

TRADUZIONE REGOLAMENTO "A HANDFUL OF STARS"

Pagina 3

Panoramica

E' stata la conseguenza del tempo noto come "Grande Ondulazione Cosmica". Per ragioni ancora poco note agli scienziati del tempo, gli imperi dell'Arma si squarciarono e furono sparsi tra le stelle, come sballottati in una grandissima scatola.

Per le razze dell'Arma Voltare, vaganti nello spazio, è giunto il momento di riunirsi con i propri simili e ricostruire ciò che era stato distrutto. Potenti flotte spaziali stanno intraprendendo in questo istante missioni per ristabilire i loro imperi, conquistando quei sistemi stellari che capiteranno sulla loro strada.

Il tuo obiettivo è di guidare una delle sette razze dell'Arma nel consolidamento del tuo impero e nell'invasione di nuovi mondi. Dovrai costruire flotte di navi, ricercare nuove tecnologie, pianificare strategie a lungo termine e cavalcare le onde lasciate dalla "Grande Ondulazione Cosmica".

Pagina 4

"A Handful of Stars" è l'ultimo gioco della trilogia deck-building che cominciò con "Pochi Acri di Neve". Come tale condivide un certo numero di meccaniche con quest'ultimo e con "Mythotopia". Per questa ragione, se hai già giocato con uno di questi troverai molti aspetti familiari in "A Handful of Stars".

La plancia viene, all'inizio della partita, disseminata di sistemi stellari (tessere Sistema Stellare). Su alcune connessioni finiranno anche delle tessere Buco Nero. Quindi a ciascun giocatore verranno assegnati i sistemi di partenza tramite distribuzione di carte.

I sistemi possono essere di due tipi: abitabili ed inabitabili. Quelli abitabili permetteranno di ottenere più punti e di costruire navi. I sistemi inabitabili invece tendono ad essere più ricchi di risorse.

A ciascun giocatore verrà anche assegnata una razza aliena con poteri e abilità uniche.

Ognuno mescolerà quindi le Carte Razza specifiche della propria razza con le carte Sistema che gli erano state distribuite, insieme ad altre carte di partenza e due carte pescate casualmente dal mazzo Tecnologia. Queste carte formeranno il mazzo di partenza. Poi pescherà dal proprio mazzo una mano di sei carte. Quello che si potrà fare sarà determinato dalle carte che vengono pescate. Se non si ha mai giocato ad un gioco deck-building il concetto principale da comprendere è che durante il corso della partita i giocatori aggiungeranno carte alla propria pila degli scarti e queste torneranno poi nella loro mano. Il mazzo di ciascuno continuerà a "riciclarci", per cui quando un giocatore avrà giocato tutte le proprie carte nella pila degli scarti le rimescolerà per creare nuovamente il mazzo. Si potrà dar forma alla strategia che si vuole seguire attraverso le carte che saranno acquisite e aggiunte al proprio mazzo.

Ci sono quattro risorse nel gioco: Energia, Materia, Popolazione e Ricerca. L'Energia è usata per muovere le flotte spaziali, un'energia muove una flotta lungo una connessione. La Materia ha due utilizzi, il primo è nel combattimento, dove un punto di Materia diventa un punto di Forza di Combattimento (puoi pensare che la materia viene convertita in bombe o proiettili). In secondo luogo, quando vengono costruite flotte e basi stellari, ognuna richiede che si spenda una Materia e una Popolazione. Anche la Popolazione ha due utilizzi: è richiesta per costruire flotte e basi stellari, ma serve anche per colonizzare i sistemi. Per piazzare un avamposto (cubo) su un sistema è richiesta una Popolazione, mentre per fondare una colonia (disco) sono richiesti 3 punti Popolazione. La Ricerca è usata per pagare le carte Tecnologia e per muoversi attraverso i wormholes (chiaramente!). Quando si dovranno spendere risorse dovranno essere scartate carte e segnalini con il simbolo della risorsa corrispondente. In ogni caso una carta o segnalino possono essere usati sempre e solo per un tipo di risorsa, o per il proprio effetto.

L'obiettivo è di finire il gioco con più punti vittoria rispetto a qualsiasi altro giocatore. Ci sono due modi per guadagnare punti vittoria. Il primo è quello di espandersi in nuovi sistemi. Ogni avamposto piazzato farà ottenere tre punti vittoria, mentre ogni colonia fondata ne farà guadagnare cinque. Il secondo modo è quello di procurarsi carte Tecnologia e segnalini Sviluppo con i punti vittoria segnati sopra.

Pagina 5

La struttura del turno è semplice. I giocatori saranno a turno il "giocatore attivo". Quando sei il giocatore attivo puoi effettuare due azioni. Una volta che avrai completato le tue due azioni pescherai dal mazzo fino ad avere sei carte in mano, dopodiché il giocatore successivo diventerà il giocatore attivo. Ogni qualvolta il tuo mazzo di pesca termina, rimescola la pila degli scarti per formarne uno nuovo. Allo stesso tempo devi girare a faccia in su tutti i tuoi segnalini Sviluppo e muovere il segnalino Mescolata di uno spazio sul tracciato Mescolata. Il gioco sarà prossimo al termine quando il segnalino Mescolata raggiungerà un particolare spazio che dipende dal numero di giocatori. Una volta che quello spazio viene raggiunto bisogna terminare il round di gioco, così che tutti i giocatori abbiano giocato un ugual numero di turni, e quindi si procede ad un round addizionale di azioni per i giocatori.

