

Regolamento Italiano
by
Luca Carosio

TWILIGHT IMPERIUM

THIRD EDITION



SHATTERED EMPIRE™

EXPANSION

Alla fine dell'impero, un vento debole fruscia attraverso le vesti di Salai. Era una serata tranquilla e il contorno lividi viola del sole al tramonto era ancora visibile all'orizzonte. Una serata fatta di contemplazione calma e la pace.

Invece non lo era.

Per la maggior parte della sua età adulta, Salai era venuto su questo balcone per respirare aria pulita e ammirare le luci della città Mecatol. Eppure questa sera, le luci erano poche e vaghe, il traffico di solito vivace era scarso, e l'aria era contaminata da un acre odore di bruciato e di presagio. Salai, lo sguardo fisso ad ovest, dove lontano colonne di scuro fumo rosato, oscuravano le stelle dell'ovest.

"Vostra Altezza?"

Salai non si voltò verso la voce. Apparteneva all'alto Consigliere Verus Da Ishnu. L'Alto Consigliere sapeva del fastidio arrecato all'imperatore per essere stato interrotto dalla sua passeggiata serale sul balcone, da mesi succede. Salai scuote dolcemente la testa e sospira. Riusciva a stento a biasimare il suo vecchio amico. Erano tempi difficili.

"Il fuoco continua." L'imperatore fece un gesto verso i pennacchi di fumo a ovest. "E' stato ardente per mesi. Ti prego, dimmi che stiamo facendo progresso?"

Verus emerse dalla porta e si avvicinò al suo imperatore. "Hanno contenuto la propagazione del fuoco, ma il lavoro va avanti. La Sala della Cartografia è immensa, e le nostre risorse sono ora limitate. ..."

"La chiamata continua per riservisti ha drenato il nostro settore pubblico". Salai scrolla la testa. "Ibn è forse quello che diremo ai cittadini?"

Era una domanda a cui Verus Da Ishnu sapeva di dover rispondere. Verus era coroso da una vibrante paura che si stava diffondendo in lui da quando la Sala della Cartografia è stata distrutta. La fastidiosa paura di ciò che non poteva accadere.

"E' Ilna?" Salai Sa Corian, l'ultimo imperatore Lazax, si voltò verso il suo consigliere.

"nessuna parola da Ilna Vel Syd." Verus non capiva ne apprezzava l'empatia dell'imperatore per il giovane Assessore. Anche prima del suo tradimento, la presenza di Ilna era diventata distruttiva in tribunale. Le sue esternazioni nervose, al limite del panico, erano state tutt'altro che utili a procurare qualsiasi soluzione a lungo termine della crisi.

"E le sue navi?" Salai sguardo verso le stelle, riprendendo il suo lento cammino lungo il balcone seguito da Verus.

"Ancora dispersi, temo. La nostra marina militare ..."

"Sì, lo so." Salai sospirò: "poche speranze." I suoi occhi sembravano vitrei mentre studiavano i soli distanti che brillavano nel cielo notturno Mecatol. "Ah, Ilna. Dove sei andato?" Salai abbassò gli occhi per guardare il suo vecchio amico. "Lo invidia, Verus."

"Quel traditore?" Verus riusciva a malapena a contenere la sua frustrazione. "I ratti fuggono dalla nave che affonda, mio Signore, non un capitano!" Mentre parlava, si pentì immediatamente delle sue parole. La paura acida dentro di lui lo fece contrarre di nuovo.

Le labbra dell'imperatore si arricciarono in un divertito sorriso. "La nostra nave che affonda, Verus?"

"Certo che no, mio signore! Certamente non mi ..."

"Quello che voglio dire, Verus è che invidia la libertà del topo".

Verus smette di camminare. "Ibn userei queste parole nel suo discorso serale, mio Signore".

L'imperatore scoppiò in una fragorosa risata, il suo spirito è sollevato per il momento. "No, meglio di no." L'imperatore prese il braccio del suo amico mentre camminavano. "Sono felice di aver assunto un così stimato consigliere. Specialmente quando mi salva dalla retorica follia che coinvolge i parassiti".

Verus sorrise, era bello vedere scherzare Salai, non capita spesso.

Continuarono il loro cammino in un raro momento di pace. Il sorriso dell'imperatore ben presto svanì. "Io sto con la nave, Verus. Affondi o meno. Io sto con la nave!"

"Naturalmente, mio Signore. E noi siamo con voi".

L'imperatore fece un cenno. "Bene, Verus. Vuoi per favore dirmi perché hai interrotto la mia passeggiata serale questa volta?"

Verus portò l'imperatore nella sala del trono. In una notte normale, la sala sarebbe brulicante di consiglieri, ambasciatori, ufficiali militari e rappresentanti provenienti da ogni angolo della Galassia. Agenti della Corte sarebbero occupati a riempire coppe e fornire pasti leggeri a una folla brulicante di intrighi e manovre di potere.

Invece, questa sera la stanza era poco illuminata e stranamente calda, solo il cerchio interno dei consiglieri di Salai era presente.

E il visitatore.

Lo straniero era più alto anche del Lazax. Interamente alloggiato in un sarcofago di oro-bronzo metallo, solo il suo sguardo inquietante si poteva vedere bruciare sotto l'inespressiva maschera d'oro. Salai poteva sentire il calore emanato dalla strana creatura, il pulsare, il calore di vita, diverso da tutti quelli che Salai aveva conosciuto in passato.

La creatura, un po' goffamente nella sua armatura pesante, si inchinò leggermente. I suoi occhi, sfavillanti vivido fuoco, di oscuro rispetto.

Un servo portò a Salai il suo dispositivo di traduzione su un vassoio d'oro. Salai colloca il dispositivo al suo orecchio. "Chi sei?" La voce di Salai era gentile.

"Sono Feramon AZH." La voce dello straniero era come quella di carboni molati in una fornace. "Io sono del lontano popolo Gashlai Muaat"

Salai allargò le braccia nel tradizionale benvenuto. "Siate ben accolti qui a Mecatol. Anche in questi tempi difficili, l'impero è contento del vostro arrivo e della vostra presenza!"

"Chiediamo il vostro aiuto," cominciò il Gashlai. "Siamo un popolo schiavo." La creatura avanzava lentamente verso l'imperatore, i suoi occhi di fuoco imploranti.

L'imperatore ascolta il racconto del Gashlai e dei maltrattamenti subiti da parte dei Jol Nbr. Come la creatura conclude il suo racconto, Salai muove verso di essa, arrivando a toccare la sua armatura, ma come sentì il calore bollente del metallo, lentamente rimise la mano sul fianco.

"Siamo in guerra contro gli Hylar. Nbr abbiamo alcun controllo sulle loro azioni", disse l'imperatore. Dall'altra parte della stanza, consiglieri annuirono in silenzio.

La delusione negli occhi del Gashlai era evidente. "Ma tu sei l'imperatore! Sei forte!", ha continuato. "Puoi liberare Muaat, e i Gashlai ti aiuteranno in guerra!"

Un ammiraglio Lazax venne a sussurrare qualcosa all'orecchio dell'imperatore, ma Salai fece cenno di andarsene. "Le nostre forze sono sovraccariche, Feramon. Nonostante la mia compassione per la loro situazione, non possiamo impegnare neppure una sola nave."

"Ma dovete aiutarci!" Il Gashlai avanzava lentamente di nuovo. "La speranza della mia gente è riposta nella mia missione qui. Nbr posso fallire!"

"Mi dispiace, amico mio." L'imperatore Lazax era impotente. Sembrava che l'intera Galassia stesse implorando aiuto, mentre era l'impero che aveva realmente bisogno di aiuto dalla Galassia. Questa udienza era finita.

Gli occhi del Gashlai si oscurarono ancora dal disappunto, ma non fece passo indietro. "Aspetta!" Ci fu un accenno di tensione nella sua voce, un sentore di disperazione. La creatura toccò un piccolo controllo al suo fianco, e con un sibilo di aria calda una piccola porta si aprì nel petto della sua armatura. La guardie del palazzo imperiale si piazzarono davanti all'imperatore.

Lentamente il Gashlai tirò fuori un congegno di natura tecnologica dal vano. "Se tu salvi i Gashlai, ti daremo questo".

Salai prese il dispositivo e guardò gli schemi Hylar. L'imperatore fece un gesto all'ammiraglio a venire avanti ancora una volta. I loro occhi sgranati dallo stupore appena compresero cosa voleva dire lo schema.

"Gli Hylar stanno costruendo questa mostruosità?" Chiese Salai. Il Gashlai ammiccò e annuì. "Il mio popolo è stato ridotto in schiavitù per costruire questa nave per anni", disse tristemente la creatura.

L'imperatore guardò l'ammiraglio, che guardava con desiderio lo schema e la potente arma che prometteva.

L'imperatore stava per parlare di nuovo quando la porta della sala del trono si aprì con fragore. Guidati dall'Alto comandante delle forze Lazax, un gruppo del personale navale e diplomatico irruppe nella stanza. I loro volti erano gravi, accenni di sudore imperato sulla fronte. Diffidenti dell'alieno al centro della sala, l'Alto Comandante si avvicina a Verus, sussurrando qualcosa nell'orecchio del consigliere.

"Sì?" Chiese Salai. Qualcosa non andava.

"Mio signore," cominciò Verus "Hacan Nbr... il loro intero contingente diplomatico... sono segretamente partiti. I loro quartieri sono vuoti".

"Ma perché?" Chiese Salai. Ma mentre guardava in faccia l'Alto Comandante, lo sapeva. "Siamo stati traditi?"

Solo l'Alto Comandante abbassò gli occhi, l'imbarazzo nel profondo del suo viso.

Salai andò con calma verso la grande finestra occidentale. Avvicinatosi al vetro, cadde la prima bomba. Chidendo la notte di giallo e arancione. Imponenti ombre si spargono nel salone. Sopra, nel cielo notturno, Salai poteva vedere il contorno dell'emergente flotta di Sol. Come uno sciame vasto di uccelli neri, le navi presto oscurarono le stelle.

Salai si girò guardando le persone nella sala. Loro lo guardarono con occhi apprensivi, come se qualche retaggio segreto del sangue imperiale potesse scaturire e sconfiggere il nemico. Invece videro solo le lacrime.

Salai andò con calma verso il Gashlai, chiaramente scosso dall'improvviso volgersi degli eventi. "Vai a casa, amico Feramon. Spero che tu e il tuo popolo possiate trovare la via d'uscita dalla distruzione negli anni a venire. Se sopravvivrà a questa notte, di alla tua gente che devono crearsi da soli il proprio destino".

L'ultimo Imperatore restituì lo schema tecnologico alla creatura. Posando la mano con forza sul suo braccio metallico, Salai ignorò le vesciche formatesi all'istante sulla sua della pelle. "Questo sapere è arrivato troppo tardi per noi. Conservalo. Potrebbe essere utile al tuo popolo!"

Il Gashlai si ritirò in fretta, la sala divenne sensibilmente più fredda alla sua partenza. Un'altra esplosione scosse la città e la Torre Imperiale tremò, l'imperatore strappò la Collana imperiale dal collo, metalli preziosi e pietre preziose si sparsero sul pavimento. "Questo impero decadente non esiste più. Salvare le vostre famiglie".

Tutti vennero colti da un panico improvviso, la maggior parte a si precipitò alla rinfusa verso le porte. "Ricordate la pace degli imperatori!" Salai gridò loro.

A fare da eco alle sue parole nella stanza, il cupo e profondo boato dei bombardamenti risuonò nella sala. L'Alto Comandante, dopo aver scaricato la sua pistola di servizio su se stesso, immediatamente crollò. Il suo sangue lentamente intrise i tappeti imperiali. Salai appena lo notò.

Verus si portò al fianco del suo Imperatore un'ultima volta. Insieme, nella tremante torre, silenzioso testimone di un fiorire di incendi crescente nella loro città, come un Giardino della Distruzione. La successiva ondata di bombardamenti distrusse il palazzo imperiale e tutti quelli al suo interno.

Benvenuto

Bentornati nell'universo TWILIGHT IMPERIUM. Nell'espansione SHATTERED EMPIRE la Galassia è più grande e più pericolosa - e la gloria

della conquista è maggiore rispetto al passato. Adesso quattro nuove razze si inseriscono nella lotta per il Trono Imperiale, e fino a otto civiltà possono contendersi il controllo della Galassia. Ci sono nuovi pianeti da conquistare e nuove anomalie spaziali da affrontare, ma ci sono anche

nuove tecnologia - tra cui nuove tecnologie specifiche per ogni razza, nuove Carte Politica e nuove Carte Azione a vivacizzare il gioco. I giocatori possono anche scegliere di utilizzare nuove varianti strategiche, nuovi obiettivi pubblici e molte nuove regole opzionali. Infuria la guerra tra decine di pianeti, e solo una razza emergerà per controllare l'impero. Vuoi sottometterti, o portare galassia in una nuova era?

