccante ad un Combattimento di Invasione (sbarcando con le Forze di Terra invadenti) il giocatore attivo può ritirare fino a due dadi durante ogni round del Combattimento 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 su un pianeta che contiene almeno un Generale ricevono +1 ai loro tiri di combattimento durante il Combattimento di Invasione.



Ammiraglio

- Quando un ammiraglio partecipa ad una Battaglia Spaziale (come attaccante o difensore), il suo possessore può tirare un dado **addizionale** per la nave su cui è trasportato. (Nota che solo **un** dado addizionale viene tirato, anche se l'Ammiraglio è 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 la flotta in difesa non contenga anch'essa un Ammiraglio.



Agente

- Se un Agente partecipa ad un Combattimento di Invasione come attaccante (sbarcando sul pianeta nemico con una o più Forze di Terra amiche), i PDS nemici non possono sparare alle Forze di Terra invadenti.
- Se un Agente partecipa ad un Combattimento di Invasione vittorioso come attaccante (sbarcando sul pianeta nemico con una o più Forze di Terra amiche), il giocatore attivo può rimpiazzare qualsiasi unità PDS e Bacino Spaziale sul pianeta con proprie unità uguali (normalmente queste unità sarebbero distrutte).
- Un agente può essere sacrificato in ogni momento per agire come una carta azione "Sabotaggio". Semplicemente annuncia l'azione dopo che un giocatore ha giocato una Carta Azione, annullandone gli effetti. Quindi scartare la Carta Azione e l'Agente.

OPZIONE DI GIOCO: CORSE AL SABOTAGGIO

Sebbene la possente unità Morte Nera è l'indiscussa regina dello spazio, la storia ha dimostrato che un tale alterigia di creazione spesso nasconde dei difetti fatali che possono essere sfruttati dal più piccolo dei veicoli spaziali.

Quando si usa quest'opzione di gioco, le unità Caccia hanno una disperata possibilità di un attacco prima di una Battaglia Spaziale contro una Morte Nera nemica. Questo attacco disperato è chiamato "Corsa al Sabotaggio"

ANNUNCIARE LA CORSA

Una corsa al sabotaggio ha luogo prima dell'inizio di un'imminente Battaglia Spaziale, immediatamente dopo qualsiasi Sbarramento Anti-Caccia delle Torpediniere.

Entrambi i giocatori (l'attaccante per primo) possono annunciare che stanno tentando una Corsa al Sabotaggio contro una Morte Nera nemica nella battaglia (se non vi sono Morte Nera tra le unità nemiche, un giocatore non può eseguire una Corsa al Sabotaggio).

Se entrambi i giocatori hanno una Morte Nera, l'attaccante deve risolvere la sua Corsa al Sabotaggio per primo, seguito dal difensore.

Dopo aver annunciato la Corsa al Sabotaggio, un

giocatore deve impegnare un numero di unità Caccia per questa pericolosa azione. Dopo aver deciso un numero di Caccia, la Corsa al Sabotaggio viene eseguita con due turni di tiri di dado.

1) Le Difese Esterne

Tira un dado per ogni Caccia impiegato nella corsa al sabotaggio. Con un risultato naturale di 9 o 10, il Caccia riesce a penetrare le difese esterne della Morte Nera. Qualsiasi altro risultato distrugge l'unità Caccia, che non può rispondere al fuoco.

2) Le Difese Interne

Per ogni unità Caccia che ha passato le difese esterne della Morte Nera, tira un altro dado (uno alla volta). Se il Caccia tira un risultato naturale di 10, la Corsa al Sabotaggio ha successo e la Morte Nera è immediatamente distrutta. Una Morte Nera così distrutta non può rispondere al fuoco. Tutti gli altri risultati del dado distruggono istantaneamente l'unità Caccia, che non può rispondere al fuoco.

I Caccia superstiti possono partecipare all'imminente Battaglia Spaziale. Una Morte Nera incolume può partecipare alla Battaglia Spaziale senza nessun effetto collaterale.

Dato che un avversario può avere anche due unità Morti Nere, un giocatore può tentare una Corsa al Sabotaggio contro entrambe le unità dividendo i Caccia da impiegare in due separati gruppi. Con ciascuno di questi gruppi che attacca una specifica Morte Nera, semplicemente risolvendo ogni Corsa al Sabotaggio separatamente, una alla volta.