Puoi costruire flotte e basi stellari. Il costo è lo stesso, uno di Materia e uno di Popolazione per ciascuno. Puoi costruire un massimo di due di queste in una singola azione. La regola fondamentale da ricordare è che puoi costruirle soltanto sopra colonie o sul tuo pianeta Natio, in pratica ovunque tu abbia un disco o un cilindro. Non puoi costruire sugli avamposti, mancano le infrastrutture necessarie.

E' possibile muovere le flotte, ma non le basi stellari. Muovere una flotta di un connessione costa una Energia. Puoi muovere tutte le flotte che vuoi, di quanto desideri. Ci sono solo due limitazioni. Prima di tutto, non puoi muoverle lungo una connessione su cui c'è un buco nero (questi sono piazzati casualmente ad inizio gioco). Seconda limitazione: in una singola azione puoi muovere solamente su un singolo sistema neutrale o nemico occupato; in pratica muoviti come vuoi, ma se vuoi invadere puoi invadere un solo pianeta. Un combattimento si verifica se invadi un sistema occupato da un altro giocatore o un sistema neutrale abitabile. Il sistema di combattimento può essere visto come un tiro alla fune dove ogni giocatore cerca di impegnare forze e risorse nella battaglia. L'Energia può essere usata per muovere altre flotte in combattimento, mentre la Materia può essere giocata per aggiungere direttamente forza di combattimento. Ogni flotta ha una forza di combattimento di tre, ogni base stellare di cinque e ogni punto di Materia è convertito in un punto di Forza di Combattimento. Questo tiro alla fune continua fintanto che almeno un giocatore decide di continuare ad aggiungere forza o finché nessun giocatore può più farlo.

Puoi un avamposto o fondare una colonia in un sistema su cui hai flotte. Questo ti permetterà di ottenere la corrispondente carta Sistema. La colonia che fondi viene prelevata dal tuo Schermo del Giocatore e lascerà uno spazio vuoto su di esso. Per riempirlo dovrai scegliere uno dei segnalini Sviluppo che ci saranno a disposizione.

Ci saranno otto carte Tecnologia sul tavolo che potrai acquisire spendendo punti Ricerca. Quando acquisisci una carta quella va nella tua pila degli scarti. Come le carte sono acquisite, nuove carte vengono pescate. Se la "Tecnologia Wormhole" viene pescata, viene subito messa da parte. Da quel momento tutti i giocatori possono acquisire la "Tecnologia Wormhole". Questa permette di muovere le flotte da un wormhole ad un altro wormhole (questi sono contrassegnati sulle tessere sistema). Per muovere una flotta attraverso un wormhole è necessario spendere un punto Ricerca.

E' possibile che tu voglia conservare alcune carte per i turni successivi. Sul tuo Schermo Giocatore hai due slot di Riserva. Qualsiasi carta può essere piazzata nello slot Riserva Uno. Mentre nella Riserva Due possono essere piazzate solamente le carte segnate come "Riserva". Come azione puoi piazzare quante carte desideri nelle tue riserve; ogni slot, però, può conservare solo due carte. Questo limite può essere incrementato se possiedi il segnalino Sviluppo che aumenta la capacità di riserva. Le carte nella riserva

possono essere usate in qualsiasi momento, come se facessero parte della tua mano. Certe carte hanno effetto duraturo se sono posizionate nella riserva, come, ad esempio, "Space Mines".

Molte delle carte hanno effetti specifici. Il giocare alcune di queste costerà una delle tue azioni, come indicato sulla carta.

Le altre azioni che puoi fare hanno minore importanza. Puoi scartare carte, e non è certo una cosa che vorresti fare. Puoi anche snellire il tuo mazzo rimuovendo permanentemente una carta dalla tua mano. Infine, se non hai nulla di meglio da fare, puoi passare.

Come è già stato detto, la fase finale del gioco comincia quando il segnalino Mescolata raggiunge un determinato punto del tracciato Mescolata. E' una buona abitudine per i giocatori quella di registrare il totale dei loro punti vittoria attuali sul tracciato Punti Vittoria durante il corso della partita. Comunque, alla fine del gioco è sempre meglio controllare che questi punti siano corretti. Come già immagini, il giocatore con più punti è dichiarato vincitore.

Sul piano strategico è consigliabile giocare coerentemente con la razza con cui si sta giocando. Se si gioca con gli Aggroloids una politica aggressiva di espansione tenderà a dare i suoi frutti. Se invece si sta giocando con i CultureMoogs, più improntati sulla cultura, sarebbe meglio concentrarsi sull'incrementare tutte le possibilità di piazzare carte Cultura nella propria riserva o segnalini Sviluppo che garantiscono punti vittoria sul tracciato Colonia. Consiglio caldamente di analizzare la propria posizione e quella dei propri avversari all'inizio della partita, per formulare una strategia basata sulla specifica situazione. In tutte le circostanze è sempre bene avere i tuoi sistemi connessi l'uno con l'altro, quindi cerca di vedere quanto rapidamente riuscirai a connettere le parti più disparate del tuo impero. E quando hai impostato una strategia, seguila fino in fondo, concentrati su di essa, non distrarti.

Questo è davvero l'ultimo gioco Treefrog. Mi piace pensare che sia uno dei migliori che siamo riusciti a produrre. Spero che tu possa condividere la mia opinione.

Vorrei ringraziare i miei più grandi amici, soci, legali e giocatori che hanno aiutato, supportato e incoraggiato me e Julia negli anni.