Panoramica dell'espansione

In questa espansione troverete una serie di aggiunte per l'universo di Twilight Imperium, nonché nuove regole opzionali e varianti. La prima sezione del regolamento illustra le novità (tra cui vi sono nuove razze, più sistemi, e molte nuove carte e segnalini), mentre la seconda sezione illustra le molte nuove regole opzionali che possono essere aggiunte a discrezione dei giocatori.

Contenuto dell'espansione

La vostra copia di SHATTERED EMPIRE contiene i seguenti componenti:

- 28 Nuovi Pezzi Esagonali Del Tabellone.
- 2 Nuovi Set Di Componenti In Plastica In Due Nuovi Colori
- 4 Nuove Schede Delle Razze
- 64 Segnalini Di Comando (16 Per Ogni Nuova Razza)
- 88 Marcatori Di Controllo (14 Per Ogni Nuova Razza Più 2 Marcatori Aggiuntivi Per Le 10 Razze Originali)
- 12 Segnalini Dei Leader (3 Per Ogni Nuova Razza)
- 8 Nuove Carte Strategia In Cartoncino
- 1 Nuova Carta Strategia Imperiale Modificata
- 8 Nuove Carte Commercio
- 28 Nuove Carte Obiettivo
- 40 Nuove Carte Azione
- 32 Nuove Carte Politica
- 98 Carte Tecnologia (Inclusi Due Nuovi Mazzi In Grigio E In Arancione).
- 14 Carte Tecnologia Specifiche Per Ogni Razza
- 28 Nuove Carte Pianeta
- 16 Carte Infrastruttura (8 Colonie e 8 Raffinerie)
- 8 Schede Di Riferimento Unità
- 12 Segnalini Truppe D'Assalto
- 12 Segnalini Mina Spaziale
- 2 Segnalini Custode Di Mecatol
- 8 Segnalini Artefatto
- 1 Segnalino Allerta
- 22 Segnalini Dominio
- 12 Segnalini Caccia Supplementari (In 3s)
- 12 Segnalini Forze Di Terra Supplementari (In 3s)
- 12 Segnalini Beni Di Commercio
- 3 Segnalini Tunnel Spaziale

L'icona Shattered Empire

Tutte le carte in questa espansione sono contrassegnate con il simbolo SHATTERED EMPIRE sulla loro faccia e consentono di separarle facilmente da quelle del gioco base TWILIGHT IMPERIUM.



L'icona SHATTERED EMPIRE

RIMPIAZZO DELLE CARTE

Molte carte incluse in questa confezione vanno a rimpiazzare quelle della versione Twilight Imperium 3a Edizione gioco base. Alcune di queste carte sono state riviste per correggere le errata, mentre altre sono state riviste per agire al meglio con questa espansione. Per utilizzare le carte rimpiazzo è sufficiente rimuovere le carte originali dai loro mazzi e sostituirle con le nuove versioni. Le carte da rimpiazzare sono:

CARTE TECNOLOGIA

- 6 Combattimento Avanzato (1 per ogni colore) - (Advanced Fighters)
- 6 Micro Tecnologia (1 per ogni colore) (Micro Technology)
- 6 Cannoni d'Assalto (1 per ogni colore) (Assault Cannon)

CARTE AZIONE

- 4 Carte Colpo Diretto Hit (Direct Hit Cards)
- 1 Carta Tariffa Rovinosa (Ruinous Tariff Card)

CARTE POLITICA

- 1 Carta Aprire Rotta Commerciale (Open the Trade Routes Card)



Un Occhiata ai Componenti

Qui di seguito una breve descrizione di ogni componente.

Nuovi sistemi



Ci sono 28 tasselli esagonali per il tabellone nuovi in SHATTERED EMPIRE, che includono tempeste ioniche (un nuovo tipo di Sistema Speciale), tra i nuovi sistemi è presente anche Hope's End, il campo di allenamento imperiale. Uno dei nuovi sistemi è il Tunnel Spaziale Nexus, che è facilmente distinguibile per la sua forma non-esagonale. L'utilizzo di questo sistema è facoltativo, e quando il regolamento fa riferimento a "sistemi", il Tunnel Spaziale Nexus dovrebbe essere escluso se non diversamente specificato.

Nuove Schede della Razza



Quattro razze mai viste prima si uniscono alla lotta per il controllo della Galassia. Marcatori di Controllo aggiuntivi, Segnalini di Comando, Leader e Contratti Commerciali sono stati previsti per ciascuna delle quattro nuove razze. Queste funzionano esattamente come nel gioco base.

Nuovi Componenti in Plastica



Sono in dotazione due nuovi set di pezzi di plastica in due colori che rappresentano personale militare, sistemi di difesa e astronavi. Questi pezzi consentono ai giocatori di giocare a Twilight Imperium fino a un massimo di otto giocatori.

Nuove Carte Strategia e la Variante Carta Strategia Imperiale



Il Segnalino Allerta (The High Alert Token)

SHATTERED EMPIRE presenta una nuova serie di otto Carte Strategia, a sfondo bianco, che generano strategie diverse rispetto alla serie originale. Inoltre, vi è un Segnalino Allerta da utilizzare con la nuova Carta Strategia II. Per tutti i dettagli sulle nuove Carte Strategia, vedere alle pagine 14-17. La Variante Carta Strategia Imperiale, a fondo nero, può eventualmente essere utilizzata con le Carte Strategia Originali. Ulteriori dettagli su questa carta possono essere trovati a pagina 18.

Nuove Carte Tecnologia



Quattro nuovissime tecnologie sono incluse per ogni giocatore, così come due mazzi completi di Carte Tecnologia in grigio e arancione.

Tecnologie Specifiche delle Razze



Ognuna delle 14 razze ha ora una Tecnologia esclusiva. Queste Carte Tecnologia opzionali possono essere acquisite solo dalla razza appropriata (vedi pagina 9).

Nuove Carte Azione e Carte Politica



Altre Carte Politica e Azione forniscono ai giocatori una più ampia varietà durante il Consiglio Galattico con nuovi eventi di gioco. Per utilizzarli mescolateli con i mazzi Azione e Politica originali.

Nuove Carte Obiettivo



I nuovi set Fase I e Fase II di Obiettivi Pubblici possono opzionalmente essere utilizzati al posto dell'originale Mazza Obiettivi. Queste carte tendono a concentrarsi maggiormente sul conflitto militare rispetto alla serie originale. Vedere a pagina 7 per i dettagli. Inoltre sono forniti 3 nuove Carte Obiettivo Segreto, da mescolare con il set originale. Infine, sono stati inclusi gli Obiettivi Speciali da utilizzare con due nuove regole opzionali: Artefatti (dettagli alle pagine 9-10) e la Voce del Consiglio (dettagli a pagina 11).

Nuove Carte Pianeta



Queste schede corrispondono ai pianeti dei nuovi Sistemi.

Carte Infrastruttura



Queste carte rappresentano le raffinerie e le colonie che i giocatori possono costruire su un pianeta per aumentarne le risorse o l'influenza. (Vedere pagina 11 per i dettagli).

Carta Riassuntiva delle Unità



Questa carta fornisce ai giocatori un'immagine di ogni tipo di unità presente e le sue statistiche di gioco.

Segnalini Truppe d'Assalto



Le Truppe d'Assalto rappresentano agguerriti veterani delle Forze di Terra. Queste Forze di Terra Speciali sono molto potenti e sono disciplinate da speciali regole (che puoi trovare a pagina 10).

Segnalini Mina Spaziale



Con la nuova opzione Mine Spaziali, gli Incrociatori hanno la capacità di rilasciare le Mine Spaziali. Navi in movimento in un sistema che contiene Mine Spaziali potrebbero essere distrutte prima del combattimento. Le Mine Spaziali sono descritte in dettaglio a pagina 10.

Segnalini Custode di Mecatol Rex



Questi segnalini rappresentano i guardiani di Mecatol Rex. Il loro utilizzo opzionale è descritto a pagina 11.

Segnalini Artefatto e Carte Obiettivo



Questi segnalini rappresentano quattro antiche Reliquie del Potere che sono nascoste da qualche parte nella Galassia. Ogni Artefatto ha anche una corrispondente Carta Obiettivo Speciale che conferisce 1 Punto Vittoria al suo controllore. Per ulteriori informazioni sugli Artefatti, vedere a pagina 9.

Segnalini Tunnel Spaziale



Speciali Segnalini Tunnel Spaziale sono stati inclusi per essere utilizzati nelle configurazioni mappa opzionali che sono disponibili al sito web www.fantasyflightgames.com.

Segnalini supplementari Forze di Terra e Caccia



Questi Segnalini funzionano come quelli nel gioco base tranne che ogni Segnalino conta per 3 Unità. Potrebbe essere necessario apportare modifiche quando si utilizzano questi nuovi Segnalini.

Segnalini Dominio



I nuovi Segnalini Dominio sono utilizzati con l'opzione Soli Distanti per ospitare una Galassia più grande e fornire una più ampia varietà di situazioni. Vedere le pagine 11 e 20 per ulteriori informazioni sui nuovi Segnalini Dominio.

Beni di Commercio



Questi Beni Commercio aggiuntivi ampliano le limitate scorte dei Beni di Commercio del gioco Base, permettendo ai giocatori di accumularne di più.

Nuove Aggiunte

SHATTERED EMPIRE comprende cinque importanti aggiunte progettate per arricchire la vostra esperienza di gioco di Twilight Imperium. Le seguenti pagine illustrano dettagliatamente queste aggiunte, tra cui nuove razze, nuove tessere, e una vasta gamma di nuove carte.

Le Nuove Razze

Questa espansione comprende quattro razze che sono nuove nell'Universo di Twilight Imperium: la Confraternita di Yin, il Clan dei Saar, The Embers of Muat, e i Winnu. Quando si gioca questa espansione, i Sistemi Nativi di queste razze vengono inclusi nella pesca per determinare quale razza sarà controllata da ogni giocatore durante il gioco.

I componenti di base seguenti sono forniti in dotazione per ogni nuova razza:

- 1 Scheda Della Razza
- 1 Tessera Esagonale Sistema Nativo
- 16 Segnalini Di Comando
- 15 Marcatori Di Controllo
- 2 Carte Commercio
- 3 Leaders

La Speciale Tecnologia Gialla dei Winnaran

Il Pianeta natio dei Winnaran è unico in quanto è il solo pianeta con una tecnologia gialla (generica) speciale. Questa specialità tecnologica gialla funziona esattamente come la rossa, la verde e la blu salvo che non conta al fine di adempiere gli obiettivi.

I Bacini Spaziali Saar

Come descritto nella loro Scheda della Razza, i Bacini Spaziali del Clan dei Saar hanno un movimento di base di 1. Le seguenti regole si riferiscono quindi ai soli Bacini Spaziali Saar:

- I Bacini Spaziali Saar possono essere costruiti solo in un sistema contenente un pianeta controllato almeno da un turno di gioco.
- I Bacini Spaziali Saar non contano come navi e, pertanto, non contano ai fini del conteggio dei segnalini di comando della flotta e non partecipano alle Battaglie Spaziali.
- I Bacini Spaziali Saar non vengono mai bloccati, sono semplicemente distrutti in presenza di navi nemiche.
- Forze di terra e unità PDS costruiti in sistemi contenenti i Bacini Spaziali Saar possono essere collocati su qualsiasi pianeta controllato del Sistema o possono andare direttamente su un Trasporto. Se non si dispone di un pianeta o di un Trasporto nel sistema Forze di Terra o unità PDS non possono essere costruite.

Nuove Tessere Sistema Spaziale

Questa espansione include 28 nuove Tessere Sistema. In questo mix ci sono 2 tessere Tempesta di Ioni (Ion Storm), un nuovo tipo di Sistema Speciale. In aggiunta, molti dei nuovi Sistemi classici dispongono di una Abilità di Aggiornamento (Refresh Ability) e / o di Stazione Commerciale (Trade Station). Questi nuovi elementi sono descritti di seguito.

Tempesta di Ioni



La Tempesta di Ioni è un nuovo tipo di Sistema Speciale (con bordo rosso)

disciplinata dalle seguenti regole:

- Le navi non possono muoversi attraverso una Tempesta di Ioni (tuttavia, le navi possono muoversi in una Tempesta di Ioni tramite una normale attivazione).
- Cannoni PDS non possono mai fare fuoco contro navi nemiche all'interno di una Tempesta di Ioni.
- I Caccia non effettuano alcun tiro di dadi durante un combattimento all'interno di una Tempesta di Ioni. Tuttavia, i caccia possono ancora essere colpiti come casualties.

