

STAR TREK™ ASCENDANCY

GAME EXPANSION SET



BORG ASSIMILATION

RULEBOOK UPDATE
JULY 2020

LA RESISTENZA È INUTILE... SARAI ASSIMILATO.

Aggiungere i Borg alle tue partite di *Star Trek: Ascendancy* introduce una nuova minaccia alla Galassia. Dove le altre civiltà possono essere aperte ai negoziati, i Borg sono una mente unica dedicata ad assimilare al Collettivo ogni civiltà che incontrano. I Borg non sono esploratori o colonizzatori. Il loro unico scopo è assimilare le altre civiltà.

I Borg non sono controllati da un giocatore, ma sono una minaccia a tutte le forze della Galassia. Aggiungere i borg ti permette di fare partite con uno o due giocatori. Le regole per giocare con meno di tre giocatori sono a pagina 11.

COMPONENTI BORG

- Plancia di Comando Borg e Plancia Cubi
- 5 Cubi Borg e 5 Spire Borg
- 15 Nodi di Assimilazione Borg e 6 Nodi Risorsa
- 20 Carte Esplorazione Borg
- 7 Dischi Sistema Borg
- 20 Carte Tecnologia Borg
- 30 Carte Comando Borg
- 9 Dadi Borg

PLANCIA DI COMANDO BORG E PLANCIA CUBI

La Plancia ti dà le regole per il turno Borg e tiene traccia del livello delle Armi. La Plancia Cubi viene usata quando i Borg combattono.



CARTE ESPLORAZIONE BORG

Le nuove Carte Esplorazione Borg introducono la possibilità di incontrare Cubi Borg e scoprire Sistemi Borg mentre esplori nuovi Sistemi.

DISCHI SISTEMA BORG

Questa espansione include 7 nuovi Dischi Sistema: 4 Fenomeni, 2 Sistemi Planetari e il Fulcro di Transcurvatura.



CUBI BORG

Monolitiche mostruosità geometriche, capaci di distruggere intere flotte, sono un forza che dev'essere temuta.

SPIRE BORG

Le Spire Borg indicano i Sistemi sotto controllo Borg. Durante la partita le Spire Borg costruiranno nuovi Cubi Borg.



NODI DI ASSIMILAZIONE BORG

I Nodi di Assimilazione Borg sono costruiti attorno alle Spire. Ogni Nodo costruito indica quanto è vicina la Spira a completare un Cubo e tiene traccia del Modificatore Scudi Borg per quel Sistema.

CARTE TECNOLOGIA BORG

I giocatori conquistano Carte Tecnologia Borg quando li sconfiggono in combattimento. Più tecnologia Borg acquisisci, più facile ti verrà averci a che fare.



CARTE COMANDO BORG

Le Carte Comando Borg dirigono il movimento dei Cubi durante il turno dei Borg. Designano inoltre quali Sistemi puntare.

CONNESSIONE COL QUADRANTE DELTA

Ci sono due modi di aggiungere i Borg alle tue partite di *Star Trek: Ascendancy*. Puoi scoprire i Borg mentre esplori la Galassia, o giocare con una connessione con il Quadrante Delta dall'inizio della partita, aumentando notevolmente il livello di minaccia.

Se vuoi giocare con il Quadrante Delta, usa tutte le carte di questa espansione, incluse quelle marcate con un Simbolo Borg Rosso. Ci sono:

- 5 Carte Comando Rosse
- 10 Carte Esplorazione Rosse

In più, usa il Disco Sistema del Fulcro di Transcurvatura. Durante il set up piazza il Fulcro di Transcurvatura al centro del tavolo, alla stessa distanza da ogni Sistema Natale.

Quando piazzato in questo modo, il Fulcro di Transcurvatura è un Sistema Fisso e non può essere spostato.



SET UP BORG (3 O PIÙ GIOCATORI)

Per prima cosa, decidi se vuoi giocare con una Connessione con il Quadrante Delta (pag. 2) con i Borg che iniziano la partita sul tavolo. **Quando giochi senza Connessione al Quadrante Delta, non usare le Carte Rosse o il Fulcro di Transcurvatura. Invece,** incontrerai i Borg attraverso le Carte Esplorazione o scoprendo un Fenomeno Borg.