Martin Wallace

Pagina 7

Componenti

Pezzi del giocatore – Quattro set di pezzi del giocatore, ognuno consistente di:

- 21 Segnalini Flotta
- 6 Segnalini Base Stellare
- 12 Dischi Colonia
- 1 Segnalino Pianeta Natio
- 16 Cubi Avamposto
- 4 Carte di Partenza
- 1 Schermo Giocatore

Altri componenti:

- 19 Tessere Sistema Abitabile
- 19 Tessere Sistema non Abitabile
- 18 Segnalini Alieno

- 33 Segnalini Sviluppo
- 4 Segnalini Wormhole
- 3 Segnalini Gioco
- 16 Dischi Buco Nero
- 19 Carte Sistema Abitabile
- 17 Carte Sistema Inabitabile
- 7 Carte Identità Razza
- 21 Carte Abilità Razza
- 41 Carte Tecnologia
- Tracciato Punti Vittoria
- Tracciato Combattimento
- Spazio per i Sistemi
- Connessione
- Tracciato Mescolamento
- Tabellone di Gioco

Pagina 9

LE RAZZE

Aggroloids

Gli Aggroloids hanno problemi a gestire la loro rabbia, insieme ad un terrificante arsenale di armi.

Bilderoids

I Bilderoids non potrebbero essere più felici di quando costruiscono qualcosa, anche quando il qualcosa creato può portare morte e distruzione a chi incontra la loro strada.

CultureMoogs

I CultureMoogs sono per qualsiasi cosa che c'entri con la musica e l'arte, che sia prodotta da un altro CultureMoog o da qualche creature mutata alimentata da una rigorosa dieta di granate.

Exploremords

Gli Exploremords sono molto curiosi. Amano scoprire nuovi mondi e colonizzarli, che fossero già occupati oppure no.

Peacenims

I Peacenims sono una razza garbata a cui gli altri amerebbero far del male, ma per qualche ragione la diplomazia e le mine spaziali sembrano garantire il contrario.

Storbots

Gli Storbots sono incapaci di gettare via le cose. Tutto finisce in una scatola, nel caso possa essere usata per il prossimo giorno di celebrazione di una "religione a tua scelta".

Technoids

I Technoids amano mettere a punto nuove tecnologie. Non importa che facciano "bang" o no, tutto va bene.

RISORSE

Ci sono quattro risorse nel gioco, che sono: Energia, Materia, Popolazione e Ricerca. Ognuna ha un simbolo che la rappresenta, come mostrato qui sotto. I simboli delle risorse possono trovarsi sulle carte o sui Segnalini Progresso. Il numero nel simbolo ti dice quanti punti di quella risorsa sono disponibili. Ogni volta che è richiesto di spendere una risorsa puoi giocare una carta con il simbolo corrispondente o girare a faccia in giù un Segnalino Progresso. Puoi usare entrambi i metodi e combinarli a piacimento. Tutte le carte che giochi per questo scopo finiscono nella tua pila degli scarti. Puoi utilizzare solo un tipo di risorsa su ogni carta/segналino. Se spendi più risorse del necessario non potrai riaverle indietro.

- **Energia**

L'Energia è utilizzata per muovere le flotte: un'Energia muove una flotta di una connessione.

- **Popolazione**

La popolazione è usata per installarsi sui sistemi con avamposti e colonie, e per costruire flotte e Basi stellari.

- **Materia**

La materia è usata per costruire flotte e Basi stellari. La materia è anche usata nei combattimenti: un punto di Materia vale come un Punto di Combattimento

- **Ricerca**

La ricerca è usata per acquisire le Carte Tecnologia e navigare attraverso i Wormhole.

TIPI DI CARTE

Le carte giocano un ruolo centrale in questo gioco, quindi è meglio dare un'occhiata ai diversi tipi che potrai incontrare.

Ci sono sette razze nel gioco, ognuna con un set di quattro carte. Una di queste è la carta Identità della Razza. Questa rimane di fronte al giocatore ad indicare con quale razza sta giocando. Su questa carta ci sono anche informazioni riguardanti le restanti tre carte. Queste sono le carte Abilità della Razza, e andranno nel tuo mazzo di partenza. Queste carte riflettono le caratteristiche proprie della tua razza.

Comincerai anche con quattro Carte di Partenza uguali alle quattro Carte di Partenza di qualsiasi altro giocatore.

Ogni sistema ha una corrispondente Carta Sistema. Queste carte sono utilizzate per determinare casualmente dove comincerai la partita. Le carte dei sistemi che controlli andranno nel tuo Mazzo di Partenza. Le carte sistema neutrale abitabile ed inabitabile saranno messe vicino al tabellone a faccia in su, in modo da essere a disposizione se necessario.

Le carte tecnologia ti permettono di far progredire la tua razza, garantendoti specifiche abilità e poteri. Queste saranno piazzate su otto spazi appositi, da dove potrai acquisirle pagando il costo indicato su ognuna. Comincerai il gioco con due di queste carte, pescate casualmente.

Le carte generalmente hanno più di una potenziale funzione; nella maggior parte dei casi avranno più simboli di risorse multiple e/o un effetto. In qualsiasi caso ogni carta può essere utilizzata in una sola maniera, o per UN TIPO di risorsa oppure per risolvere l'effetto sul TESTO della carta.

- **Azione**

Conta come una delle tue due azioni

- **Azione gratuita**

Non conta come azione di gioco.

Puoi giocare quante carte di questo genere desideri durante il tuo turno.