Abilità di Aggiornamento

Alcuni Sistemi regolari possiedono una Abilità di Aggiornamento che può essere usata durante la Fase di Status. Una abilità di Aggiornamento è indicata sulla Tessera Esagonale da un'icona alla destra del nome del pianeta e viene descritta nello specifico nel testo della corrispondente Carta Pianeta.

Durante la Fase Status, subito dopo la sequenza di ricarica delle Carte Pianeta, si può esaurire uno o più pianeti utilizzando la Capacità di Aggiornamento per acquisire le abilità speciali elencate sulle corrispondenti Carte pianeta. Quando si esaurisce un pianeta per ottenere la sua Abilità di Aggiornamento, non guadagnate le sue risorse.

L'Abilità di Aggiornamento può fornire 2 Beni Commercio, 2 Truppe d'Elite, 2 Forze di Terra, oppure 2 Caccia. Se l'abilità di aggiornamento fornisce le unità, esse devono essere immesse sul pianeta che è stato esaurito per produrle. Se non si sta giocando con l'opzione Truppe d'Elite (vedi pagina 10), allora l'Abilità di Aggiornamento fornisce Forze di Terra invece che Truppe d'Elite.



L'Abilità di Aggiornamento End's Hope consente al suo controllore di guadagnare 2 Truppe d'Elite.

Esempio: il giocatore Muaat controlla Hope's End. Durante la sequenza di ricarica della Fase status, poi la corrispondente Carta Pianeta decide di esaurirlo immediatamente e guadagnare 2 Truppe d'Elite che vanno piazzate immediatamente su Hope's End.

Stazioni Commerciali (Trade Stations)

Due Sistemi Regolari contengono Stazioni commerciali (Tsonian e Sumerian). Le Stazioni Commerciali hanno una casella col nome in bianco e uno spazio per un Marcatore di Controllo. Le Stazioni Commerciali sottostanno alle seguenti regole:

- Nessun Segnalino di Dominio Soli Distanti può essere piazzato sulle Stazioni Commerciali
- Le Stazioni Commerciali hanno una particolare Abilità di Aggiornamento che dà al suo controllore 2 Beni di Commercio se si esaurisce il pianeta durante la Fase di Status. Vedi Abilità di Aggiornamento (vedi sopra). Le Stazioni Commerciali non possono mai essere invase. Invece, ogni volta che un giocatore invia Navi in un Sistema in cui non sono presenti navi nemiche, egli pone immediatamente un suo Marcatore di Controllo sulla stazione (ottenendo la corrispondente Carta Pianeta nello stato esaurito). Il Marcatore di Controllo rimane sul Pianeta fino a quando un altro giocatore non diventa l'unico giocatore con navi nel sistema (a questo punto quest'ultimo pone il proprio Marcatore di Controllo nel sistema e ottiene la corrispondente Carta Pianeta nello stato esaurito). Marcatori di Controllo possono anche essere rimossi dalle Stazioni commerciali da certe Abilità e da Carte Azione.

- Appropriarsi di una Stazione Commerciale di un avversario non comporta la rottura di un accordo commerciale con quell'avversario.
- Forze di Terra, Bacini Spaziali e PDS non possono essere piazzate sulle Stazioni Commerciali.
- A parte le eccezioni di cui sopra, le Stazioni Commerciali vengono considerate come Pianeti (con schede pianeta) ai fini di Abilità e di Carte che hanno come obiettivo un Pianeta. Per esempio, un giocatore può avere come bersaglio una Stazione Commerciale come obiettivo di una Annessione Pacifica (un potere sulla nuova Carta Strategia Diplomatica in questa espansione) o la Carta Azione Agitazione Locale (Local Unrest). (Si noti, tuttavia, che l'utilizzo di una capacità come Annessione Pacifica - che permette di controllare un pianeta - in una Stazione Commerciale in cui un altro giocatore è l'unico presente con navi nel sistema, risulta inutile, dal momento che il giocatore recupera immediatamente il controllo della stazione.)

Esempio: il giocatore Sol attiva un sistema che contiene una Stazione commerciale. Egli muove una Torpediniera nel sistema. Dal momento che egli è ora l'unico giocatore con una nave nel sistema, egli pone un suo Marcatore di Controllo sulla Stazione Commerciale e guadagna la corrispondente Carta Pianeta. Successivamente in quel turno, il giocatore Muaat attiva il sistema e si muove con una Morte Nera. Dopo una vittoria schiacciante, ora il Muaat è il solo occupante del sistema, così guadagna subito il controllo della Stazione Commerciale. Rimuove la bandiera del Sol, mette il

Ulteriori nuovi Sistemi

Fra le nuove tessere ci sono anche nuove Tessere Esagonali regolari, 4 nuovi Sistemi Nativi per le nuove razze, e 1 Tessera Tunnel Spaziale Nexus, un nuovo sistema unico che è usato solo quando si gioca con l'opzione Tunnel Spaziale Nexus spiegata in dettaglio a pagina 10.

Preparazione del Gioco con i Nuovi Sistemi

A causa dell'aggiunta di molti nuovi sistemi, i giocatori dovranno rimuovere più Tessere esagonali prima di impostare la galassia come specificato sul regolamento Base. Il primo giocatore deve rimettere le Tessere nella scatola senza guardarle.

Rimuovere i seguenti sistemi al posto dei sistemi specificati a pagina 31 del libro delle regole Base:

3 giocatori: Rimuovere 7 Sistemi Vuoti, 6 Sistemi Speciali, 18 Sistemi Normali (con i pianeti).

4 giocatori: Rimuovere 4 Sistemi Vuoti, 5 Sistemi Speciali, 14 Sistemi Normali (con i pianeti).

5 giocatori: Rimuovere 4 Sistemi Vuoti, 5 Sistemi Speciali, 14 Sistemi Normali (con i pianeti), e 1 Sistema a caso.

6 giocatori: Rimuovere 4 Sistemi Vuoti, 5 Sistemi Speciali, 14 Sistemi Normali (con i pianeti), e 2 Sistemi a caso.

Partite con Galassie più Grandi

In partite da cinque o sei giocatori, i giocatori potrebbero voler impostare un ulteriore anello esterno. Per fare questo, vengono rimosse meno Tessere esagonali durante la preparazione della Galassia.

5 giocatori: distribuisce tutte le tessere, in modo che ogni giocatore ne abbia 11. Quindi creare una Galassia come di consueto. (A differenza della configurazione standard a 5 Giocatori descritta a pagina 32 delle regole originali, nessun sistema casuale viene piazzato vicino a Mecatol Rex.)

6 giocatori: Rimuovere 1 tessera esagonale a caso e poi distribuire tutte le altre in modo che ogni giocatore abbia 9 tessere.

Quindi creare la Galassia come descritto a pagina 8 del regolamento originale. Tuttavia, al punto 3 della "Creazione della Galassia," continuare a immettere i sistemi fino a quando ci sono 4, piuttosto che solo 3, anelli attorno Mecatol Rex.

Nuove Azioni. La Politica. E le Carte Obiettivo Segreto.

Questa espansione comprende 40 nuove Carte Azione, 32 nuove Carte Politica, e 3 nuove Carte Obiettivo Segreto. Queste carte hanno lo scopo di offrire ai giocatori una maggiore varietà di scelte giocando a Twilight Imperium. Per utilizzarle basta aggiungere le nuove Carte nei mazzi esistenti e mescolarle bene.



Le Nuove Carte Tecnologia

SHATTERED EMPIRE include 7 nuove Carte Tecnologia per ogni colore. Dopo aver mescolato queste nuove carte con i mazzi del colore appropriato, e rimuovendo le vecchie versioni delle Carte come descritto a pagina 4, ogni mazzo dovrebbe avere 1 copia per ciascuna tecnologia. Uno schema ad albero comprensivo delle 4 nuove Tecnologie disponibili si può trovare alle pagine 18-19.

Questa espansione comprende anche due set completi di Carte Tecnologia con dorso grigio e arancione, per il settimo e l'ottavo giocatore. Questi mazzi non hanno bisogno di alcuna modifica.

La Partita in 7 e 8 Giocatori

Inclusi in questa espansione, troverete 2 nuovi set di componenti di plastica con colori nuovi, corrispondenti Mazzi Tecnologia, Segnalini di Controllo, Segnalini di Comando e Tessere Esagonali sufficienti a giocare in 7 o 8 giocatori. Quando si gioca in 7 o 8 giocatori, utilizzare le seguenti modifiche al setup e al regolamento.

Primo, rimuovere 2 Tessere Sistema a caso.

Quindi, il Primo Giocatore (Speaker) mescola le restanti 55 Tessere Sistema. Ne Toglie 2 (in 7 giocatori) o 3 sistemi (in 8 giocatori), mettendoli nella scatola senza guardarle. Il Primo Giocatore mette poi 4 Tessere a caso in una posizione a sua scelta, coperte accanto a Mecatol Rex. Gli spazi restanti vengono occupati a turno dalle Tessere dei giocatori. Ogni giocatore avrà 7 Tessere Sistema se si gioca in 7, o 6 se si gioca in 8.

I giocatori ora creano la Galassia come di consueto, terminando con il posizionamento del Sistema Nativo ai bordi della Galassia come nel diagramma corrispondente in figura qui a lato "Configurazione della Galassia in 7 e 8 giocatori". Una volta completata la configurazione, scoprite le 4 Tessere coperte intorno a Mecatol Rex.

A causa della natura della configurazione a 7 giocatori, i giocatori nelle posizioni 1 e 2 ricevono 4 Beni di Commercio, mentre il giocatore in posizione 3 riceve 6 Beni di Commercio prima che la partita cominci.

Le Carte Strategia in una Partita a 7 o 8 Giocatori

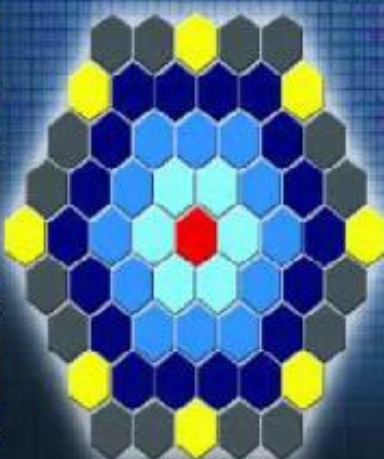
In 7 o 8 giocatori giocatori, per le Carte Strategia vengono usate le stesse regole come in una partita standard a 6 giocatori.

Tuttavia, tutte le Carte Strategia saranno selezionate in 8 giocatori. L'ottavo giocatore è quindi un po' simile al 4 giocatore in una partita a 4, e l'azione Carta "Strategia Flessibile" e Carta "Cambiamento Strategico" deve essere rimossa prima di iniziare una partita per 8 giocatori. (come da errata per 4 giocatori a pagina 13).

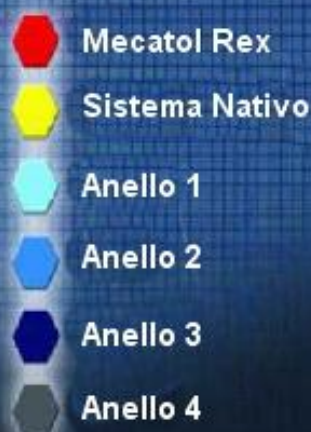
Preparazione della Galassia in 7 e 8 Giocatori



Mappa per 7 Giocatori



Mappa per 8 Giocatori



Nuove Varianti e Regole Opzionali

Proprio come in TWILIGHT IMPERIUM 3 EDIZIONE Gioco Base, SHATTERED EMPIRE comprende una moltitudine di regole opzionali. Dalle Carte Strategia alle Mine Spaziali alle Truppe d'Assalto, c'è qualcosa per ogni fan TI. I giocatori dovrebbero concordare in anticipo quale di queste opzioni si desidera utilizzare.

Opzione 1: La Variante Carta Strategia Imperiale

SHATTERED EMPIRE include una Variante Carta Strategia Imperiale da utilizzare con il gioco base, denominata "Imperial II". Per giocare con la variante ISC (Imperial Strategy Card), è sufficiente utilizzare la nuova Carta Strategia Imperiale II al posto di quella originale. Inoltre, per giocare con la Imperial II è necessario utilizzare anche la Variante "età dell'Impero" descritta a pagina 33 del regolamento Base.

Si noti che questa Variante Carta Strategia Imperiale è intesa solamente come una sostituzione opzionale dell'originale Carta Strategia Imperiale. Non fa parte della nuova serie di 8 Carte Strategia discusse nell'opzione 2, qui sotto.