Problemi, Domande e Supporto

Per la comunità online, FAQ, servizio clienti, ed informazioni aggiuntive su TWILIGHT IMPERIUM, per favore visita:

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

Crediti

Ideazione Gioco (tutte le edizioni): Christian T. Petersen
Sviluppo Addizionale (3ª edizione): Greg Benage

Regole: Christian T. Petersen

Impaginazione: Greg Benage

Disegnatore Grafico: Brian S. Schomburg

Illustrazione della Copertina: Scott Schomburg

Illustrazioni Segnalini Leader: Brian Schomburg, Scott Schomburg, Tyler Walpole
Storia dell'Universo di Twilight Imperium:
Christian T. Petersen
Amministrazione della Produzione: Darrell Hardy
Editore: Christian T. Petersen

Input Creativi 1ª Edizione: Morten Nyhus Hornsleth e Peter Mork.

Input Creativi 2ª Edizione: Jeffery P. Boucher-Zamso and Darrell Hardy

Playtesting 1ª Edizione: W. Gregory Klett, Gerald L. Ogaard, Justin Bang, Gerald Dokka, Andrew Fredlund, Anders M. & Thomas H. Petersen, Joseph Burke, Christopher Dorn, Morten Nyhus Hornsleth, Leslie Nielsen, Mike, Peter, Andrew, Brian, Debbie, Jason, Rich, Anton, and many other helpful gamers at the (now long departed) Phoenix Games in Burnsville.

Playtesting 2ª Edizione: Rusty Schmidt, Darrell Hardy, Erik Tyrell, Jeffery P. Boucher-Zamso, e Osta Productions.

Playtesting 3ª Edizione: Rob Vaughn, Thomas H. Petersen, Scott Nicely, Brian S. Schomburg, Kevin Wilson, Tim Sturm, Greg Benage, Tod Gelle, Darrell Hardy, Mike Zebrowski, John Goodenough, Mike Barton, Pete, Thor, Ewan, e Robert Jankovich.

TWILIGHT IMPERIUM è un marchio della Fantasy Flight Publishing, Inc. Copyright 1997-2004 Fantasy Flight Publishing, Inc.



Traduzione a cura di:
Giancarlo 'Dominex' Fioretti
Reggio Emilia, Agosto 2005, V1.01

Un ringraziamento ad Alessandro Doro, che con il suo lavoro ha reso più agevole il mio.

La presente traduzione è un'opera amatoriale creata con il solo scopo di aiutare i giocatori che hanno problemi con le lingue straniere, e per tanto non si vuole infrangere alcun copyright, i quali appartengono ai rispettivi proprietari.



www.goblins.net

Riassunto delle Carte Strategia



I. LA STRATEGIA INIZIATIVA

La Carta Strategia Iniziativa, è diversa dalle altre Carte Strategia, non dà al suo possessore la possibilità di prendere un'Azione Strategica. Fa sì, tuttavia, che venga dato al suo possessore il Segnalino del Portavoce (che consente di prendere per primo la Carta Strategia durante la successiva Fase della Strategia) e consente al suo possessore di eseguire l'Abilità Secondaria delle altre Carte Strategia senza spendere un Segnalino di Comando.

Un giocatore non può scegliere la Carta Strategia Iniziativa per due turni di fila.

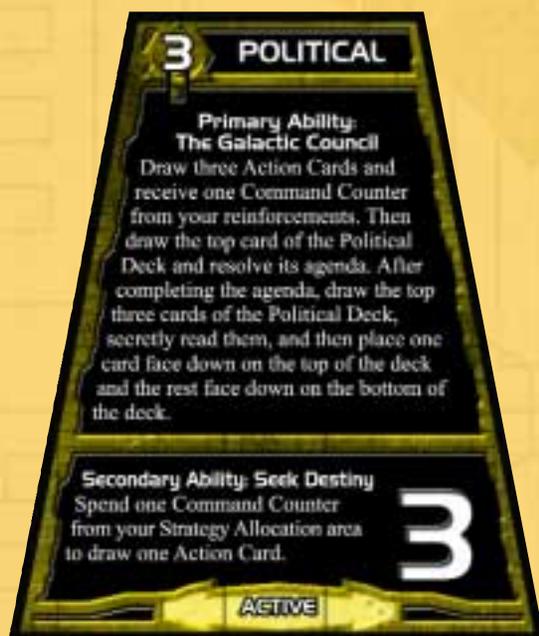


2. LA STRATEGIA DIPLOMAZIA

Scegliere ed eseguire una Strategia Diplomatica può fornire una chiave per una tregua per un giocatore che è sotto pressione da un vicino aggressivo. Una Strategia Diplomatica può essere usata soltanto da un giocatore senza scrupoli che prima conquista un territorio da un giocatore, e poi (con un'azione successiva) sceglie quel giocatore come bersaglio dell'Abilità Primaria.