- **Utilizzo unico**

Dopo aver giocato la carta bisogna rimuoverla dal gioco, dentro la scatola.

- **Combattimento**

Questa carta può essere giocata durante un combattimento sia dall'attaccante sia dal difensore.

- **Riserva**

La carta avrà un effetto persistente finché si trova nella tua Riserva.

SEGNALINI E TESSERE

Segnalini giocatore

I segnalini flotta hanno una forza di combattimento di tre.

I segnalini Base Stellare hanno una forza di combattimento di cinque.

Tessere sistema

Nome del sistema

Forza di combattimento

Indica che un buco nero deve essere piazzato sulla connessione corrispondente

Un bordo verde e il simbolo Popolazione mostrano che questo è un Sistema Abitabile, quindi può essere colonizzato

Nome del sistema

Wormhole

Un bordo rosso e l'assenza del simbolo Popolazione indicano che il sistema è inabitabile, quindi potrà avere solo un avamposto costruito sopra.

Altri segnalini

Forza di difesa aliena

Segnalino Alieno

Risorse

Segnalino Sviluppo

Segnalino Wormhole

Pagina 12

INIZIO DEL GIOCO

1. Ogni giocatore seleziona un colore e prende il corrispondente set di segnalini, pezzi di legno, carte e Schermo del Giocatore. Posiziona il tuo Schermo davanti a te. Piazza il tuo segnalino Pianeta Natio sul primo spazio del tuo tracciato Colonia. Piazza un disco Colonia su ogni altro spazio sul tracciato, come mostrato qui a fianco. Nota che avanzeranno dei dischi.

Piazza i rimanenti dischi Colonia, cubi Avamposto, segnalini Flotta e Base Stellare vicino allo Schermo di gioco, formando una riserva disponibile.

2. Piazza il tabellone di gioco al centro del tavolo.

Mescola tutte le tessere Sistema insieme, a faccia in giù. Pescane e piazzane una su ogni spazio Sistema del tabellone. Dopo averle piazzate tutte, girale a faccia in su.

Metti un disco Buco Nero su ogni sistema che presenta un simbolo Buco Nero. Adesso muovi ogni disco Buco Nero sulla connessione indicata dalla lettera sul simbolo Buco Nero della tessera Sistema. Se non esiste tale connessione o quella esistente è già occupata, allora non piazzare il Buco Nero e mettilo da una parte. Ci sono potenzialmente quindici Buchi Neri, quindi ne avrai uno avanzato dopo l'iniziale piazzamento delle tessere Sistema.

3. Mischia le carte sistema Abitabile e distribuiscine un certo numero ad ogni giocatore, secondo la seguente regola:

Due giocatori – cinque carte per giocatore

Tre giocatori – quattro carte per giocatore

Quattro giocatori – tre carte per giocatore

Mescola le carte sistema Inabitabile e distribuiscine a ciascun giocatore seguendo la stessa regola seguita per la distribuzione delle carte sistema Abitabile.

Tutti i giocatori piazzano uno dei loro cubi Avamposto su ogni tessera Sistema di cui posseggono la corrispondente carta.

Le rimanenti carte Sistema devono essere messe vicino al tabellone, a faccia in su, in un posto dove i giocatori possano prenderle nel momento in cui acquisiscono il controllo del corrispondente sistema.

4. Mescola le carte Tecnologia e distribuiscine due a ciascun giocatore. Non bisogna rivelare le proprie carte Tecnologia agli altri giocatori.

Mischia le sette carte Identità Razza e distribuiscine una a ciascun giocatore. Quindi ognuno rivela la sua carta Identità Razza e prende le tre corrispondenti carte Abilità della Razza.

Pagina 13

5. Ogni giocatore seleziona una carta Sistema abitabile tra le carte che gli erano state distribuite per farla diventare il proprio Pianeta Natio. Questa operazione andrebbe svolta simultaneamente,

affinché nessun giocatore sappia quali siano il Pianeta Natio degli altri giocatori. I giocatori rivelano la carta che hanno scelto e prendono il segnalino Pianeta Natio dal proprio schermo per piazzarlo sulla corrispettiva tessera Sistema, rimuovendo il cubo Avamposto che vi ci era stato posizionato.

Alla stessa maniera ogni giocatore sceglie uno dei propri Sistemi Abitabili per colonizzarlo. Questo significa rimpiazzare il cubo Avamposto con uno dei dischi Colonia presi dallo Schermo del Giocatore.

Il tuo Pianeta Natio comincia con una Base Stellare e due Flotte sopra di esso. Il tuo sistema Colonizzato, invece, con una Base Stellare e una Flotta. Ogni altro sistema con Avamposto comincia con sopra una flotta.

6. Si determini casualmente chi sarà il primo giocatore.

Mescola i segnalini Sviluppo a faccia in giù e poi forma con essi delle pile. Pesca sei di queste tessere e piazzale a faccia in su in bella vista, vicino al bordo del tabellone.

Procedendo in senso orario dal primo giocatore, ogni giocatore sceglie un segnalino Sviluppo e lo mette nello spazio lasciato vuoto dal proprio segnalino Pianeta Natio. Quando un giocatore prende un segnalino bisogna subito che quest'ultimo venga rimpiazzato pescandone uno nuovo dalle pile e posandolo vicino agli altri. Si ripeta questo processo una seconda volta, piazzando la seconda tessera sullo spazio lasciato vuoto dal disco Colonia.