Opzione 2: La Variante Carte Strategia

Questa espansione comprende 8 Nuove Carte Strategia, che si distinguono dallo sfondo bianco (mentre le originali Carte Strategia la variante Carta Strategia Imperiale II hanno uno sfondo nero). I giocatori possono decidere di giocare con queste 8 Carte Strategia al posto delle originali 8. Mentre la maggior parte di queste carte hanno lo stesso scopo delle originali, molte funzionano in modo diverso e favoriscono stili di gioco leggermente differenti. Quando si gioca con le Carte Strategia di questa variante, si effettuano le seguenti modifiche durante la preparazione del gioco:

--Ogni giocatore all'inizio del gioco riceve 2 Carte Politiche. I giocatori avranno una mano di Carte Politiche in aggiunta alla loro mano di Carte Azione

durante il gioco. Queste carte andranno giocate quando verrà utilizzata la nuova Carta Strategia Assemblea, come spiegato a pagina 15.

--Quando si costruisce il Mazza degli Obiettivi (punto 7 della preparazione), aggiungere un ulteriore Carta Obiettivo Fase II al Mazza Fase II.

--Dopo la costruzione del Mazza degli Obiettivi, rivela la prima carta e mettila scoperta nell'area di gioco comune.

--Alcune Carte Strategia di questa espansione hanno lo stesso nome delle Carte Strategia Base, ma sono seguite dal numero romano II. Queste carte sono influiscono in tutte le Abilità e in tutte le Carte come le loro controparti con lo stesso nome.

--Infine, come spiegato a pagina 16, si consiglia ai giocatori di giocare per 1 punto vittoria in meno quando si gioca con la nuova Carta Strategia Burocratica.

Vedere alle pagine 14-17 per ulteriori dettagli sulle nuove Carte Strategia.

Nota: Se in qualsiasi momento qualsiasi giocatore pesca una Carta Azione o una Carta Politica che si riferisce a una Carta Strategia non utilizzata nella partita corrente, scartarla e pescare una nuova carta.

Strategia Opzionale: Sostituzione Carta

I giocatori che utilizzano il set originale di Carte Strategia possono, se lo desiderano, sostituire qualsiasi delle carte originali con la sua nuova controparte con lo stesso nome. Per esempio, un giocatore potrebbe voler giocare con la serie originale di Carte strategia, ma scegliere di sostituire la Carta Strategia "Tecnologia" con la nuova Carta Strategia "Tecnologia II" e la Carta Strategia "Imperiale" con la nuova Carta "Imperial II".

I giocatori possono anche voler provare a giocare con le nuove carte, sostituendo alcune delle nuove carte con le loro controparti originali. In entrambi i casi, se si desidera effettuare mix di Carte Strategia, basta scambiare le carte con lo stesso nome.

Opzione 3: La Variante Obiettivi

Questa espansione comprende due nuovi Mazzi Obiettivo per questa variante. Questi Mazzi Obiettivo si concentrano maggiormente sulla guerra

e favoriscono più conflitti rispetto al Mazza Obiettivi originale. I giocatori che desiderano utilizzare questi nuovi obiettivi dovrebbero sostituire entrambi i mazzi nuovi al posto dei vecchi Mazzi Fase I e Fase II fornite con il gioco originale.

Le Carte Obiettivo Speciale incluse in questa espansione sono separate dalle nuove Carte Obiettivo Pubblico. Le carte Obiettivi Speciali sono utilizzate solo quando si gioca con le opzioni Artefatti (vedi pagina 9) o Voce del Consiglio (vedi pagina 11).

Opzione 4: Tecnologie Specifiche delle Razze

I giocatori che vogliono Abilità più varie per le razze possono godere di questa opzione. Ogni Razza ha una Carta Tecnologia specifica che può essere acquistata al posto di una Carta Tecnologia regolare. Ogni volta che si ha diritto ad acquistare una Carta Tecnologia, è possibile acquistare la Carta Tecnologia specifica della tua Razza. Il costo di una Carta Tecnologia Specifica equivale al costo per una Carta Tecnologia Regolare più il costo indicato sulla Carta Tecnologia Specifica.

Esempio: il giocatore Sardakk Morr sta eseguendo l'azione primaria della Carta Strategia Tecnologica. Egli sceglie la sua Carta Tecnologia Specifica, "Berserker Genoma", che ha un costo di 5. Egli deve spendere 5 risorse per acquistare "Genoma Berserker." Se il giocatore Sardakk Morr stesse eseguendo l'azione secondaria della Carta Strategia Tecnologica, dovrebbe pagare 13 risorse per "Genoma Berserker".

Le Carte Tecnologia Specifica delle Razze non hanno prerequisiti. Non hanno un colore specifico delle Carte Tecnologia regolari e quindi il loro costo non può essere ridotto utilizzando le Abilità Tecnologiche o la Carta Politica "Research Grant". Per tutti gli altri aspetti queste carte sono trattate come normali Carte Tecnologia.

Opzione 5: Gli Artefatti

Questa espansione comprende 8 Segnalini Artefatto, 4 corrispondenti Carte Obiettivo Speciali. Quando si gioca con l'opzione Artefatti, includere le 4 Carte Obiettivo Speciale che hanno le immagini degli artefatti nella parte frontale. Come descritto sulle 4 Carte Obiettivo Speciale "Artefatto", tali manufatti valgono 1 Punto Vittoria per il giocatore che controlla il pianeta dove il manufatto si trova. Gli Artefatti non possono mai essere trasferiti o distrutti.

4 Segnalini Artefatto rappresentano gli Artefatti effettivi, mentre gli altri 4 si sono Segnalini "fittizi" (Dummy).



Artefatto Retro Artefatto Fossile Artefatto Precursori

Se non c'è un simbolo colorato sul lato anteriore del Segnalino Artefatto, si tratta di un Segnalino "fittizio", che significa che non ci sono Artefatti presenti sul pianeta.

Preparazione degli Artefatti

All'inizio del gioco, subito dopo aver configurato la mappa (punto 9 del setup), ogni giocatore (a partire dallo Speaker), sceglie un pianeta. I giocatori non possono scegliere Mecatol Rex, qualsiasi Sistema adiacente ad un Sistema Nativo, o un pianeta in un Sistema che è già stato scelto. Quindi, piazza a caso Faccia in giù un Segnalino Artefatto sul pianeta scelto.

Giocare con gli Artefatti

Quando un giocatore acquisisce il controllo di un pianeta che contiene un Segnalino Artefatto coperto, l'Artefatto viene immediatamente scoperto. Se il Segnalino è effettivamente un artefatto (il Segnalino è colorato), allora il giocatore controlla immediatamente la Carta Obiettivo Speciale corrispondente ponendolo davanti a lui e guadagna 1 Punto Vittoria. Se il giocatore perde il controllo del pianeta con l'Artefatto (e pertanto, non soddisfa più le condizioni della Carta Obiettivo Speciale), perde subito la Carta e 1 Punto Vittoria.

Una volta che un Artefatto è rivelato, rimarrà scoperto per il resto del gioco. Se viene scoperto un Segnalino Artefatto Fittizio può essere immediatamente scartato.

Se un giocatore prende il controllo di un pianeta che ha un Segnalino Artefatto scoperto, egli reclama immediatamente la corrispondente Carta Obiettivo Speciale (prendendola da un altro giocatore se necessario) e guadagna 1 Punto Vittoria.

Esempio: Il giocatore Sol assume il controllo di Hope's End. Si gira il Segnalino Artefatto e si scopre l'Artefatto Rosso (Armory Lazax). Egli reclama immediatamente la corrispondente Carta Obiettivo Speciale e la colloca di fronte a sé. Poi aggiunge 1 Punto Vittoria sul Percorso dei Punti Vittoria. Successivamente in quel turno, il giocatore Maaat prende il controllo del pianeta contenente l'Artefatto. Prende la Carta Obiettivo Speciale dal giocatore Sol. Il giocatore Sol perde quindi 1 Punto Vittoria e il Maaat ne guadagna 1.

Opzione 6: Le Truppe d'Assalto



Come le guerre in Twilight continuano, così i guerrieri danno prova di sé in battaglia. Una nuova classificazione delle Forze di Terra è sorta, sono conosciute come Truppe d'Assalto. Le Truppe d'Assalto sono truppe d'élite, soldati esperti che si rivelano temibili avversari. Le regole per Truppe d'Assalto sono le seguenti:

Acquisire Truppe d'Assalto

Se una Forza di Terra tira un 10 in battaglia, diventa una Truppa d'Assalto, dopo che sono state rimosse le perdite, alla fine del turno di combattimento. Sostituire la Forza di Terra con un Segnalino Truppa d'Assalto. Se non ci sono Segnalini Truppa d'Assalto disponibili, la Forza di Terra rimane tale.

Utilizzo delle Truppe d'Assalto

--Le Truppe d'Assalto hanno un valore Combattimento di 5 (un incremento significativo rispetto l'8 delle Forze di Terra standard).

--Dopo un Combattimento d'invasione vittorioso, se almeno una Truppa d'Assalto è sopravvissuta alla Battaglia (insieme ad almeno una Forza di Terra, vedi sotto), l'invasore può catturare sia il Bacino Spaziale che le unità nemiche PDS presenti sul pianeta. (Normalmente tali unità sarebbero state distrutte dopo l'invasione). Immediatamente, senza alcun costo, sostituire le unità nemiche con pari unità dell'invasore.

Truppe d'Assalto: restrizioni

--Le Truppe d'Assalto devono essere sempre considerate come vittime prima di ogni altra Forza di Terra durante il Combattimento d'Invasione. Ciò esclude ogni altra situazione dove le Forze di Terra possono essere colpite (bombardamenti e Fuoco dei PDS, per esempio).

--Le Truppe d'Assalto devono essere accompagnate da almeno una Forza di Terra amica in plastica. Se una Truppa d'Assalto viene lasciata da sola, diventa una Forza di Terra regolare e il Segnalino Truppa d'Assalto viene sostituito da una Forza di Terra in plastica del colore del proprietario.

Esempio: Il Giocatore 1 ha 2 Forze di Terra in battaglia. Egli tira un 9 e un 10. Egli quindi infligge 2 centri e una delle sue Forze di Terra diventa una Truppa d'Assalto. Il suo avversario fa 1 Centro. Alla rimozione delle truppe colpite, al Giocatore 1 rimane una Forza di Terra, 1 sarebbe dovuta diventare una Truppa d'Assalto, ma ora non è più presente alcuna unità di plastica delle Forze di Terra, quindi gli rimane una Forza di Terra normale.

Le Truppe d'Assalto sono trattate come le Forze di Terra ai fini delle Carte e delle Abilità. Si noti che ci sono altri modi per acquisire Truppe d'Assalto (come da Hope's End o da alcune Carte Azione).

Opzione 7: Le Mine Spaziali



Col protrarsi delle guerre, risulta evidente che i cannoni PDS non sono più sufficienti per difendere i Sistemi Nativi. Le Mine Spaziali sono esplosivi autoguidati che si agganciano ai segnali primari di registrazione delle navi nemiche tentando di farle esplodere. Esse sono state sviluppate per integrare gli altri sistemi di difesa.

Piazzare le Mine Spaziali

Durante l'attivazione di un Sistema contenente un Incrociatore amico, durante Fase di Produzione, il giocatore attivo può spendere 2 Beni di Commercio per produrre 1 Mina Spaziale nel sistema. Nessun giocatore può produrre Mine Spaziali se non possiede Beni di Commercio. Egli pone un Segnalino Mina Spaziale all'interno del Sistema insieme a un suo Marcatore di Controllo. I giocatori non possono produrre più di una Mina Spaziale nel corso di una singola attivazione.

Esempio: il Giocatore Maaat attiva il proprio Sistema Nativo e vi muove un Incrociatore da un sistema adiacente. Durante la Fase di Produzione produce una Mina Spaziale dal suo Incrociatore e mette il suo Marcatore di Controllo su di esso.

Attivare le Mine Spaziali

Dopo la fase di Fuoco dei Pds di un sistema attivato in cui un giocatore muove le Navi in un sistema contenente un avversario che possiede Mine Spaziali, egli deve tirare 1 dado per ogni Nave non-Caccia che entra nel sistema (il Giocatore Attivo deve annunciare prima di ogni tiro per quale nave sta lanciando il dado). Per ogni 9 o 10, la nave è immediatamente colpita. Dopo che sono lanciati i dadi per tutte le navi, rimuovere i Segnalini Mina Spaziale dal Sistema e riprendere l'azione.

Un Giocatore tira i dadi solo una volta per ogni Nave, anche se ci sono più Segnalini Mina Spaziale nello Spazio attivato. Se ci sono più Mine Spaziali, il Giocatore Attivo può decidere quale Segnalino Mina Spaziale rimuovere dopo il lancio dei dadi.

Importante: i giocatori lanciano i dadi per le Mine Spaziali solamente se finiscono il loro movimento in un sistema contenente le Mine. I giocatori possono muoversi attraverso un sistema contenente Mine Spaziali senza effetto alcuno.