Le regole per 1 o 2 giocatori sono a pagina 11.

"È pericoloso là fuori! Ci sono meraviglie, un'infinità di tesori che possono saziare desideri grossolani e raffinati, ma di sicuro non è per i timorosi." - Q

CARTE ESPLORAZIONE BORG

Quando giochi con i Borg, prepara il Mazzo Esplorazione come fai con i Dischi Sistema.

Per prima cosa, mischia tutte le Carte Esplorazione non Borg e metti da parte un numero di Carte pari al doppio dei giocatori. Queste andranno in cima al Mazzo Esplorazione, per assicurarsi che i giocatori non incontrino i Borg proprio nel loro giardino galattico.

Mischia le Carte Esplorazione Borg che stai usando con il resto delle Carte Esplorazione, quindi piazza il mazzetto di Carte non Borg in cima al mazzo. Piazza la Plancia di Comando Borg e la Plancia Cubi sul tavolo in modo che tutti possano vederla. Piazza li vicino il Mazzo Tecnologia e il Mazzo Comando Borg.

Alcune Carte Esplorazione Borg spostano il più vicino Cubo Borg nel Sistema che viene esplorato. Se ci sono Cubi Borg in gioco, ma si trovano in un Settore non Connesso a questo Sistema, allora muovilo in quello fisicamente più vicino al Sistema che viene esplorato.

DISCHI SISTEMA BORG

La maggior parte dei nuovi Dischi Sistema Borg sono Fenomeni. Assicurati di separarli dagli altri Fenomeni quando crei la pila dei Dischi Sistema.

Se giochi con **una Connessione al Quadrante Delta**, piazza il Fulcro di Transcurvatura al centro del tavolo, **altrimenti mischialo nella pila dei Dischi Sistema come gli altri Fenomeni. I giocatori non pescano Carte Esplorazione quando scoprono il Nodo di Transcurvatura o un Condotta di Transcurvatura. Anche se sono connessi agli altri, sono comunque Sistemi Galleggianti quando vengono piazzati.**



VINCERE E PERDERE CONTRO I BORG

I Borg non sono controllati da un giocatore, ma rappresentano una minaccia per tutti i giocatori. **Se, in un qualsiasi momento, i Borg hanno 5 Spire in gioco e devono piazzare la sesta, i Borg hanno sconfitto i giocatori.** I Borg hanno conquistato la Galassia e tutti i giocatori hanno perso. La civiltà potrebbe essere sopravvissuta in piccole cellule di inutile resistenza, ma i Borg sono diventati troppo forti per essere fermati.

Per vincere la partita, un giocatore ha bisogno di raggiungere una vittoria per Autorità, Supremazia o **Agenda** tenendo a bada la minaccia Borg. Se rimane un solo giocatore non ancora Assimilato, deve vincere prima di essere assorbito dal Collettivo!

ASSIMILAZIONE DI SISTEMI NATALI

Se il Sistema Natale di un giocatore viene Assimilato dai Borg (**anche se non lo Controlla più**), allora fa parte del Collettivo. I Borg hanno assimilato tutte le loro tecnologie e tattiche. La resistenza sarebbe, a questo punto, inutile.

Il giocatore è Sterminato (v. pag. 36 del manuale). Rimuovi tutte le Navi dal tabellone. Per ogni Sistema che Controlla, rimuovi il Nodo Controllo e piazza un numero di Segnalini Curvatura uguali al numero di Nodi Risorsa sul Sistema, indicandolo come Civiltà Indipendente di livello 1, 2, **3 o 4**.

Questi Sistemi possono essere Invasi, presi attraverso l'Egemonia dai giocatori rimanenti o Assimilati dai Borg.