7. Tutti i giocatori dovranno tenere conto dei propri punti Vittoria. Per questo ogni giocatore mette due dei propri dischi non utilizzati sul tracciato Punti Vittoria, uno sul tracciato "10s" e uno sul "1s". Il segnalino su ogni sistema determina il numero di punti vittoria, come mostrato di seguito:

Pianeta Natio – 7 PV

Colonia – 5 PV

Avamposto – 3 PV

Con due giocatori inizierai il gioco con trentasei PV, con tre giocatori comincerai con trenta PV e con quattro comincerai con ventiquattro PV.

Pagina 14

8. Pesca e piazza otto carte Tecnologia sul tavolo vicino al bordo del tabellone.

Mescola i segnalini Alieno a faccia in giù. Pescane e piazzane uno su ogni sistema neutrale abitabile, facendoli rimanere a coperti.

Piazza un segnalino Gioco sullo spazio "zero" del Tracciato Mescolamento.

Piazza un segnalino Gioco sullo spazio "zero" del Tracciato Combattimento.

9. Mescola le tue quattro carte di partenza, le tre carte Abilità della Razza, le due carte Tecnologia e le carte Sistema Abitabile ed Inabitabile e impilale sul tuo schermo per formare il mazzo di pesca.

Pesca sei carte per formare la tua mano iniziale.

GIOCARE LA PARTITA

Nell'ordine di gioco, cominciando con il primo giocatore e andando in senso orario, ogni giocatore compie due azioni. Dopo che hai completato le tue due azioni pesca carte dal mazzo di Pesca per rifornire la tua mano fino a raggiungere sei carte. Ogni carta non giocata viene conservata in mano.

NOTA: se non puoi pescare carte fino ad averne sei a causa dello scarso numero di carte del mazzo allora dovrai pescare carte aggiuntive dalla tua Riserva per bilanciare. Se ancora non riesci ad avere abbastanza carte, giocherai con quelle che hai in mano.

Le due azioni da compiere sono indipendenti l'una dall'altra. Devi risolvere la tua prima azione prima di effettuare la seconda. Se lo desideri, puoi effettuare due volte la stessa azione.

Se in qualsiasi momento devi pescare una carta e il tuo mazzo di pesca è terminato allora rimescola la tua pila degli scarti per comporre nuovamente il mazzo. Simultaneamente gira tutti i tuoi segnalini Sviluppo nuovamente sul loro lato originario e muovi il segnalino Mescolamento di uno spazio avanti sul tracciato Mescolamento. Tutto ciò è da fare al di là delle circostanze che ti hanno portato a dover rimescolare i tuoi scarti.

Nota che un'azione può farti giocare più di una carta.

Le azioni disponibili sono:

- Produrre Unità Militari
- Muovere e Ingaggiare un Combattimento
- Colonizzare un sistema
- Acquisire una carta Tecnologia
- Mettere una carta in Riserva
- Scartare una carta
- Rimuovere una carta dal gioco
- Attivare l'azione di una carta
- Passare

L'ordine con cui sono state elencate le azioni è casuale, non c'è alcun legame con l'ordine con cui le azioni devono essere svolte.

Queste azioni ora verranno descritte in dettaglio.

AZIONE: PRODURRE UNITA' MILITARI

Questa azione ti permette di costruire Flotte e Basi Stellari. Nel regolamento verrà utilizzato il termine "Unità Militari" in riferimento a questi due tipi di unità.

Puoi produrre una o due Unità Militari con una singola azione. Puoi scegliere se costruire Flotte e/o Basi stellari, come desideri. Per costruire una Unità Militare è necessario che tu spenda un punto di Popolazione e un punto di Materia. Per costruire due unità dovrai spendere due punti Popolazione e due punti Materia.

Puoi costruire unità solamente sul tuo Pianeta Natio o su Sistemi Colonizzati.

Non puoi costruire unità su un sistema con solo un Avamposto.

Prendi le unità che hai scelto di produrre e piazzale sul tabellone, in accordo con quanto appena detto.

Il numero di segnalini Unità Militare è limitante e determina quanti ne puoi costruire. Se non ci sono più unità dalla tua riserva allora non potrai costruirne. Non è possibile rimuovere unità dal tabellone per costruirne in altri luoghi.

AZIONE: MUOVERE E INGAGGIARE COMBATTIMENTO

Puoi muovere quante delle tue flotte desideri durante una singola azione. E' necessario spendere una Energia per muovere una Flotta di una Connessione. Non c'è limite al numero di Unità Militare presenti su un singolo sistema.

Non puoi muovere Basi Stellari se non possiedi la tecnologia "Movimento delle Basi Stellari".

Non puoi muovere unità lungo una connessione con sopra un buco nero.

Pagina 17

Un'unità deve cessare il proprio movimento se viene mossa su un Sistema Neutrale o su un Sistema controllato da un altro giocatore. Durante un'azione puoi muovere unità solo su UN sistema di questi tipi. In pratica non puoi invadere più sistemi neutrali/di altri giocatori in una singola azione.

Se hai mosso unità su un Sistema Neutrale Abitabile o su un sistema controllato da un altro giocatore allora il combattimento comincerà non appena avrai completato tutti i movimenti che desideri fare.

NOTA: un sistema è controllato da un altro giocatore se ha una qualsiasi marcatore sopra (segnalini pianeta Natio, dischi colonia, cubi avamposto, unità militari).

COMBATTIMENTO

Dato che puoi muovere solo su un singolo sistema che non controlli durante la tua azione è impossibile venga risolto più di un combattimento durante la tua azione di movimento.

L'attaccante e il difensore calcolano la loro Forza di Combattimento.