Esempio: il giocatore Saar decide di spostare 1 Corazzata, 1 Trasporto e 2 Caccia in un sistema contenente Mine Spaziali di un avversario. Tira 1 dado per la Corazzata (il risultato è un 10) e 1 dado per il Trasporto (il risultato è un 9). Il Trasporto è quindi distrutto e la Corazzata è danneggiata. Sebbene non ha dovuto lanciare i dadi per i Caccia, essi sono distrutti, dato che non sono supportati (da un Trasporto, un Bacino Spaziale, o dalla Tecnologia Caccia Avanzati).

Opzione 8: Il Tunnel Spaziale Nexus



La Tessera Tunnel Spaziale Nexus rappresenta un Sistema unico al di fuori della Galassia conosciuta. Questa Tessera è posta fuori dalla Mappa della Galassia, e un Giocatore può viaggiare verso di esso utilizzando un Tunnel Spaziale Alfa o Beta. I giocatori possono sempre scegliere se vogliono raggiungere il Tunnel Spaziale Nexus o un altro Sistema con un Tunnel ogni volta che usano un Tunnel Spaziale.

Il Tunnel Spaziale Nexus viene trattato come un qualsiasi altro sistema, ma è considerato vicino ad ogni sistema che contiene un Tunnel Spaziale Alfa o Beta.

Nota: il Tunnel Spaziale Nexus non deve essere controllato per soddisfare l'Obiettivo speciale "Guardiano dei Cancelli" (Keeper of Gates), ma può essere più facile realizzare questo Obiettivo se giocate con il Nexus.

Opzione 9: Infrastrutture

I giocatori che preferiscono partite con più risorse possono utilizzare questa opzione. Questa espansione comprende 16 Carte Infrastruttura: 8 Colonie e 8 Raffinerie. Questi impianti possono essere costruiti su ogni pianeta al di fuori del Sistema Nativo al prezzo di 1 Bene di Commercio. Le Infrastrutture aggiungono 1 Risorsa supplementare o 1 Influenza per il pianeta su cui sono costruite.

Le Colonie aumentano il valore Influenza di un pianeta di 1, mentre le Raffinerie aumentano il valore delle Risorse di un pianeta di 1.

Costruire Infrastrutture

Un Giocatore può costruire Infrastrutture durante lo step Produzione Unità di una Azione Tattica. Le Infrastrutture sono costruite seguendo le stesse regole dei Bacini Spaziali e possono essere costruite solo su un pianeta che è stato controllato la per tutta la durata di un Turno. Un Giocatore non può costruire una Infrastruttura in caso un avversario abbia delle Navi nel sistema o se non sono più disponibili Carte Infrastruttura del tipo scelto. Le Infrastrutture non possono essere costruite sulle Stazioni Commerciali. Importante: Costruire una Infrastruttura su un pianeta esaurisce quel pianeta, se non è già stato esaurito. Potete esaurire un pianeta per costruire una Infrastruttura su quel pianeta, ma non si riceve l'Influenza extra o le Risorse per quel Turno. Una volta costruita, porre la Carta Infrastruttura sotto la Carta Pianeta, con il bordo inferiore sporgente ad indicare che può fornire un ulteriore Influenza (Colonia) o Risorsa (Raffineria) nei futuri turni di gioco.

Le Carte Infrastruttura non si esauriscono mai. Invece, quando si esaurisce una Infrastruttura, il pianeta viene trattato come se il numero sulla Carta Pianeta (Influenza per le Colonie o le Risorse per le Raffinerie) sia maggiore di 1 Punto.

Ogni pianeta non può avere più di un Infrastruttura su di esso in un dato momento. Se un giocatore invade con successo un pianeta che contiene una Infrastruttura di un avversario, l'impianto viene immediatamente distrutto.

Eccezione: Un impianto può essere catturato da Agenti o da Truppe d'Assalto come se fosse un Bacino Spaziale.

Opzione 10: Ritirate Tattiche

Con questa opzione, aggiungete la seguente regola per quanto riguarda le ritirate:

"Quando si annuncia un ritiro, il difensore può utilizzare un Segnalino di Comando dalla sua Area di Allocazione Strategica per attivare un Sistema adiacente disattivo, che tu controlli (o che è vuoto). Alla fine del Round di combattimento, deve ritirarsi in questo sistema. I giocatori possono ancora tentare ritiri normali."



Opzione 11: Nuovi Segnalini Dominio Soli Distanti

Questa espansione include ulteriori segnalini di Dominio che possono essere usati quando si gioca con Galassie più grandi per aggiungere vivacità all'Universo. I nuovi Segnalini sono descritti in dettaglio sul retro di questo regolamento.

Opzione 12 Territorialità dei Soli Distanti

Questa opzione consente di mantenere tutte le emozioni dei Soli Distanti riducendo i rischi della prima espansione. Seguire queste istruzioni al posto della configurazione dei Segnalini Dominio come di consueto:

1. Formare una Pila che include tutti i seguenti segnalini di Dominio. Questa pila viene definita "a basso rischio":
 - Annesione Pacifica (Peaceful Annexation) (2 Beni Di Commercio) Ricchezza Naturale (Natural Wealth)
 - Spionaggio Dei Nativi (Native Intelligence) (Forza 1) Indigeni Ostili (Hostile Locals)
 - Rischio Biologico (Biohazard)
 - Ostaggi (Hostage Situation) (Forza 1) Imboscata Dei Caccia (Fighter Ambush)
 - Coloni (Settlers)
2. Piazzate tutti i restanti Segnalini di Dominio in un'altra Pila.
3. Piazzate in modo casuale i segnalini Dominio dalla Pila "a basso rischio" su tutti i pianeti dell'anello esterno nonché su eventuali pianeti adiacenti ai Sistemi Nativi.
4. Mescolare tutti i Segnalini Dominio rimanenti insieme e distribuirli in modo casuale tra i restanti pianeti.

Opzione 13: I Custodi di Mecatol Rex

Utilizzando questa opzione, una Forza di Terra singola non può più invadere Mecatol Rex. Ora i Custodi Winnaran proteggeranno la Capitale con forza e coraggio.

Quando si usa questa variante, piazzate entrambi i Segnalini Custode di Mecatol su Mecatol Rex durante la preparazione del gioco. I Custodi di Mecatol Rex dispongono di 2 Forze di Terra e di 3 Caccia in grado di proteggere il pianeta dalle invasioni dei giocatori. Un giocatore che tenta di invadere Mecatol Rex deve prima combattere con il Segnalino Caccia in agguato e poi sconfiggere la popolazione locale ostile con le sue Forze di Terra. Le norme specifiche per l'incontro con questi Segnalini sono le stesse della loro controparte dei Segnalini di Dominio e possono essere trovate sul retro di questo regolamento.

Una volta che questi segnalini vengono sconfitti, sono rimossi dal gioco. Se si gioca questa opzione con i Soli Distanti, non posizionare un Segnalino di Dominio su Mecatol Rex.

Opzione 14: La Voce del Consiglio

I giocatori che desiderano aggiungere i vantaggi all'Influenza e alle Carte Politiche possono utilizzare la Carta Obiettivo Speciale La Voce del Consiglio. Questo Obiettivo Speciale funziona nel modo seguente.

Prima di attivare l'abilità primaria della Carta Strategia Politica o della Carta Strategia Assemblea, il Giocatore Attivo può richiedere una votazione per stabilire chi diviene "la Voce del Consiglio". Tutti i giocatori quindi votano un giocatore a loro scelta (come se fosse la votazione di un ordine del giorno). Il giocatore che riceve il maggior numero di voti (i pareggi sono risolti dallo Speaker), ottiene il controllo dell'Obiettivo Voce del Consiglio (ponendola di fronte a lui). Egli guadagna subito 1 Punto Vittoria, e il precedente proprietario della Carta Obiettivo perde 1 Punto Vittoria.

Esempio: il Giocatore Sol utilizza la Carta Strategia Assemblea e decide di richiedere una votazione per la Voce Del Consiglio. Il Giocatore Sol vince la votazione e guadagna la Carta Obiettivo (immediatamente ottiene 1 Punto Vittoria). Al Turno successivo, il Giocatore Muaat vince una votazione per la Voce del Consiglio. Il Giocatore Sol perde 1 Punto Vittoria e il Giocatore Muaat guadagna 1 Punto Vittoria.

Esempio di Turni Simulati Iniziali



1. Il Giocatore Maaat è attualmente il Primo Giocatore (Speaker). Dopo aver impostato la mappa, il giocatore Maaat controlla un sistema che è adiacente al suo Sistema Nativo, mettendo uno dei suoi Segnalini di Comando su di esso.
2. Dopo che gli altri giocatori hanno scelto anche loro un sistema adiacente alla loro Sistema Nativo, il giocatore Maaat sceglie un secondo sistema. Questa volta sceglie un sistema adiacente al sistema reclamato al punto 1.
3. Durante la regolare preparazione del gioco, il Giocatore Maaat riceve le sue unità di partenza, rappresentate nella figura.

4. Dopo che tutti i giocatori hanno rivendicato 2 sistemi, il Giocatore Maaat riceve 7 risorse (4 dal suo Sistema Nativo più 3) con cui costruire ulteriori unità. Egli costruisce 2 Caccia, 1 Incrociatore, 1 Trasporto, e 2 Forze di Terra.
5. Dopo che tutti hanno costruito le unità, il giocatore Maaat piazza le sue unità (le sue unità normali di partenza così come le unità aggiuntive che ha appena costruito). Egli può metterle nel suo Sistema Nativo e/o nei 2 sistemi che ha rivendicato. Egli sceglie di piazzare le sue unità tra tutti e 3 i sistemi. Si noti che deve piazzare un Bacino Spaziale nel suo

Sistema Nativo, e tenere le Forze di Terra, i Caccia, e i PDS (che sono fuori dal suo Sistema Nativo) con navi che li possono trasportare. Si noti inoltre che in questo esempio particolare, il giocatore Maaat pone anche un Segnalino di Controllo sulla Stazione Commerciale Tsion, dato che è l'unico con le navi in quel sistema.

6. Infine, il giocatore Maaat riceve le Carte Pianeta per i pianeti che controlla e rimuove i suoi 2 Segnalini di Comando dalla mappa.

Opzione 15: Turni Simulati Iniziali

Questa opzione è per i giocatori che desiderano accelerare il gioco. Utilizzando questa opzione, i giocatori possono decidere rapidamente dove vogliono espandersi nelle prime fasi del gioco.

Per utilizzare questa opzione, eseguire la seguente procedura subito dopo la regolare preparazione del gioco.

1. Reclamare i Territori

Dopo la preparazione, a partire dallo Speaker e procedendo in senso orario, ogni giocatore mette un Segnalino di Comando dai suoi rinforzi su un sistema adiacente al suo Sistema Nativo. Dopo che ogni Giocatore ha piazzato il proprio segnalino di Comando, ogni Giocatore, nello stesso ordine, può piazzare un secondo Segnalino di Comando. I giocatori possono piazzare il secondo Segnalino di Comando adiacente al loro Sistema Nativo o adiacente al sistema in cui è stato piazzato il Segnalino di Comando piazzato in precedenza.

2. Costruire Unità e comprare Tecnologia

A partire dallo Speaker e procedendo in senso orario, ogni Giocatore riceve Risorse pari al totale delle Risorse del suo Sistema Nativo più 3. Queste possono essere utilizzate per acquistare ulteriori unità di partenza e/o 1 Tecnologia di avanzamento. Ogni Giocatore può acquistare una Carta Tecnologia per 4 risorse. Questo costo non può essere ridotto, il Giocatore deve avere i pre-requisiti necessari, ed i giocatori non possono acquistare Carte Tecnologia Specifica delle Razze. Tutte le Risorse non utilizzate sono perse.

3. Piazzamento delle Unità

A partire dallo Speaker e procedendo in senso orario, ogni Giocatore piazza le sue unità di partenza nel suo Sistema Nativo e/o in qualsiasi altro sistema in cui egli ha posto un Segnalino di Comando. Due limitazioni importanti sono:

1) Un giocatore deve piazzare un Bacino Spaziale in uno dei suoi pianeti del Sistema Nativo, e
2) Un giocatore è libero mettere le Forze di Terra e i PDS sui pianeti del suo Sistema Nativo.

Tuttavia, tutti i Caccia, le Forze di Terra e i PDS che sono posti all'esterno di un Sistema Nativo del Giocatore devono essere posizionate con navi che sono in grado di trasportare tutti i Caccia, Forze di Terra e PDS nel sistema. Navi in grado di trasportare queste unità nei sistemi sono i Trasporti, le Morti Nere, e le navi con Capsule di Stasi.