GIOCATORI ASSIMILATI

Un giocatore il cui Sistema Natale è stato Assimilato (**o che viene Sterminato dai rivali**) diventa un membro del Collettivo. Ora condividerà la sua conoscenza con il Collettivo, **fino alla fine della partita.**

Non appena il primo giocatore viene Assimilato, prende il controllo dei Borg per il resto del turno (v. Giocatori Assimilati a pag. 5). Quando altri giocatori sono Assimilati, aspettano per il Round di Gioco successivo per fare il loro turno.

Ogni giocatore Assimilato riceve una diversa Carta Ordine Turno, ed eseguirà un turno Borg completo quando tocca a lui. Con diversi giocatori Assimilati, i Borg faranno diversi turni ogni Round.

I giocatori Assimilati non sono giocatori nel senso comune, quindi le regole che si riferiscono al "giocatore alla tua destra", ecc., ignorano i giocatori Assimilati.

GIOCARRE CON I BORG

Quando giochi con i Borg, questi ricevono una Carta Ordine Turno, come le altre fazioni. I Borg non puntano mai sull'ordine turno e ricevono sempre una Carta Ordine Turno casuale, dopo che i giocatori Connessi hanno puntato. Assegna sempre una carta ai Borg, anche se al momento non sono in gioco. Durante il loro turno, i Borg seguono la stessa sequenza di un giocatore: una Fase Costruzione e dopo una Fase Comando.

FASE COSTRUZIONE BORG

I Borg non usano segnalini per costruire. Piazzano nuovi Nodi Borg intorno alle Spire e possono generare nuovi Cubi Borg.

FULCRO DI TRANSCURVATURA

Se il Disco Sistema Fulcro di Transcurvatura è in gioco e non ha già un Cubo, tira per vedere se crea un nuovo Cubo.

SISTEMI BORG

Ogni Sistema Borg (un Sistema con una Spira Borg) farà un'azione durante la Fase Costruzione Borg, a seconda dello stato della Spira:

Se ci sono già 5 Cubi in gioco, nessun Cubo viene costruito. Se c'è già un Cubo in Orbita attorno ad un Sistema Borg pronto a lanciare un Cubo, lascia il Cubo sopra la Spira, fino alla prossima Fase Costruzione.

I mondi Borg con meno di 3 Nodi, costruiscono un Nodo di Assimilazione aggiuntivo.



I mondi Borg con 3 Nodi e senza Cubo costruiscono un Cubo sopra la Spira.

I mondi Borg con un Cubo sopra la Spira lo lanciano in Orbita e rimuovono tutti i Nodi di Assimilazione dal mondo.



FASE COMANDO BORG

Ciò che muove i Borg è misterioso. I Cubi Borg a volte non si muovono, a volte ignorano dei Sistemi in favore di altri o tornano in una Spira per accelerare l'Assimilazione.

I Borg usano un mazzo Comando per determinare cosa fa ogni Cubo Borg durante il turno Borg.



Dopo la Fase Costruzione, Attiva ogni Cubo. Quando Attivato, ogni cubo fa le seguenti cose:



Primo: il Cubo affronta in un Combattimento Spaziale qualsiasi giocatore idoneo.



Secondo: pesca una Carta Comando Borg e fai eseguire il Comando al Cubo.



Terzo: inizia l'Assimilazione di un Sistema Sviluppato, se possibile.

Completa l'Attivazione di ogni Cubo prima di passare al successivo. Dopo che hai completato l'Attivazione di un Cubo, piazzaci sopra un Segnalino Borg, per tenere traccia delle Attivazioni. Quando tutti i Cubi hanno finito la sequenza di azioni, il turno Borg è completo.



Segnalino Attivazione Borg

MUOVERE PIÙ CUBI

Alcune Carte Comando Borg ti chiederanno di muovere più di un Cubo. In questo caso, muovi tutti i Cubi, anche se non sono stati Attivati questo turno, quindi completa le azioni del Cubo per il quale hai pescato. **Solo questo Cubo riceve il Segnalino Borg come conseguenza del movimento. Se gli altri Cubi non sono stati ancora Attivati, verranno Attivati più tardi nel turno Borg.**

ASSIMILAZIONE ACCELERATA

Se un Cubo Borg pesca la carta Assimilazione Accelerata non può muoversi come conseguenza di questa carta. Può comunque muoversi per altre Carte Comando.