Il totale della tua Forza di Combattimento è calcolata in questo modo:

Ogni Flotta ha una Forza di Combattimento di TRE

Ogni Base Stellare ha una Forza di Combattimento di CINQUE

Ci sono carte che modificano la Forza di Combattimento (Mine Spaziali, Dreadnoughts, Super Dreadnoughts)

Se muovi su un sistema neutrale Abitabile gira a faccia in su il segnalino alieno presente sul sistema. La Forza di Combattimento di un sistema neutrale Abitabile è la somma dei valori sulla tessera Sistema e sul segnalino Alieno. Se sulla tessera Sistema non è presente un segnalino Alieno (questo può accadere se un giocatore rimuove il segnalino Alieno ma poi passa oltre senza colonizzare il sistema) allora la forza di Combattimento è uguale al valore indicato sulla tessera Sistema.

Si calcola quindi la differenza tra le due forze di combattimento (quella dell'attaccante e quella del difensore) e si posiziona il segnalino Gioco sul Tracciato Combattimento per rispecchiare questa differenza in modo da evidenziare chi è in vantaggio. Se la differenza è maggiore di dieci, allora usa il secondo marcatore per tenere conto dei numeri dopo il 10 e dopo il 20 mentre il primo tiene conto delle unità.

L'attaccante ora ha può ritirarsi senza subire perdite. Se l'attaccante sceglie di rimanere sul sistema allora il difensore ha l'opzione di ritirarsi, nuovamente, senza perdite. Se entrambi decidono di restare e combattere allora la battaglia prosegue. Le regole per la ritirata saranno spiegate in seguito.

Il giocatore che sta attualmente perdendo il combattimento deve cercare di incrementare la sua forza di combattimento per portarsi in una situazione di vantaggio. Il difensore è considerato in vantaggio anche quando il segnalino combattimento è sullo zero, quindi in caso di parità di forze il difensore è in vantaggio. Per questa ragione, l'attaccante deve ottenere un risultato minimo di +1 a suo favore per essere in vantaggio, mentre per il difensore basta uno zero.

Puoi incrementare la tua Forza di Combattimento nelle seguenti maniere:

Muovendo una o più Flotte fino al sistema dove sta avvenendo il combattimento. Per far questo devi spendere Energia – ricordando che un'Energia muove una flotta di una connessione. Ogni Flotta che muovi nel sistema incrementa la tua forza di combattimento di tre.

Spendendo materia – ricordando che ogni punto di Materia che spendi incrementa la tua forza di combattimento di uno.

Giocando/usando carte che hanno effetto nel combattimento. Questo dipende molto dalle carte che hai in mano o in riserva.

Puoi anche scegliere di ridurre la forza di combattimento muovendo Flotte verso altri sistemi, ma solo se facendo questo rimani in una posizione di vantaggio. Queste unità non possono muovere su un sistema Neutrale o controllato da un altro giocatore.

Non puoi giocare carte che non contribuiscono direttamente al modificare la tua Forza di Combattimento, anche se sono marcate come "Azione Libera". Ad esempio non puoi giocare una carta che ti permette di pescare nuove carte.

Il combattimento continua in questa maniera, con i giocatori che rispondono all'aumento di forze dell'avversario, fino a quando un giocatore sceglie di non incrementare la propria forza di combattimento, o è impossibilitato a farlo.

Se in qualsiasi punto del combattimento una delle due parti non ha più pezzi di qualsiasi tipo (unità militari/cilindri/dischi/cubi) sul sistema in questione allora perde immediatamente. L'avversario non soffre alcuna penalità. Questa regola non si applica quando stai attaccando un sistema neutrale.

REGOLA SPECIALE PER IL PRIMO ROUND DI COMBATTIMENTO: all'inizio del combattimento, se il giocatore che deve spostare il marcatore sul Tracciato Combattimento non può muoverlo fino ad una posizione che lo porterebbe in vantaggio, allora perde automaticamente e soffre perdite come descritto di seguito. L'altro giocatore non subisce alcuna perdita. Quindi, il segnalino Gioco deve attraversare il confine tra le due parti del Tracciato Combattimento per portare ad una situazione dove entrambe le parti sono passibili di penalità.

GLI EFFETTI DEL COMBATTIMENTO

Il giocatore vincente perde tante Unità Militari quanto ammonta la metà delle unità che ha nel sistema, arrotondata per difetto. Ad esempio, con cinque unità presenti ne perderebbe due. Può scegliere quali unità perdere.

Il giocatore perdente perde tante Unità Militari quanto ammonta la metà di quelle che possiede sul sistema, arrotondata per eccesso. Ad esempio, avendone cinque ne perderebbe tre.

Il giocatore che perde deve quindi ritirare tutte le sue Flotte rimanente su un sistema connesso al sistema dove è avvenuto il combattimento. Una Flotta cessa la ritirata appena incontra un proprio sistema. Puoi

ritirare le tue unità su differenti sistemi, purché tu li controlli e purché possano essere raggiunti secondo le regole (anche attraverso Wormholes). Non sono richiesti Punti Energia o Ricerca per questi movimenti.

Pagina 19

Qualsiasi unità Militare che non può effettuare ritirata viene eliminata. Tutte le unità eliminate devono tornare nella riserva del giocatore. Nota che le Basi Stellari non possono solitamente ritirarsi e sono normalmente eliminate. Nota che il difensore perde le unità che non può ritirare anche se non erano per lui previste penalità.

Il difensore, alla fine del combattimento, deve rifornire la sua mano fino ad avere sei carte.