Per proibire l'attivazione di ogni altro sistema, i giocatori sono effettivamente protetti dall'attacco di qualcun'altro per il resto del turno. I giocatori possono, chiaramente, cercare un modo alternativo per danneggiare l'altro giocatore, come con l'invasione di sistemi che non contengono unità, giocando Carte Azione, ecc.

L'Abilità Secondaria della Carta Strategia Diplomazia consente ai giocatori di ricaricare due Carte Pianeti già esaurite precedentemente nella fase. Questo vuol dire che un giocatore può possibilmente usare le risorse o l'influenza di una Carta Pianeta due volte, o anche usare le risorse di un pianeta già invaso questa fase (poiché tutte le Carte Pianeta sono esaurite quando vengono reclamate per la prima volta da un giocatore).



3. LA STRATEGIA POLITICA

La Carta Strategia Politica fornisce al suo possessore una generosa allocazione di Carte Azioni, un Segnalino di Comando, e la capacità di manipolare il Mazzo Politico decidendo con le tre Carte Politiche in cima quale sarà pescata dal prossimo giocatore che eseguirà l'Abilità Primaria della Carta Strategia Politica.

Vedi il paragrafo Carta Politica a pagina 23 per come si risolve la pesca della Carta Politica del giocatore attivo.

L'Abilità Secondaria della Strategia Politica semplicemente consente ai giocatori di pescare una Carta Azione extra.



4. LA STRATEGIA LOGISTICA

Come i Segnalini di Comando sono una vitale componente per un giocatore per gestire la propria razza, la Carta Strategia Logistica è un'importante e integrante parte della partita. La sua Abilità Primaria è potente poiché consente al giocatore attivo di ricevere in maniera semplice 4 Segnalini di Comando dal suo mucchio di approvvigionamento e di aggiungerli alla sua Scheda della Razza.

L'Abilità Secondaria della Carta Strategia Logistica è il principale veicolo per gli altri giocatori per acquisire Segnalini di Comando addizionali. Mentre si esegue l'Abilità Secondaria, un giocatore spende influenza esauendo le proprie Carte Pianeta. Un giocatore può prendere un Segnalino di Comando per ogni tre influenza che spende.

IMPORTANTE REGOLA SPECIALE PER LA STRATEGIA LOGISTICA: Diversamente dalla maggior parte delle Carte Strategia, i giocatori non devono spendere un Segnalino di Comando dal proprio Pool di Comando per eseguire questa Abilità Secondaria.



5. LA STRATEGIA COMMERCIO

La Carta Strategia Commercio è il principale veicolo per iniziare un accordo commerciale tra giocatori. Scegliendo l'opzione "a" dell'Abilità Primaria, il giocatore attivo trae immediatamente profitto ricevendo gratis tre Beni di Commercio; ed inoltre riceve Beni di Commercio per gli accordi commerciali che possiede, e poi consente a tutti i giocatori (incluso se stesso) di stipulare un nuovo accordo commerciale con chiunque altro. Dopo che due giocatori si sono accordati per stipulare un nuovo accordo commerciale, il giocatore attivo deve approvare l'accordo, oppure non avrà luogo. Se è incline a ciò, questo consente al giocatore attivo di ricevere potenzialmente dei bei doni. Nota che il giocatore attivo non ha potere (a meno che non esegue l'opzione "b") sugli accordi commerciali già esistenti.

Invece di ricevere ricchezza e nuovi accordi commerciali facilmente, il giocatore attivo può scegliere l'opzione "b". Se fa così, tutti gli accordi commerciali sono immediatamente annullati, e tutte le Carte di Commercio ritornano ai loro proprietari (incluso gli accordi commerciali fatti con gli Hacan).

L'Abilità Secondaria semplicemente consente ai giocatori di ricevere Beni di Commercio per i propri accordi commerciali attivi come descritto a pagina 24.

Nota: I giocatori non possono ricevere Beni di Commercio per un accordo commerciale formato durante lo stesso Azione.