DETERMINARE L'ORDINE DEI CUBI

Quando c'è più di un Cubo in gioco, i giocatori, secondo l'Ordine Turno, scelgono quale Cubo Attivare.

GIOCATORI ASSIMILATI

Ogni giocatore Assimilato pesca un numero di Carte Comando uguale al numero dei Cubi in gioco. Durante il suo Turno Borg sceglie in quale ordine Attivare ogni Cubo (invece che gli altri giocatori). Quando esegue il Turno Borg, il giocatore Assimilato sceglie quale Comando pescato assegnare ai vari Cubi.

NODO DI TELEMETRIA BORG

Se un giocatore usa il Nodo di Telemetria Borg durante il turno di un giocatore Assimilato, questo deve scartare la Carta Comando Borg che stava eseguendo e pescare un rimpiazzo. Può quindi scegliere un nuovo Comando per quel Cubo.

RESURREZIONE DEL COMANDO

Se il Borg ha un turno extra a causa della carta "Resurrezione del Comando", se ci sono giocatori Assimilati, sceglieranno a turno qual Cubo Attivare.

CREARE UN NUOVO MAZZO COMANDO BORG

Non appena tutte le Carte Comando Borg sono state pescate, mischia le carte scartate per creare un nuovo Mazzo Comando Borg.

1: INGAGGIARE LE NAVI DEI GIOCATORI

Ogni Cubo Borg inizia le sue azioni ingaggiando una Battaglia Spaziale con tutte le Navi che sono nel suo Settore o in quelli Adiacenti. Sfida tutti allo stesso momento, anche Navi di diversi giocatori. In un Combattimento con più giocatori, tutti devono dirigere i loro attacchi contro i Borg.



Per esempio, un Cubo Borg è pronto ad Assimilare Risa, difesa da 3 Navi della Federazione. Vicino al Cubo, in un Settore Adiacente, c'è una Flotta Klingon di 5 Navi. Come prima Azione il Cubo inizia una Battaglia Spaziale attaccando i giocatori della Federazione e Klingon. Entrambi i giocatori si difendono dal Cubo.

CUBI BORG IN COMBATTIMENTO

I Borg hanno un certo numero di Regole Speciali che seguono in Combattimento:

LENTI E METODICI

I giocatori hanno sempre il Primo Colpo verso i Cubi Borg, nel primo Round di Combattimento, nelle Battaglie Spaziali e nelle Assimilazioni Planetaria. Non importa chi ha iniziato l'attacco.

DADI DI ATTACCO BORG

I Cubi Borg iniziano ogni Battaglia Spaziale con 9 Dadi Attacco. Quando subiscono danni, perdono Dadi Attacco. Quando è il turno Borg di attaccare, tirano tutti i Dadi Attacco rimanenti.

NESSUNA RITIRATA

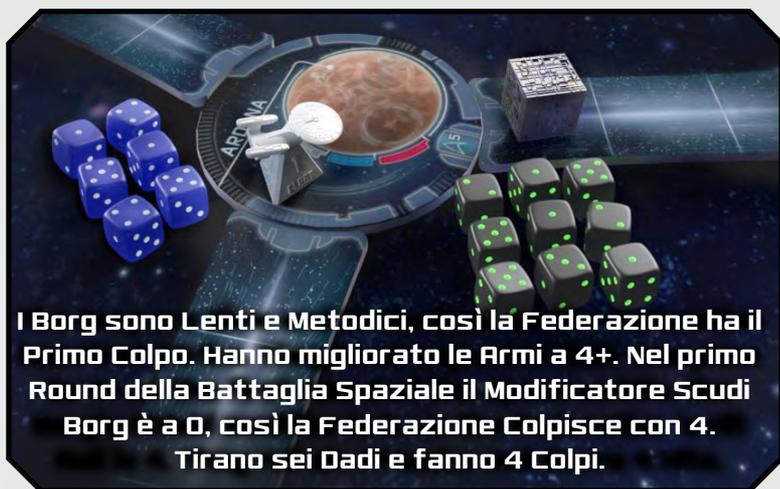
I Cubi Borg combattono fino alla vittoria o alla distruzione. Non si Ritirano mai dalla Battaglia.