Esempio: Durante i Turni Simulati Iniziali, un giocatore vuole posizionare 1 Trasporto con 3 Caccia in un Sistema non Nativo, insieme con 4 Forze di Terra su un pianeta nello stesso sistema. Questo non è legale perché il Trasporto non è in grado di trasportare tutti i Caccia e tutte le Forze di Terra nel sistema.

4. Ricevere i Pianeti

Ogni giocatore reclama le Carte Pianeta per ogni pianeta con una delle sue Forze di Terra su di esso.

Ogni Giocatore rimuove poi i suoi Segnalini di Comando dalla Plancia di Gioco e li ripone nuovamente nella sua riserva.

5. Rivelare gli Obiettivi

Rivelate la prima Carta dal Mazo Obiettivi Pubblici e piazzatela nell'Area di Gioco comune.

6. La Prima Fase di Status

Abbreviata

Ogni Giocatore riceve 1 Carta Azione e riattiva le sue Carte Pianeta. Poi il gioco procede alla prima Fase della Strategia come di consueto.

Nota: I giocatori non possono utilizzare le **Abilità Speciali** durante questa procedura (trattare le "Abilità Speciali" sulla Scheda della Razza come se non ci fossero). I giocatori che iniziano con Beni di Commercio possono usarli per l'acquisto di ulteriori unità di partenza.

ERRATA

Di seguito sono elencate le errata corrette del Gioco da Tavolo base di TWILIGHT IMPERIUM 3 EDIZIONE.

Carte

Carta Politica: Antico Artefatto (Ancient Artifact)

Il termine "Planetary Unit" dovrebbe essere sostituito con "Planetary Force". Una Forza Planetaria viene definita come il numero complessivo di Forze di Terra e Truppe d'Assalto sul pianeta in questione. In questo modo, le Forze di Terra su un pianeta colpito ricevono un lancio combinato di tre dadi, mentre la precedente formulazione indicherebbe che ogni singola unità di Forze di Terra dovrebbe subire tre lanci contro di essa. PDS e Bacini Spaziali non sono influenzati da questi lanci.

Inoltre, su questa carta, quando i giocatori tirano un risultato di 6-10, le due Carte Tecnologia che vengono assegnate a ciascun giocatore vengono prese una dopo l'altra, in modo che la prima Tecnologia possa essere un prerequisito per la seconda. Se si gioca con l'opzione "Leader", i Leader vengono distrutti con un risultato di 1-5 e sono compresi nella definizione di "Planetary Force".

Schede delle Razze

Costo dei PDS

Il costo esatto di acquisto una unità PDS è 2 (come scritto nelle regole, ma erroneamente indicato sulle Schede della Razza originali).

L'abilità Xxcha

La formulazione corretta della prima **Abilità Speciale Xxcha** "Regno speciale" è: "Quando si esegue l'**Abilità** Secondaria della Strategia Diplomatica, puoi eseguire invece l'**Abilità** Primaria."

Il Libro delle Regole

La Partita a 4 Giocatori

Le Carte Azione Flessibilità Strategica e Cambio di Strategia devono essere rimosse prima di iniziare una partita a 4 giocatori.

L'Opzione Età dell'Impero

Quando si gioca con l'opzione "Età dell'Impero", i giocatori non possono fruire degli Obiettivi Fase II durante i primi tre turni di gioco.

Dadi da Combattimento (combat rolls)

Il termine "dado da combattimento" è inclusivo. Esso comprende qualsiasi caso in cui si tira un dado e si confronta il risultato al valore di una unità da combattimento per determinare se una unità nemica è stata colpita o meno. Si noti che questo esclude specificamente gli altri tiri di dado, come ad esempio quelli di sabotaggio lanciati contro la Morte Nera.

• Il testo dell'**Abilità Speciale Sardakk N'Orr** va inteso come: "Ricevi un +1 ai tuoi Dadi da Combattimento".

• Il testo dell'**Abilità Speciale Jol-Nar** va inteso come: "Ricevi un -1 ai tuoi Dadi da Combattimento".

Gli effetti che aggiungono o modificano i risultati durante un "Combattimento Spaziale (Space Combat)" vanno intesi come durante una "Battaglia Spaziale (Space Battles)". Gli effetti che hanno luogo durante le "Battaglie Spaziali" o i "Combattimenti d'Invasione (Invasion Combat)" fanno riferimento specifico solo agli effetti variabili all'interno della sequenza della Battaglia Spaziale e della sequenza di Combattimento d'Invasione. Così, se un'abilità dona un +1 ai tuoi dadi durante una Battaglia Spaziale, questo bonus viene applicato solo durante la fase 2 della sequenza della Battaglia Spaziale "Lancio dadi da combattimento" (Roll Combat Dice), e non hanno effetto su qualsiasi altro lancio, compresi i lanci pre-combattimento: PDS, bombardamenti, ecc..

L'Opzione Soli Distanti

L'Annientamento deve avvenire all'inizio dello Sbarco Planetario, non durante il Combattimento d'Invasione.

Eliminazione

Un Giocatore che non controlla alcun Pianeta e non ha unità sulla Plancia di Gioco è eliminato dalla partita. Egli non può giocare Carte Azione o scegliere Carte Strategia. Dopo che un Giocatore è stato eliminato, gli altri giocatori proseguono il gioco normalmente, senza alcuna modifica al numero di Carte Strategia da prendere, ecc..

Ritirate

Quando si effettua una ritirata, il Giocatore che si ritira deve farlo verso un Sistema Attivato in precedenza che non contiene navi nemiche (ma può contenere pianeti con Forze di Terra, PDS, e Bacini Spaziali nemici).

L'Ordine di Gioco in 3 e 4 Giocatori

Per determinare l'ordine di gioco in 3 o 4 giocatori (nel quale i giocatori hanno 2 Carte Strategia) utilizzate solo il Valore Iniziativa più basso delle due per determinare l'ordine di gioco.

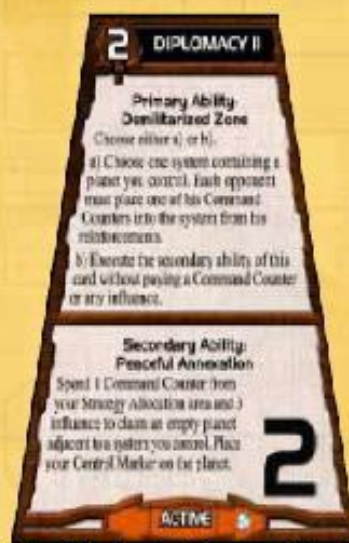
Sommario delle Carte Variante Strategia



1. La Strategia di Comando (The Leadership Strategy)

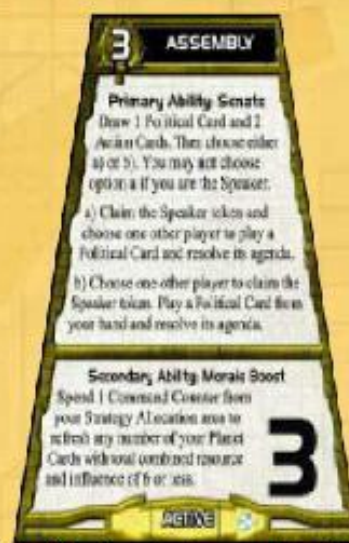
La Strategia di Comando fornisce due importanti vantaggi strategici. In primo luogo, permette al Giocatore di cominciare per primo il round, che può essere fondamentale. In secondo luogo, la scheda Carta Strategia di Comando fornisce al Giocatore Attivo 3 Segnalini di Comando, che sono sempre di vitale importanza. Questa Carta Strategia permette al Giocatore Attivo anche di poter utilizzare l'Abilità Secondaria della Carta (che di norma è vietato). Ciò può potenzialmente permettere al Giocatore di ricevere fino a 6 Segnalini di Comando (3 gratuitamente e 3 pagando il Costo). L'Abilità Secondaria della Strategia di Comando è il modo più comune per gli altri giocatori di accumulare ulteriori Segnalini di Comando. È più conveniente che dalla Strategia Logistica, ma limita i giocatori nel numero di Segnalini che si possono acquistare.

IMPORTANTE REGOLA SPECIALE PER LA STRATEGIA DI COMANDO:
A differenza di quasi tutte le Carte Strategia, i giocatori non hanno bisogno di spendere un segnalino di Comando della loro Area di Allocazione Strategica per eseguire questa abilità secondaria.



2. La Strategia Diplomatica II (The Diplomacy II Strategy)

L'opzione "a" dell'Abilità Primaria permette al Giocatore Attivo di scegliere un Sistema, e quindi posizionare un Segnalino di Comando preso dalle riserve di tutti gli altri giocatori in quel Sistema. In questo modo sarà impossibile per i giocatori avversari l'attivazione del Sistema durante il loro turno. Se un Giocatore non possiede Segnalini di Comando nella sua riserva, quel Giocatore deve scegliere un Segnalino di Comando da qualsiasi Area della sua Scheda della Razza e collocarlo nel Sistema. L'opzione "b" permette al Giocatore Attivo l'utilizzo immediato dell'Abilità Secondaria senza pagare alcuna Influenza o Segnalino di Comando. Indipendentemente dall'opzione scelta dal Giocatore Attivo, gli altri giocatori possono quindi utilizzare l'Abilità Secondaria di questa Carta. Questa capacità permette ai giocatori di spendere un Segnalino di Comando e 3 Influenza al fine di rivendicare un Pianeta Vuoto (senza Forze di Terra, Leader, PDS, o Bacini Spaziali su di esso) adiacente a un sistema da esso controllato, anche se un altro Giocatore controlla il pianeta. Una volta che un Giocatore esegue questa Abilità, lui o lei pone immediatamente un Segnalino di Comando sul pianeta e prende la Carta Pianeta corrispondente (che il Giocatore riceve nel suo stato esaurito). Importante: Un Giocatore non può annettere un pianeta che un altro Giocatore ha annesso in questo turno, e nessun Giocatore può annettere Mecatol Rex. Il Giocatore Xxcha e la Diplomazia II: se il Giocatore Xxcha usa la sua Abilità Speciale di eseguire l'Abilità primaria della Carta Diplomazia II, deve spendere un Segnalino di Comando dalla sua Area di Allocazione Strategica. (Se sceglie l'opzione "b" dell'Abilità Primaria, l'unico reale vantaggio è che non ha bisogno di pagare Influenza).



3. La Strategia Assemblea (The Assembly Strategy)

L'Abilità Primaria di questa Carta fornisce 1 Carta Politica e 2 Carte Azione. Ancora più importante, consente ad un Giocatore o il controllo di ciò che sarà votato nell'ordine del giorno o di ottenere il prezioso Segnalino dello Speaker. Il Giocatore Attivo deve decidere se a) egli diventa immediatamente Speaker, quindi sceglie un altro Giocatore che dovrà giocare una delle sue Carte Politiche dalla sua mano o b) sceglie un qualsiasi Giocatore il quale prenderà lo Speaker, quindi il Giocatore Attivo gioca una Carta Politica dalla sua mano. Vedi la barra laterale per ulteriori informazioni. Importante: Quando un Giocatore sceglie l'opzione "b", egli non può scegliere se stesso e prendere lo Speaker. L'opzione "a" non può essere scelta se il Giocatore è già lo Speaker. L'Abilità Secondaria della Carta Strategia Assemblea permette ad ogni altro Giocatore di spendere un Segnalino di Comando al fine di ricaricare un qualsiasi numero di Carte Pianeta (compresi i Sistemi Nativi), a condizione che il totale combinato del Valore Influenza e del Valore Risorse sia 6 o meno. Esempio: Il Giocatore Yssari sta eseguendo l'Abilità Secondaria della Carta Strategia Assemblea. Decide di ricaricare le Carte Pianeta di Arretze (2 risorse, 0 influenza), Dal Bootha (0 risorse, 2 influenza), e Graf (1 risorsa, 1 influenza). Il Giocatore Xxcha e l'Assemblea: il Giocatore Xxcha può usare la sua Abilità Speciale (spendendo un Segnalino di Comando dalla sua Area di Allocazione Strategica) per far scartare la Carta Politica dopo che è stata letta ad alta voce dal Giocatore scelto. Dopo di ciò il Giocatore scelto pesca la prima carta dal Mazzo delle Carte Politiche, lo legge ad alta voce, e lo risolve.

Le Carte Politiche e la Carta Strategia Assemblea

Quando si utilizza la nuova Carta Strategia Assemblea, le Carte Politiche funzionano in maniera leggermente diversa rispetto al Gioco Base Originale.

Giocare le Carte Politiche

Ogni Giocatore inizia la partita con 2 Carte Politiche. Queste vengono giocate solamente quando la Carta di Strategia Assemblea lo specifica. Le Carte Politiche funzionano nel modo seguente.