6. LA STRATEGIA GUERRA

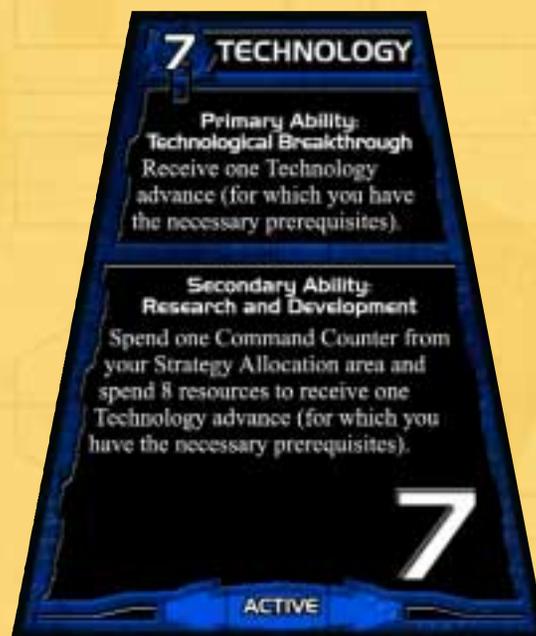
L'Abilità Primaria della Carta Strategia Guerra è sia estremamente flessibile che potente nel dare al giocatore attivo una pluralità di opzioni tattiche, come attivare due volte un sistema, o muovere due volte una flotta, ecc.

L'Abilità Secondaria può essere veramente utile sotto le giuste circostanze. Consente ad un giocatore di muovere fino a due unità Incrociatori/Torpediniere (dallo stesso o differenti sistemi) a sistemi adiacenti vuoti (vedi la definizione di un sistema **vuoto** a pagina 25). Queste unità possono muovere anche se il loro corrente sistema è attivato (che normalmente proibisce ogni movimento). Inoltre i Segnalini di Comando usati per queste attivazioni vengono dal tuo approvvigionamento e non dalla Scheda della Razza.

Alle navi è consentivo di muovere in un sistema(i) vuoto già attivato, in questo caso nessun Segnalino di Comando viene piazzato nel sistema.

Nota che ad un giocatore che esegue l'Abilità Secondaria gli è concesso di muovere le due unità Torpediniera/Incrociatore in due sistemi differenti, oppure nello stesso sistema. Le navi devono muovere in un sistema **adiacente** (e non più lontano) indifferentemente dal raggio di movimento delle unità.

Siccome il movimento attraverso un sistema contenente una o più navi nemiche è proibito (ad eccezione per i Caccia), una Torpediniera o Incrociatore soltanto possono pattugliare con efficacia come una barriera contro un attacco da lontano fatto da una veloce flotta nemica.

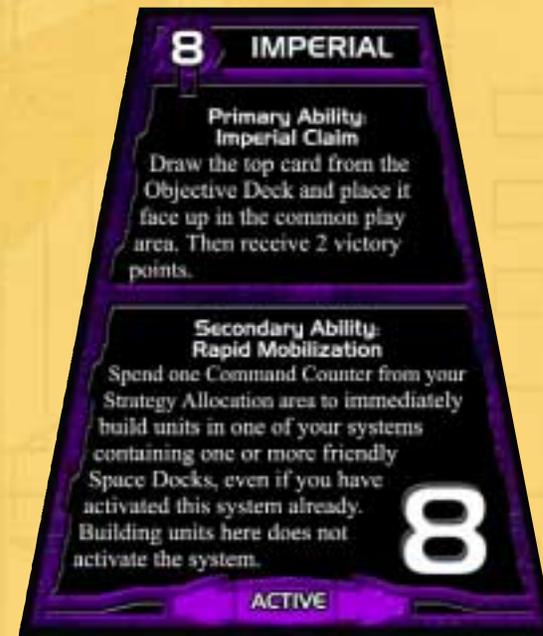


7. LA STRATEGIA TECNOLOGIA

La Strategia Tecnologia è la principale occasione per i giocatori di guadagnare l'accesso alle eccitanti e utilissime Carte Tecnologia che trovi in ogni Mazzo Tecnologia dei giocatori. L'Abilità Primaria della Strategia Tecnologia da al giocatore attivo un avanzamento tecnologico gratis a sua scelta. Il giocatore attivo semplicemente prende una Carta Tecnologia dal suo Mazzo Tecnologia e piazza la carta a faccia in su nella sua area di gioco. Egli può ora godere dei benefici di questo avanzamento tecnologico.

IMPORTANTE: Come indicato a pagina 24, una Carta Tecnologia può essere acquisita soltanto se il suo giocatore ha già acquisito i suoi requisiti tecnologici (Come indicato su ogni Carta Tecnologia).

L'Abilità Secondaria consente ad un giocatore di acquistare un avanzamento tecnologico dal suo Mazzo Tecnologia. Un giocatore deve spende 8 risorse per prendere una Carta Tecnologia dal suo Mazzo Tecnologico e piazzarla a faccia in su nella sua area di gioco (supponendo che possieda i requisiti tecnologici, se vi sono).