SCUDI ADATTIVI BORG

I Borg sono capaci di adattarsi velocemente alle armi nemiche. Le altre Civiltà sono costantemente alla ricerca di nuovi modi di danneggiare i Borg, cercando tecnologia nuova a cui non si sono ancora adattati.

All'inizio di ogni Battaglia Spaziale il Cubo Borg ha Modificatore Scudi a 0.

Alla fine di ogni Round di Combattimento, il Modificatore Scudi del Cubo aumenta di 1: piazza un Nodo Borg sulla Plancia Cubi per tenere traccia degli attuali Modificatori Scudi, fino a un massimo di 4. Se, dopo aver subito Perdite, gli Scudi Borg fanno in modo che il giocatore colpisca con un 7 o più, allora quel giocatore deve Ritirarsi.



DANNEGGIARE I CUBI BORG

Ogni volta che un Colpo va a Segno contro un Cubo Borg, piazza 1 dado sulla Plancia Cubi, per tenere traccia di quanto il Cubo è stato danneggiato. I Dadi sulla Plancia Cubi non si usano per gli Attacchi.

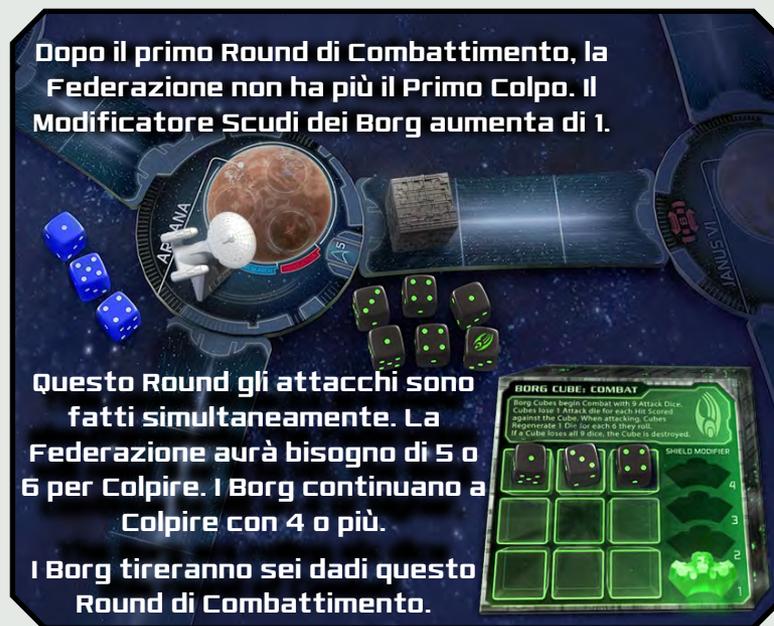


COLPI BORG

Il Tiro per Colpire Borg dipende da quante Spire hanno in gioco, come mostrato nella Plancia di Comando Borg. **Se ci sono giocatori Assimilati, scelgono dove i Borg Colpiscono. Oppure il giocatore che subisce i Colpi, decide su quali delle sue Navi distribuirli. Se ci sono più Difensori, prendono i Colpi in Ordine di Turno, finché tutti i danni non sono stati distribuiti.**

ARSENALE AVANZATO

Le Armi Borg ignorano tutti gli Scudi, a meno che non hai una Tecnologia o un Avanzamento che li citi specificamente.



RIGENERAZIONE BORG

Qualsiasi tiro d'Attacco Borg di 6 (mostrato come il Simbolo Borg) mette a Segno un Colpo e Rigenera un danno, se il Cubo non viene distrutto. Dopo aver messo a segno i Colpi, per ogni 6 tirato dai Borg, prendi un dado dalla Plancia Cubi e aggiungilo al gruppo dei dadi di Attacco per il Round successivo. Un Cubo Borg non può avere mai più di 9 dadi.