- 1) In base all'opzione che viene scelta sulla Carta Assemblea, un Giocatore dovrà giocare una Carta Politica a sua scelta da quelle in suo possesso. Se il Giocatore non ha alcuna Carta Politica in mano, pesca la prima Carta dal Mazzo delle Carte Politiche e la gioca.
- 2) Il Giocatore che ha giocato la Carta Politica, la legge ad alta voce e l'agenda viene risolta normalmente (pag. 23 delle regole originali).

Ogni Giocatore può avere in mano fino a un massimo di 5 Carte Politiche. Se un Giocatore si trova ad avere più di 5 Carte Politiche egli deve immediatamente scartare quelle in eccesso.

Spendere Carte Politiche per avere Beni di Commercio

Un Giocatore può, in qualsiasi momento, scartare una Carta Politica dalla sua mano al fine di ottenere 1 Bene di Commercio.



4.1 La Strategia di Produzione (The Production Strategy)

La Carta Strategia Produzione permette al Giocatore Attivo di produrre Unità da uno o più dei suoi Bacini Spaziali senza dover attivare il Sistema. In aggiunta il Giocatore Attivo riceve 2 ulteriori Risorse per la costruzione delle Unità. Il Giocatore Attivo può produrre Unità anche in un Sistema già attivato.

Ciò risulta estremamente utile sia nelle situazioni offensive che difensive. Un Giocatore può, per esempio, costruire Navi e muoverle nel medesimo Round.

L'Abilità Secondaria permette agli altri giocatori di ottenere Unità da uno dei loro Bacini Spaziali (attivato o meno), ma con una capacità di produzione limitata a 3 Unità.

Importante: Sia eseguendo l'Abilità Primaria che quella Secondaria della Strategia di Produzione, il Giocatore non può oltrepassare la capacità di produzione nel quale sta producendo le unità.



5.1 La Strategia Commerciale II (The Trade II Strategy)

La nuova Carta Strategia Commerciale è diversa da quella originale in diversi modi. In primo luogo, il Giocatore Attivo ha la possibilità di scegliere immediatamente di acquisire 3 Beni di Commercio o la cancellazione fino a 2 Accordi Commerciali. Se decide di annullare gli Accordi Commerciali, ogni contratto scelto viene restituito al suo proprietario in cambio dei propri. Si noti che gli accordi commerciali Hacan non possono essere rotti con questa Abilità.

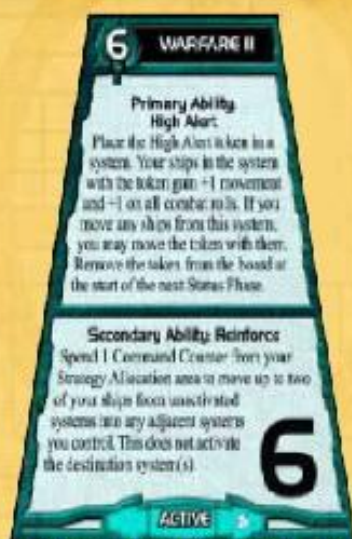
Esempio: Il Giocatore Attivo decide di rompere due Accordi Commerciali e sceglie entrambi gli accordi del Giocatore L1Z1X. Il Giocatore L1Z1X restituisce gli Accordi Commerciali ai loro proprietari originali, e riceve i suoi Accordi Commerciali indietro. Se uno degli Accordi Commerciali del Giocatore L1Z1X viene stipulato con gli Hacan, non si può rompere.

In secondo luogo, ogni Giocatore guadagna i Beni di Commercio dei suoi Accordi Commerciali attivi, senza spendere alcun Segnalino di Comando. Tuttavia, mentre il Giocatore Attivo riceve tutti i Beni di Commercio dai propri Accordi Commerciali, gli altri giocatori devono sottrarre 1 dal numero totale dei Beni di Commercio indicato su entrambi i loro Accordi Commerciali.

Esempio: un Giocatore ha due Accordi Commerciali del valore di 3 e 2 Beni di Commercio. Quando si utilizza la Strategia Commerciale II e non si è il Giocatore Attivo, il Giocatore riceverà solamente 4 Beni dallo scambio.

Infine, nuovi Accordi Commerciali possono essere aperti. Questa funzione è identica a quella della Strategia Commerciale del Gioco Base Originale, il Giocatore Attivo deve approvare ogni nuovo Accordo Commerciale, o non può essere stipulato.

La Carta Strategia Commerciale II non ha una Abilità Secondaria.



6. La Strategia di Guerra II (The Warfare II Strategy)

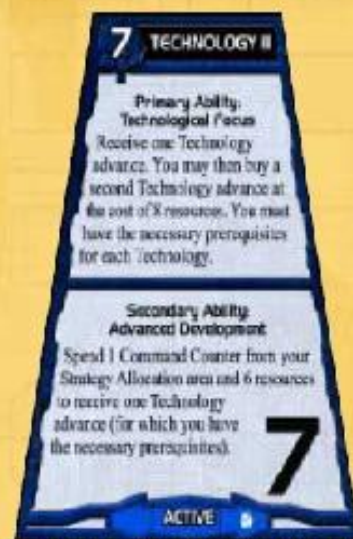


Il Segnalino High Alert

La nuova Carta Strategia di Guerra II permette al Giocatore Attivo di posizionare su uno dei propri Sistemi il Segnalino "High Alert". Tutte le navi del Giocatore che sono nel Sistema di High Alert ricevono un Bonus di +1 di Movimento e sul Lancio dei dadi durante la Battaglia Spaziale. Questo Bonus non si applica alle Abilità pre-combattimento e non influisce le Forze di Terra durante un Combattimento d'Invasione. Il Giocatore Attivo può opzionalmente spostare il Segnalino "High Alert" insieme alle navi che si muovono fuori dal Sistema, o può lasciare il Segnalino dov'è. Il Segnalino viene rimosso all'inizio della Fase di Status.

L'Abilità Secondaria Guerra II permette agli altri giocatori di muovere due delle loro navi da Sistemi Inattivi in un Sistema adiacente o sistemi che controllate. Questo non attiva il sistema di destinazione, il che significa che se il sistema di destinazione non è già attivato, le Navi ivi trasferite saranno in grado di spostarsi più avanti in quel round. (Inoltre, dato che il sistema di destinazione non è attivato, questo tipo di spostamento non innesca il fuoco dei cannoni PDS).

Importante: le Forze di Terra possono essere prese a bordo o sbarcate durante una Azione Tattica o di Trasferimento. Quando utilizzate l'Abilità Secondaria, i giocatori non possono ne caricare ne sbarcare Forze di Terra.



7. La Strategia Tecnologica II (The Technology II Strategy)

La Strategia Tecnologica II permette ai giocatori di ottenere tecnologia in più modo rapido ed economico rispetto alla Strategia Tecnologica originale. L'abilità principale non fornisce solo una tecnologia libera, ma dà anche al Giocatore Attivo l'opzione di acquisto di una seconda tecnologia al costo di 8 risorse.

Importante: Ricordate che un Giocatore può acquistare una Carta Tecnologia solo se ha il requisito tecnologico necessario. Se un Giocatore usa l'Abilità Primaria per acquistare due tecnologie, la prima potrebbe essere usata come requisito per la seconda.

L'Abilità Secondaria della Strategia Tecnologica II permette agli altri giocatori di acquistare un avanzamento tecnologico al costo di 6 risorse (a differenza delle 8 risorse della Carta Strategia Tecnologica originale).

I Jol-Nar e la Carta Strategia Tecnologica II: Il Giocatore Jol-Nar può usare la sua Abilità Speciale quando si sta eseguendo l'Abilità Secondaria Tecnologia II al fine di ottenere una tecnologia libera. Egli può quindi acquistare una seconda tecnologia al costo di 6 risorse, e una terza tecnologia al costo di 8 risorse.



8. La Strategia Burocratica (The Bureaucracy Strategy)

Importante: se la Strategia Burocratica ha dei Segnalini Bonus su di essa quando viene scelta, un numero di Carte Obiettivo vengono immediatamente rivelate pari al numero di Segnalini presenti sulla Carta Strategia Burocratica.

L'Abilità Primaria della Strategia Burocratica fornisce al Giocatore Attivo un Segnalino di Comando, un certo controllo sulla rivelazione dell'Obiettivo che sarà rivelato e poi la capacità di realizzare un Obiettivo Pubblico al di fuori della Fase di Status. Al fine di adempiere un obiettivo, il Giocatore Attivo deve soddisfarne i requisiti. Piazza quindi un suo Marcatore di Controllo sull' Obiettivo e guadagna i Punti Vittoria. Se questo dà al Giocatore Attivo i Punti Vittoria necessari a vincere il gioco, la partita Un Giocatore che usa la Strategia Burocratica per adempiere un Obiettivo Pubblico può ancora compiere un altro Obiettivo Pubblico durante la Fase di Status. Un Giocatore non può usare la Strategia di Burocratica per realizzare un Obiettivo Segreto.

Mentre questa Carta Strategia non prevede Punti Vittoria immediati, dà al Giocatore Attivo la possibilità di qualificarsi per un Obiettivo in più. Poiché i Punti Vittoria aggiuntivi della Carta Strategia Imperiale non sono ancora stati assegnati, si raccomanda di giocare per un solo Punto Vittoria quando si utilizza la Carta Strategia Burocratica.

Nota: se la Carta Obiettivo Pubblico "Imperium Rex" viene rivelata, il gioco termina immediatamente, prima che il Giocatore Attivo possa soddisfare un Obiettivo.

L'Abilità Secondaria permette agli altri giocatori di spendere un segnalino di Comando per pescare 1 Carta Azione e 1 Carta Politica.

La Carta Strategia Opzionale Imperiale II

Nota: Come detto a pagina 9, per giocare con la Carta Strategia Imperiale II è necessario utilizzare anche la Variante "Età dell'Impero" descritta a pagina 33 del Regolamento Originale. Questa Carta è un sostituto opzionale della Carta Strategia Imperiale originale, e non può essere scambiata con la Carta di Strategia Burocratica.



La Strategia Imperiale II (The Imperial II Strategy)

L'Abilità Primaria della Carta Strategia Imperiale II offre al Giocatore Attivo una doppia scelta. L'opzione "a" dà al Giocatore Attivo la possibilità di soddisfare Obiettivi multipli durante la seguente Fase di Status e fornisce 1 Punto Vittoria se il Giocatore Attivo controlla Mecatol Rex. Queste Abilità permettono ad un Giocatore esperto di ottenere Punti Vittoria Extra decisivi. L'Opzione "b" dell'Abilità Primaria consente al Giocatore Attivo di eseguire immediatamente l'Abilità Secondaria senza dover pagare alcun Segnalino di Comando. Se viene scelta questa opzione, nessun altro Giocatore può eseguire l'Abilità Secondaria in questo round. L'Abilità Secondaria della Carta Strategia Imperiale II è uguale all'Abilità Secondaria della Carta Strategia Imperiale originale: ogni Giocatore può spendere 1 Segnalino di Comando per produrre unità in un sistema che ha già attivato, o produrre unità in un sistema disattivo senza doverlo attivare.