Se l'attaccante vince contro un altro giocatore allora il difensore deve rimettere la carta corrispondente al Sistema appena perduto nuovamente indietro nel mazzo dei Sistemi Neutrali. Se la carta si trovava nel mazzo di pesca, dopo aver effettuato quest'azione, il mazzo deve essere rimescolato. Poi deve rimuovere il suo cilindro Pianeta Natio/disco Colonia/cubo Avamposto dalla tessera. Non perde alcun segnalino Sviluppo, questi sono permanenti. Quindi modifica anche il suo punteggio di punti vittoria coerentemente con quanto accaduto, perdendo 7 PV se perde il Pianeta Natio, 5 PV se perde un Sistema Colonizzato, 3 PV se perde un Avamposto.

Nota che un giocatore può perdere il suo Pianeta Natio e rimanere in gioco.

Se l'attaccante vince contro un sistema neutrale Abitabile, allora il segnalino Alieno sulla tessera sistema deve essere rimosso e messo da parte.

L'attaccante adesso controlla il sistema finché ha Unità Militari presenti sullo stesso ma non può ancora prendere la corrispettiva Carta Sistema. Per farlo deve compiere un'azione di Colonizzazione, come descritto in seguito.

ESEMPIO DI COMBATTIMENTO

Il rosso spende due energie per muovere due Flotte fino a Berylith, che è controllato dai Blu. Comincia quindi una battaglia. Il Blu ha una Forza di combattimento di cinque (una base stellare) mentre il Rosso ha una forza di combattimento di sei (due flotte). La differenza è uno in favore del Rosso. Il segnalino Gioco è piazzato sullo spazio "Uno" in favore dell'attaccante.

Il Blu non può ritirarsi, avendo solo una Base Stellare. Risponde spendendo tre Energie per muovere due Flotte a Berylith, una da Ishtar e una da Hap. Questo porta in vantaggio il Blu, con il segnalino spostato di sei spazi.

Pagina 20

Il Rosso risponde spendendo due Energie per muovere una Flotta da Boldar. Spende anche tre Materia. Questo muove il segnalino nuovamente a suo favore.

Il Blu non può muovere altre Flotte in guerra, né ha materia da spendere, quindi perde il combattimento. Dato che ha tre unità, ne perde due. Sceglie di eliminare la sua Base Stellare (che sarebbe comunque stata distrutta) e una Flotta per soddisfare le perdite. La rimanente Flotta ripiega su Ishtar. Il Rosso deve perdere una unità militare.

Il Blu cerca la carta Sistema Berylith e la rimette nel mazzo dei Sistemi Neutrali, infine riduce i suoi Punti Vittoria di cinque punti.

AZIONE: COLONIZZARE UN SISTEMA

Questa azione ti permette o di posizionare un disco Colonia o un cubo Avamposto su un Sistema dove hai Unità Militari ma non dischi o cubi, oppure di sostituire un cubo Avamposto con un disco Colonia.

I dischi Colonia possono essere posizionati solamente su Sistemi Abitabili. I cubi Avamposto possono essere piazzati su qualsiasi dei due tipi di sistema.

Per posizionare un Avamposto devi spendere un punto Popolazione. Quindi puoi piazzare un cubo sulla tessera Sistema. Dopo aver fatto questo, cerca la corrispondente carta Sistema e mettila nella tua pila degli scarti. Incrementa i tuoi Punti Vittoria di tre punti.

Per posizionare un disco Colonia su un sistema Abitabile devi spendere tre punti Popolazione e prendere uno dei dischi Colonia dal tuo schermo e metterlo sul sistema. Poi cerca la carta Sistema corrispondente e mettila nella pila degli scarti. Incrementa i tuoi punti vittoria di cinque punti.

Se hai già un cubo Avamposto su un sistema Abitabile allora possiedi già la rispettiva carta Sistema. Puoi rimpiazzare il cubo Avamposto con un disco Colonia, ma i punti vittoria verranno incrementati di due punti. Nota che devi in ogni caso spendere tre punti Popolazione per rimpiazzare un cubo con un disco.

Pagina 21

Se posizioni un disco Colonia dal tuo tracciato Colonia, seleziona un segnalino Sviluppo da quelli in mostra e piazzalo nello spazio appena lasciato vuoto. Pesca un nuovo segnalino Sviluppo per rimpinguare i cinque disponibili, facendoli tornare sei.

Può succedere che tu abbia già usato tutti i tuoi dischi presenti sul tuo tracciato Colonia; in questo caso puoi usare uno dei dischi Colonia di scorta. In questo caso non otterrai alcun segnalino Sviluppo. Se non hai più dischi Colonia disponibili allora non potrai compiere questa azione.

Se hai perso il tuo Pianeta Natio non potrai posizionare il tuo cilindro Pianeta Natio come fosse un disco Colonia.

AZIONE: ACQUISIRE UNA CARTA TECNOLOGIA

Questa azione ti permette di prendere una delle carte Tecnologia disponibili.

Seleziona la carta che desideri prendere e paga il costo indicato, che sarebbe come spendere quelle risorse. Puoi quindi prendere la carta e piazzarla nella tua pila degli scarti.

Dopo aver acquisito una carta Tecnologia bisogna pescare una nuova carta dal mazzo Tecnologia e far ritornare a otto le carte Tecnologia a disposizione. Se il mazzo Tecnologia è terminato, allora le carte disponibili rimarranno meno di otto.