8. LA STRATEGIA IMPERIALE

L'Abilità Primaria della Carta Strategia Imperiale e di rivelare una Carta Obiettivo Pubblico nell'area di gioco comune, e che fornisce 2 punti vittoria per il giocatore attivo.

Se il giocatore attivo dovesse pescare la Carta Obiettivo Pubblico "Imperium Rex", la partita termina immediatamente anche prima che il giocatore attivo riceva i suoi punti vittoria.

L'Abilità Secondaria consente a un giocatore di produrre unità in un sistema che egli ha già attivato o costruire unità in un sistema non attivato senza attivarlo. Questa è un'abilità potente, poiché un giocatore può potenzialmente costruire unità in un sistema due volte, o costruire unità in un sistema non attivato, consentendo a quelle nuove unità di muovere durante una successiva Azione Tattica/Trasferimento dello stesso turno di gioco.

Errata

Versione 1.2 - Le aggiunte più recenti sono marcate in **Rosso**.

Le seguenti coprono gli errori o le omissioni che sarebbero incorporate nel tuo gioco:

Costo dei PDS

Il costo corretto per l'acquisto delle unità PDS è 2 (come scritto nel regolamento, ma di fatti errato sulla scheda del giocatore).

Abilità Xxcha

La corretta frase nella prima abilità speciale del Regno Xxcha è: "Quando esegui l'Abilità Secondaria della Strategia Diplomazia, **puoi** eseguire invece l'Abilità Primaria."

(I.2) Tiri di combattimento

Il termine "tiri di combattimento" è inclusivo. Copre qualsiasi esempio in cui tiri un dado e confronti il risultato con il valore di combattimento di un'unità per determinare se oppure no infliggi una perdita nemica. Nota che questa specificazione esclude altri tiri di dadi, come quelli per la Corsa al Sabotaggio contro le Morti Nere.

• Il testo dell'abilità speciale dei Sardakk N'Orr si leggerebbe: "Ricevi +1 ai tuoi tiri di combattimento."

• Il testo dell'abilità speciale dei Jol-Nar si leggerebbe: "Ricevi -1 ai tuoi tiri di combattimento...."

Effetti che aggiungono o modificano i risultati durante i "Combattimenti Spaziali" devono essere interpretati come durante le "Battaglie Spaziali". Effetti che hanno luogo specificamente durante "Battaglie Spaziali" o "Combattimento di Invasione" fanno riferimento soltanto a variabili con le Sequenze delle Battaglie Spaziali e Sequenza del Combattimento di Invasione. Così, se un abilità ti concede un +1 al tuo dado durante le Battaglie Spaziali, questo bonus viene applicato soltanto durante il punto 2 della Sequenza delle Battaglie Spaziali ("Tirare i dadi di combattimento"), e non invece a qualsiasi altro tiro incluso gli effetti pre-combattimento, PDS, bombardamenti, ecc.

Partita in 4 giocatori

Le Carte Azioni **Flessibilità Strategica** [Strategic Flexibility] e **Cambio di Strategia** [Strategic Shift] devono essere rimosse prima di iniziare una partita a 4 giocatori.

Carta Azione: Colpo Diretto [Direct Hit]

La carta deve avere in aggiunta il seguente testo: "**Giocala**: Immediatamente dopo che la nave è stata danneggiata in una Battaglia Spaziale **in cui tu partecipi**".

(I.2) Carta Politica: Manufatto Antico [Ancient Artifact]

L'uso di *unità planetaria* deve essere rimpiazzata con la parola *forza planetaria*. Una forza planetaria è definita come un numero di unità Forze di Terra assieme sul pianeta in questione. In questo modo, le Forze di Terra su un pianeta così afflitto ricevono un tiro combinato di tre dadi, mentre la vecchia frase indicherebbe che ogni unità Forza di Terra riceverebbe tre tiri contro di essa. PDS e Bacini Spaziali non sono afflitti da questi tiri.

Inoltre, su questa carta, quando i giocatori tirano un risultato di 6-10, le due carte Tecnologia che sono assegnate a ciascun giocatore, vengono prese una dopo l'altra, così che la prima tecnologia possa essere un requisito per la seconda.

Carta Politica: Apri le Strade del Commercio [Open the Trade Routes]

La conseguenza "contro" deve essere letta: "Questo turno, ogni giocatore deve dare tutti i Beni di Commercio che riceve al giocatore alla sua sinistra".

Carta Tecnologia: Caccia Avanzati [Advanced Fighters]

Il seguente testo deve essere aggiunto a questa carta:

"Ogni Caccia in eccesso alla capacità dei Caccia in un sistema conterà per il suo limite ai Rifornimenti alla Flotta".