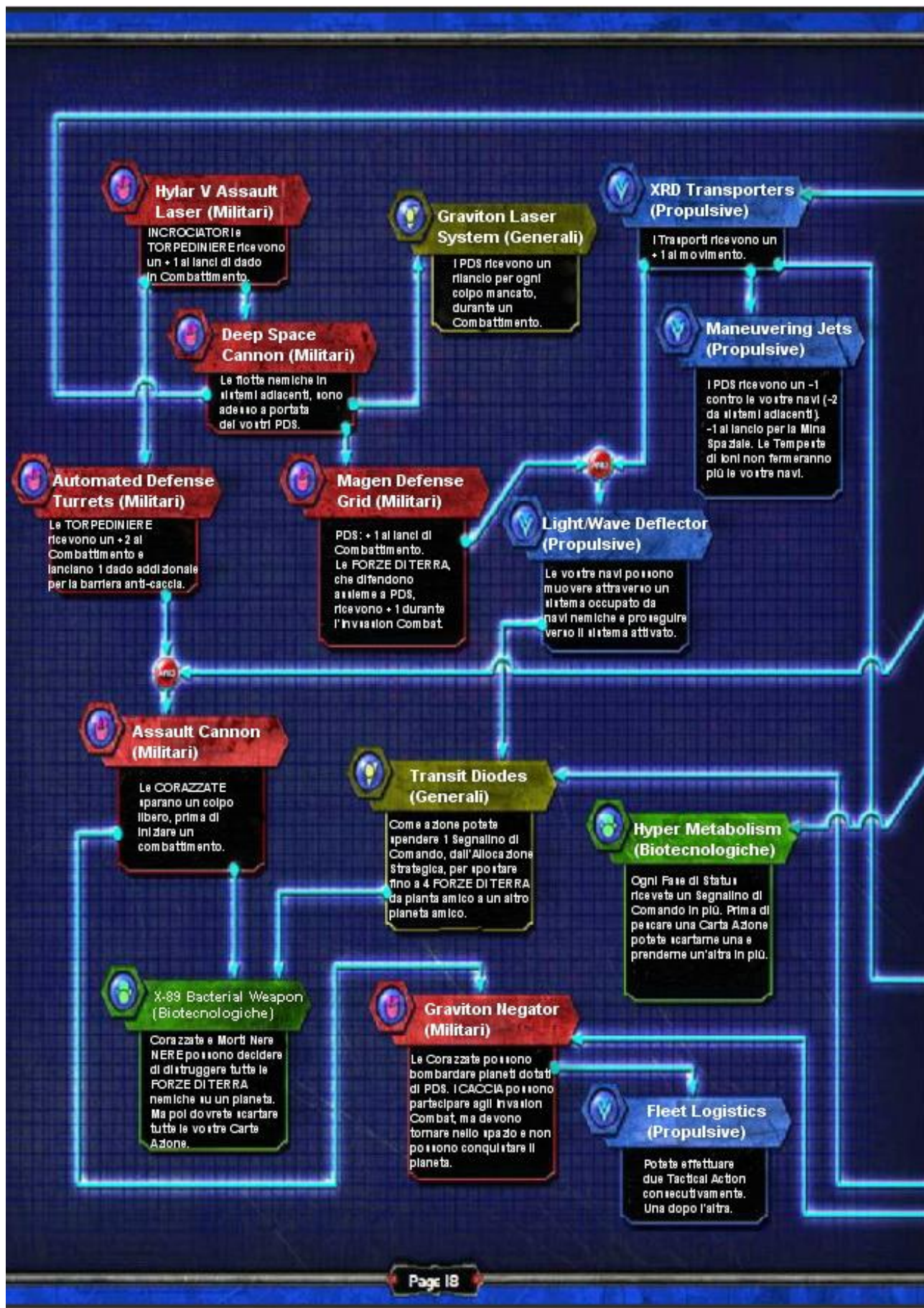
Credits

Game Design for the TWILIGHT IMPERIUM 3rd Edition Board Game: Christian T. Petersen
Game Design for the SHATTERED EMPIRE Expansion: Corey Konieczka and Christian T. Petersen
Additional Design: John Goodenough
Game Development: Corey Konieczka
Executive Developer: Greg Benage
Rulebook and Editing: James Torr
Graphic Design: Brian Schomburg
Additional Graphic Design: Corey Konieczka
Cover Art: Scott Schomburg
Additional Art: James Brady and Dan Konieczka
Playtesting: Brian Beach, Joost Boere, Bryan Bommuller, Pete Chace, James Connor, Kevin DeLaet, Dawn Evans, Michael Evans, Marieke Franssen, Scott Gee, Evan Kinne, Steve Koontz, Emile de Maat, Rutger MacLean, Brandon Pabst, Luke Reed, Dan Konieczka, Lukas Schoonhoven, Paul Schmeltzer, Jason Allen Lee Smith, Arjan Snippe, Erik Snippe, Chris Stafford, Jeroen Stroomer, Remco M. van der Waal, Scott Weber, Greg Whissel, Kevin Wilson
Aspecial thank you to our online community who have supported TI3. This expansion is dedicated to you.
TWILIGHT IMPERIUM is a trademark of Fantasy Flight Publishing, Inc. Copyright 1997-2006 Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved. The products, or any parts thereof, may not be reproduced without the publisher's consent.
For online community, FAQ, customer service, and additional information on TWILIGHT IMPERIUM, please visit:
WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

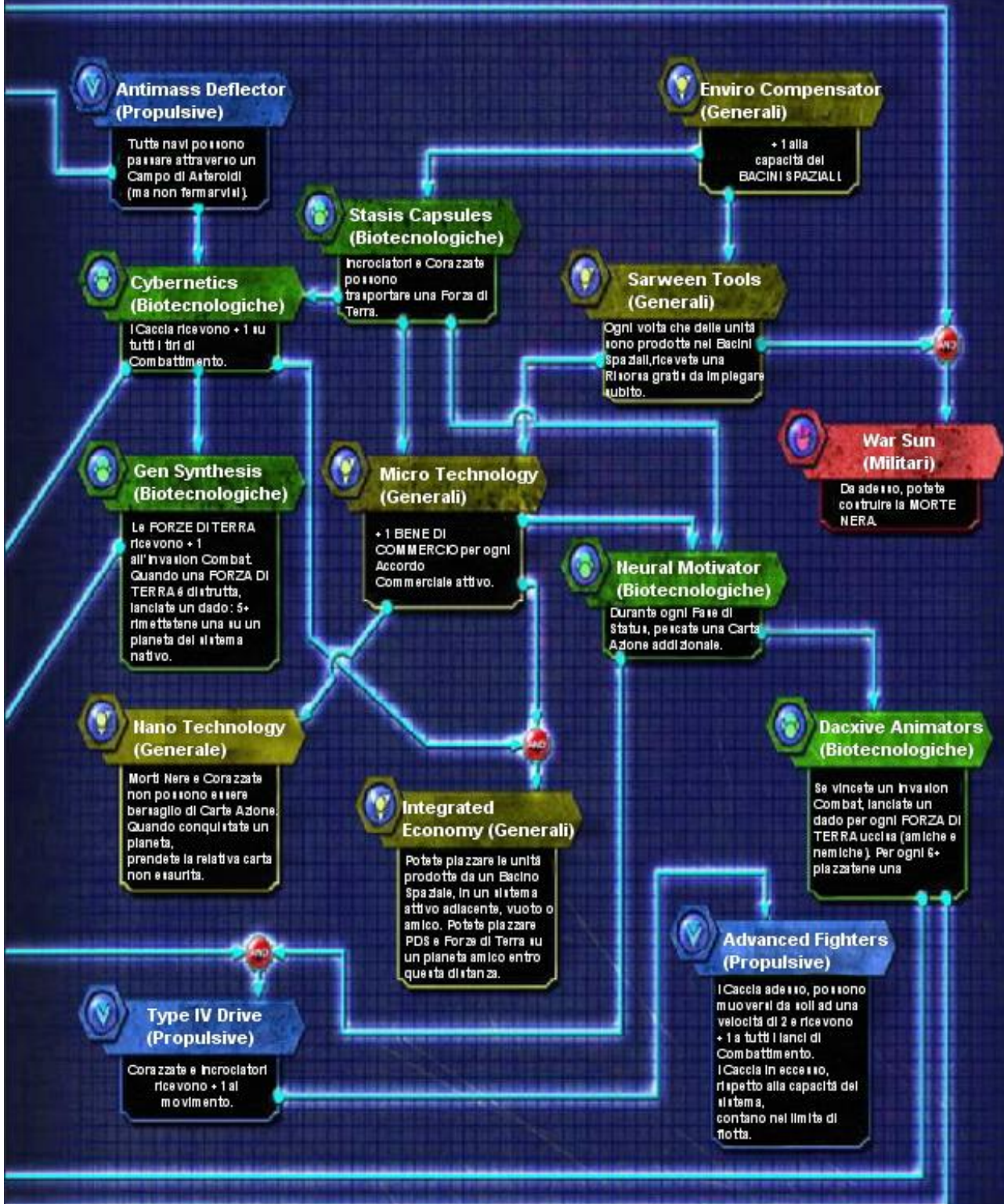
Indice

Partita per 7 Giocatori: 8
Partita per 8 Giocatori: 8
Carte Azione: 7
Artefatti: 9-10
Custodi di Mecatol Rex: 11
Soli Distanti (Distant Suns): 11, 20
Errata: 13
Infrastrutture: 11
Hope's End: 7
Tempesta di Ioni: 6-7
Partita con Galassia più Grande: 7
Obiettivi: 7, 9
Carte Politica: 7, 15
Tecnologie Specifiche delle Razze: 9
Abilità di Aggiornamento: 6-7
Ritiri: 11
Preparazione del Gioco: 7-8
Truppe d'Assalto: 10
Primi Tumi Simulati: 12-13
Mine Spaziali: 10
Carte Strategia: 9, 14-17
Ritiri Tattici: 11
Carte Tecnologia: 8
Schema Tecnologia: 18-19
Stazioni Commerciali: 7
Tunnel Spaziale Nexus: 10





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 vi sbarca, è eliminata e questo segnalino rimane sul posto. Scartatelo fino al momento in cui un'altra Forza Di Terra sbarcherà sul pianeta.



Società Tecnologica

Il Giocatore alla vostra sinistra, deve guardare il vostro Mazza delle Tecnologie e consegnarvi un Avanzamento Tecnologico gratuito, per il quale la vostra razza soddisfa i necessari prerequisiti. Quindi scartate questo Segnalino.



Spionaggio dei Nativi

La razza indigena di questo pianeta, vi offre l'utilizzo dei suoi Servizi Segreti. Guardate, segretamente, un Segnalino di Dominio a faccia in giù, su un pianeta di vostra scelta. Quindi scartate questo Segnalino.



Radiazioni

Il pianeta, inaspettatamente, contiene un elevato livello di radiazioni. Uccidete tutte le Forze di Terra che sbarcano per la prima volta (il pianeta rimane neutrale), quindi rimuovete questo Segnalino.



Ricchezza Naturale

Questo pianeta è ricco di risorse immediatamente fruibili. Incassate un numero di Beni di Commercio pari alla quantità segnata sul Segnalino. Quindi scartatelo.



Fabbrica Nascosta

Dirottate un'antica fabbrica di astronavi abbandonata. Immediatamente, riceve un qualunque numero di Navi (gratuitamente) per una spesa complessiva di massimo 2 Risorse. Piazzate in questo sistema, quindi scartate questo Segnalino.



Indigeni Ostili

La popolazione locale non vuole essere sottoposta. Il numero indicato, di Forze di Terra, combatterà contro qualsiasi invasore. Se un tentativo di invasione fallisce, gli Indigeni ritornano alla loro forza iniziale (come indicato sul Segnalino). Non possono essere bombardati. Scartate il Segnalino dopo che un'invasione si conclude con un successo.



Società Industriale

Una popolazione amichevole e industriale, vi dà il benvenuto. Piazzate un BACINO SPAZIALE gratuito (se volete). Quindi prendete la Carta di questo pianeta ma a faccia in su (ovvero non Esaurita). Scartate questo Segnalino.



Ostaggi

Il vostro gruppo di sbarco è preso in ostaggio dagli Indigeni. Pagate un numero di Beni di Commercio pari al numero di Forze di Terra che sbarcano, oppure perderete TUTTE le unità che sono sbarcate (il pianeta resta non controllato). Quindi, scartate questo segnalino.



Sopravvissuti Lazax (Imperiali)

La scoperta di un'antica profezia. Potete prendere questo Segnalino per ricevere 3 voti addizionali in tutte le future votazioni per affari politici (Pag 42-43 del regolamento per vedere le altre funzioni di questo segnalino).



Annessione Pacifica

Lo sbarco procede senza incidenti. Scartate questo Segnalino.



Sistema di Difesa Automatica

Lanciate 2 dadi. Per ogni risultato di 6 o più, perdetevi 1 Nave in questo sistema e 1 Forza di Terra atterrata. Se nessuna Forza di Terra rimane sul pianeta, questo resta neutrale. Da adesso, il primo giocatore che lo invaderà, rimuoverà questo Segnalino e potrà piazzarvi un PDS gratuito.



Coloni

Riportate tutte le vostre Forze di Terra alle loro Navi di provenienza. Lanciate un dado. Con un risultato di 6 o più, piazzate 2 Forze di Terra prendendole dai vostri Rifordi. Con un risultato inferiore, scegliete a caso un vostro avversario. Questo piazzerà 2 delle sue Forze di Terra (prese dai Rifordi) sul pianeta. Quindi scartate questo Segnalino.



Scoperta di Tunnel Spaziale

Un nuovo Tunnel Spaziale è stato scoperto vicino a questo pianeta. Piazzate il relativo Segnalino per indicarne la presenza. Questo Tunnel Spaziale è collegato al suo gemello (Alfa o Beta) secondo le normali regole per i Tunnel Spaziali.



Imboscata dei Caccia

Dopo lo sbarco, inizia immediatamente una Battaglia contro i CACCIA Indigeni, indicati su questo segnalino (un altro giocatore lancerà i dadi per le forze indigene). Non si può utilizzare la Barriera Anti-Caccia, per questa battaglia. Se perdetevi questa battaglia, lo sbarco non andrà a buon fine e perderete tutte le Forze di Terra sbarcate. I Caccia Indigeni ritornano alla loro piena forza e il pianeta resta neutrale. Scartate questo Segnalino solo dopo che un'invasione ha avuto esito positivo.