Se la nuova carta è marcata con "Tecnologia Wormhole" allora piazza da una parte e pesca un'altra carta. Le regole per i Wormholes sono spiegate più avanti.

Se la carta "Tecnologia Wormhole" è già stata pescata allora puoi scegliere di prendere un segnalino Wormhole invece di una carta Tecnologia. Paga quindi il costo indicato sulla carta "Tecnologia Wormhole" (due punti Ricerca) e prendi uno dei segnalini Wormhole per piazzarlo sullo spazio indicato del tuo Schermo. Non puoi mai avere più di uno di questi segnalini, così come a nessun giocatore può essere negata questa tecnologia.

AZIONE: METTERE CARTE NELLA RISERVA

Questa azione ti permette di piazzare quante carte desideri nelle tue Riserve, per poterle utilizzare in azioni future. Alcune carte si attivano solamente quando sono nella Riserva.

Quando decidi di svolgere questa azione puoi scegliere una o più carte dalla tua mano e metterle nelle tue Riserve. Hai disponibili due spazi Riserva sul tuo Schermo, chiamati "Riserva Uno" e "Riserva Due". Puoi

mettere qualsiasi carta nella Riserva Uno. Nella Riserva Due, invece, puoi mettere SOLO carte segnate come "Riserva". Puoi mettere carte in una o in entrambe le riserve in una singola azione.

Pagina 22

Normalmente ogni riserva ha la capienza di due carte. Questo limite può essere incrementato se possiedi il segnalino Sviluppo "Riserva +1" sul tuo Schermo. Per ognuno di questi segnalini il numero di carte che puoi piazzare in ogni tua riserva è incrementato di uno.

La carta Tecnologia "Eserciti di Massa" non conta per i limiti della Riserva.

Qualsiasi carta nella tua Riserva può essere usata nelle azioni successive come se fosse presente nella tua mano. Quello che non puoi fare è di riprendere in mano la carta dalla Riserva. Puoi solamente prendere carte dalla tua Riserva se le giochi immediatamente.

Quando metti delle carte nella tua Riserva puoi anche scambiare le carte tra la Riserva Uno e la Riserva Due.

AZIONE: SCARTARE CARTE

Come azione puoi scartare una o più carte dalla tua mano e/o dalla tua Riserva e metterle nella pila degli scarti. Ricorda: non puoi rifornire la tua mano di sei carte fino a fine turno.

AZIONE: RIMUOVERE UNA CARTA DAL GIOCO

Questa azione ti permette di snellire il mazzo, rendendolo più efficiente.

Come azione puoi selezionare una carta dalla tua mano o dalla tua Riserva e rimuoverla dal gioco. Se è una carta Sistema questa torna nelle carte Sistema Neutrale. Se è una carta Tecnologia o una delle tue carte di Partenza allora mettila via nella scatola del gioco. L'unica carta che puoi riottenere dopo averla rimossa è una carta Sistema, e solamente se perdi e riottiene il controllo del Sistema. Nota che se un altro giocatore ottiene il controllo del sistema corrispondente alla carta che hai rimosso, semplicemente pescherà la carta dal mazzo delle carte sistemi Neutrali.

AZIONE: ATTIVARE L'EFFETTO DI UNA CARTA

Se l'effetto di una carta è sottotitolato "Azione" allora dovrai usare una delle tue azioni per giocare la carta (se desideri attivarne l'effetto)

AZIONE: PASSARE

Se non hai niente di meglio da fare, puoi decidere di passare.

WORMHOLES

Se ottieni la tecnologia Wormhole allora sarai ricompensato e avrai accesso al movimento tramite Wormhole. I Wormholes ti permettono di muoverti da un qualsiasi Wormhole fino ad un altro Wormhole del tabellone.

Un certo numero di sistemi è marchiato con il simbolo Wormhole.

Pagina 23

Per muovere una Flotta da un sistema con Wormhole fino ad un altro sistema con un Wormhole è necessario spendere un punto Ricerca. Se possiedi "Movimento della Base Stellare" puoi muovere una Base Stellare attraverso Wormhole spendendo due punti Ricerca.

Questa forma di spostamento deve essere considerata alla stregua di un movimento standard, con l'eccezione del pagamento di Ricerca invece di Energia, ed entrambe le forme di movimento possono essere combinate in qualsiasi modo desideri. Puoi usare il movimento via Wormhole per muovere, ottenere rinforzi nel combattimento e ritirare unità. Se il Wormhole viene usato per una ritirata non è necessario spendere punti Ricerca.

TERMINE DEL GIOCO

Il gioco è prossimo al termine quando il Segnalino di Gioco ha raggiunto un determinato punto sul tracciato Mescolamento. Quando il segnalino di Gioco raggiunge questo punto che dipende dal numero di giocatori, di continua a giocare finché tutti i giocatori non hanno terminato un egual numero di turni. Quindi viene completato un ultimo round di turni addizionale. Una volta che viene terminato anche questo ultimo giro, il gioco termina.

Il particolare punto sul tracciato Mescolamento dipende dal numero di giocatori:

- Due giocatori – quattordici mescolate
- Tre giocatori – diciotto mescolate
- Quattro giocatori – venti mescolate

E' una buona idea ricontrollare il totale dei punti vittoria di ciascun giocatore. Il giocatore con il più altro numero di Punti Vittoria è il vincitore. In caso di pareggio vince chi possiede più sistemi. Se il pareggio perdura, i giocatori coinvolti terminano in effettivo pareggio.

Traduzione a cura di twisted
previo permesso scritto di Martin Wallace
prima versione