Esempio 1: Se hai la tecnologia Caccia Avanzati [Advanced Fighter], e hai un sistema con un singolo Trasporto e sette Caccia, quel sistema richiede un Rifornimento alla Flotta di 2 o più (il Trasporto supporta normalmente 6 Caccia, ma il Caccia extra conta per il limite ai Rifornimenti).

Esempio 2: Se hai la tecnologia Caccia Avanzati [Advanced Fighter], hai un solo sistema con 4 unità Caccia (ossia, un sistema con nessuna capacità per i Caccia) quel sistema richiede un Rifornimento alla Flotta di 4 o più (dato che ogni Caccia ora conta come una nave).

Età dell'Impero

Quando giochi con l'opzione di gioco ETÀ DELL'IMPERO, i giocatori non possono qualificarsi per gli obiettivi Stage II durante i primi tre turni di gioco.

Ritirate

Quando ci si ritira, il giocatore che si ritira deve farlo in un sistema precedentemente attivato **che non contiene navi** (ma può contenere pianeti nemici con Forze di Terra, PDS, e Bacini Spaziali).

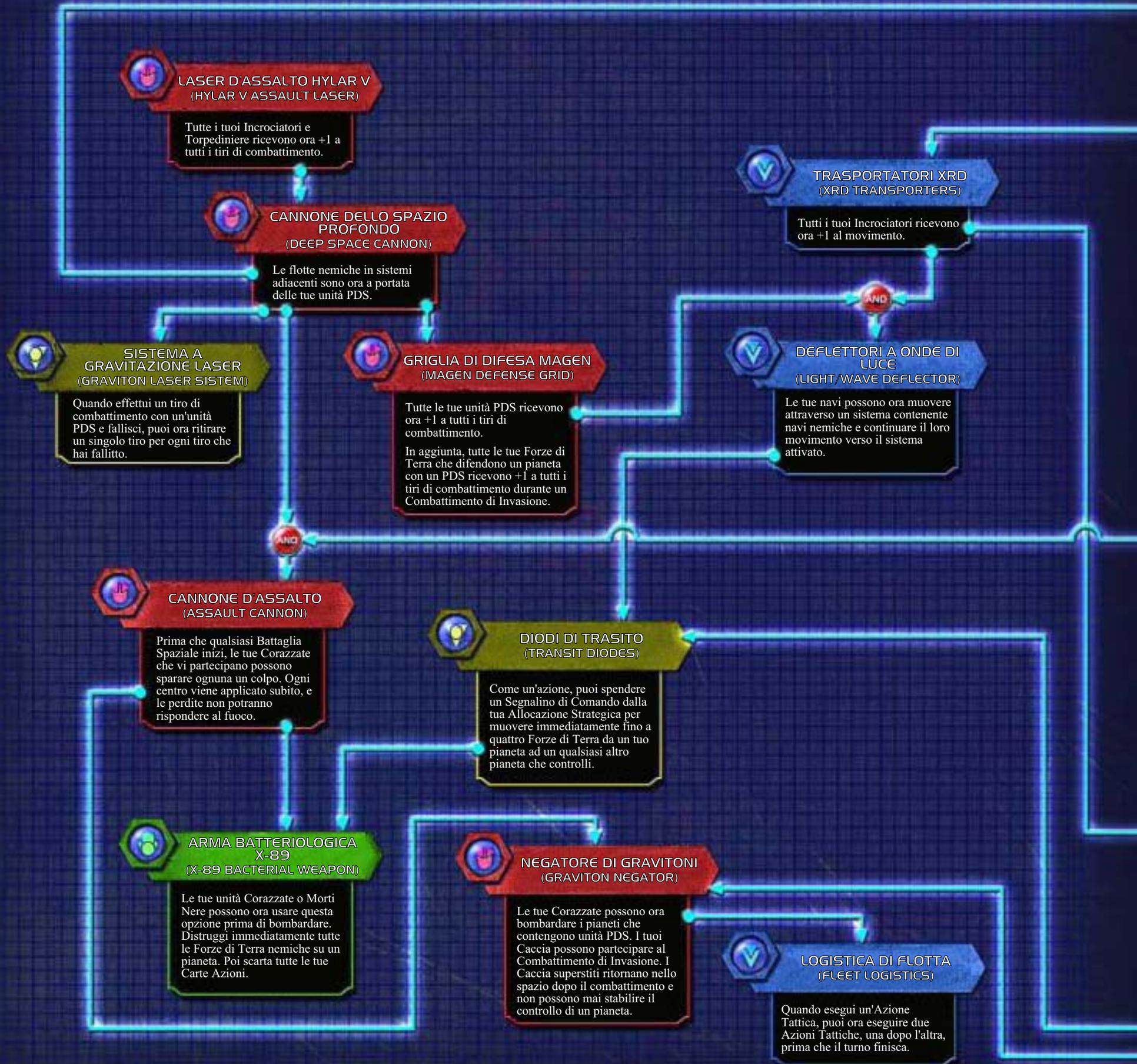
(I.2) Eliminazione

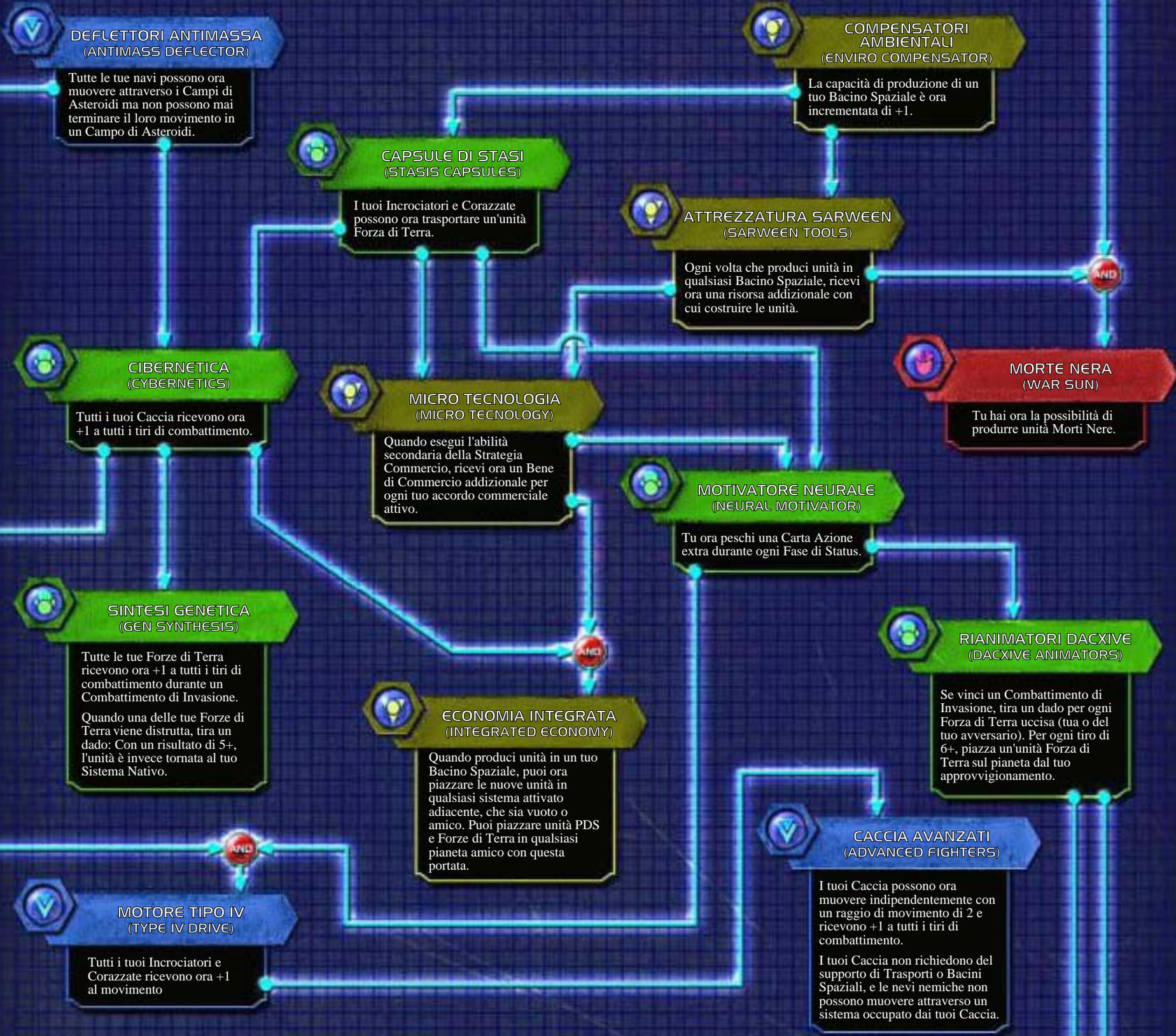
Un giocatore che non controlla nessun pianeta e che non ha unità sul tabellone è eliminato dalla partita. Non agisce, ne gioca carte o sceglie Carte Strategia. **Dopo che un giocatore è stato eliminato, gli altri giocatori continuano la partita normalmente, con nessun cambiamento al numero di Carte Strategia da prendere, ecc.**

Ordine di Gioco in una Partita a Tre e Quattro Giocatori

Per determinare l'ordine di gioco in una partita a tre e a quattro giocatori (visto che ogni persona ha 2 Carte Strategia) usa soltanto il miglior (il più basso) valore di iniziativa delle due carte per determinare l'ordine di gioco.

ALBERO DEGLI AVANZAMENTI TECNOLOGICI





Effetti dei Domini (Opzione Soli Distanti)



RISCHIO BIOLOGICO

L'ambiente ostile di questo pianeta richiede la terraformazione. La **prima** Forza di Terra che sbarca qui è sempre eliminata finché rimane questo segnalino. Il primo giocatore che invade con successo questo pianeta può rimuovere questo segnalino.



SCOPERTO UN TUNNEL SPAZIALE

Un nuovo tunnel spaziale è stato scoperto nel sistema vicino a questo pianeta. Piazza questo segnalino nel centro del sistema per indicare la presenza del tunnel spaziale. Questo tunnel spaziale si collega al suo fratello (Alfa o Beta) seguendo le normali regole per i tunnel spaziali.



RADIAZIONI

Il pianeta contiene alti livelli inaspettati di radiazioni. Elimina tutte le Forze di Terra dello sbarco iniziale, poi rimuovi questo segnalino.



SOCIETÀ TECNOLOGICA

Il giocatore alla tua sinistra deve cercare tra il tuo Mazzo Tecnologia e darti un avanzamento tecnologico gratis per il quale devi avere i necessari requisiti. Poi scarta questo segnalino.



LOCALI OSTILI

La popolazione locale non vuole essere sottomessa. Il numero indicato di Forze di Terra locali combatteranno contro ogni invasore (consenti ad un'altro giocatore di tirare i loro dadi da combattimento). Se un tentativo di invasione fallisce, i locali ritornano al massimo della loro forza indicata. Non possono essere bombardati. Scartala dopo un'invasione con successo.



RICCHEZZA NATURALE

Questo pianeta ha risorse disponibili per l'immediato sfruttamento. Ricevi il numero di Beni di Commercio indicato, se possibile. Poi scarta questo segnalino.



SOPRAVVISSUTI DI LAZAX

Una scoperta di un'antica profezia. Poi prendere questo segnalino per ricevere 3 voti aggiuntivi verso i futuri ordine del giorno politici. (vedi le funzioni aggiuntive per i sopravvissuti di Lazax a pagina 33-34).



SOCIETÀ INDUSTRIALE

Una popolazione industriale e amichevole ti dà il benvenuto. Puoi immediatamente piazzare qui un Bacino Spaziale gratis. La carta Pianeta per questo pianeta non è esaurita quando la ricevi. Scarta questo segnalino.



COLONI

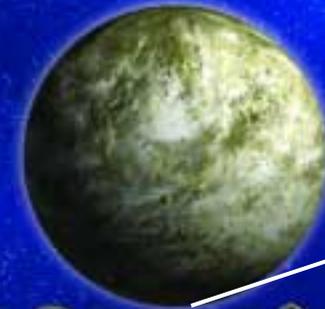
Tutte le Forze di Terra ritornano sui loro Trasporti/Morti Nere. Tira un dado. Con un risultato di 6+, piazza due Forze di Terra gratis sul pianeta dal tuo approvvigionamento. Con un tiro di 1-5, determina a caso un avversario. Questo avversario piazza due Forze di Terra gratis dal suo approvvigionamento sul pianeta. Poi scarta questo segnalino.



ANNESIONE PACIFICA

Lo sbarco procede senza incidenti. Scarta questo segnalino.

I Pianeti di TWILIGHT IMPERIUM



Nome del Pianeta



Specialità
Tecnologica

Risorse

Influenza

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 valore di influenza, e possibilmente con una specialità tecnologica. Quando un giocatore invade con successo un pianeta (neutrale o nemico), immediatamente ne reclama la corrispondente Carta Pianeta.

Le risorse rappresentano l'eccedenza economica del pianeta, che può essere usata dal suo possessore per acquistare unità e tecnologie.

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

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

PER MAGGIORI INFORMAZIONI E SUPPORTO AL PRODOTTO, VISITA:
WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM



FANTASY FLIGHT GAMES

1975 West Cty. Rd. B2 • Roseville • MN • 55113 • U.S.A
www.fantasyflightgames.com • ffg@fantasyflightgames.com