I BORG VINCONO LA BATTAGLIA

I Borg non fanno la Manovra Tattica dopo aver vinto una Battaglia. Un Cubo danneggiato che vince una Battaglia comincerà la successiva con 9 Dadi d'Attacco.

DISTRUGGERE UN CUBO BORG

Non appena un Cubo subisce 9 danni e tutti i suoi dadi sono sulla Plancia Cubi, il Cubo è stato distrutto. Tutti i giocatori **che hanno partecipato alla Battaglia Spaziale** pescano una Carta Tecnologia Borg.

Nota: i Borg si Rigenerano con i 6 solo se il Cubo non è stato distrutto dai Colpi dei giocatori.

CARTE TECNOLOGIA BORG

Le Carte Tecnologia Borg rappresentano una gran varietà di dati e tecnologia che possono essere guadagnate sconfiggendo i Borg. Le Carte Tecnologia Borg danno ai giocatori nuovi modi di combattere i Borg e difendersi contro di loro.

I giocatori pescano una Carta Tecnologia

Borg quando distruggono un Cubo o Reclamano un Sistema Borg.

Molte Carte Tecnologia Borg hanno un costo zero di ricerca e sono piazzate direttamente nell'Area Avanzamenti del giocatore.

Alcune Carte Tecnologia Borg hanno un costo di Ricerca e sono piazzate nell'Area Progetti fino a che non sono completate o il giocatore le scarta per far posto per altre Ricerche.

Molte Carte Tecnologia Borg richiedono che il giocatore scarti la carta per usare l'abilità. Quando scarti una Carta Tecnologia Borg piazzala in fondo al Mazzo.



2: PESCA UNA CARTA COMANDO

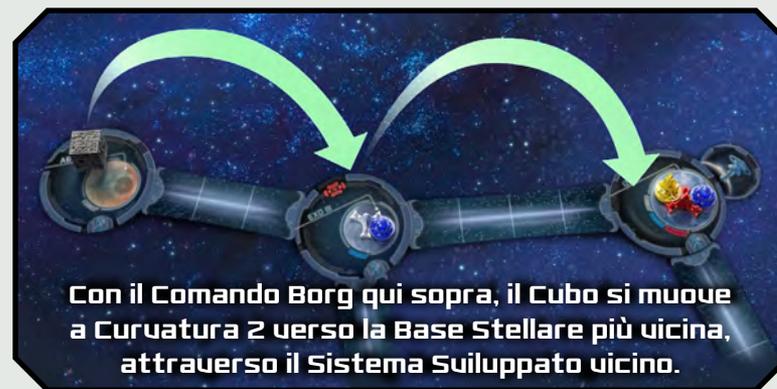
Dopo aver ingaggiato le Navi dei giocatori, pesca una Carta Comando Borg per il Cubo. Molte delle Carte Comando sono di movimento. Alcune prendono altre direzioni.

MOVIMENTO BORG

Le Carte Movimento Borg hanno un Sistema Bersaglio e un Valore di Curvatura. I Cubi Borg viaggiano a Curvatura, sebbene la tecnologia Transcurvatura permetta loro di muoversi attraverso Fenomeni altrimenti impossibili da attraversare.

Quando peschi una Carta Movimento, muovi il Cubo Borg verso il Sistema Bersaglio, come mostrato nella carta. Il Cubo si muove a Curvatura, fino al numero di Segnalini Curvatura indicati sulla carta.

Nota: alcune carte possono far muovere un Cubo lontano dall'Orbita di un Sistema Sviluppato.



Con il Comando Borg qui sopra, il Cubo si muove a Curvatura 2 verso la Base Stellare più vicina, attraverso il Sistema Sviluppato vicino.

Se **due o più Sistemi possono essere il Sistema Bersaglio**, muovi il Cubo verso quello che può essere raggiunto con meno Settori (**anche se ci sono più Canali Spaziali**). Se il risultato è ancora pari, dirigi il Cubo verso il Sistema controllato dal giocatore con l'ordine turno più basso.

Come le Navi dei Giocatori, i Cubi Borg non possono muoversi tra le Navi dei giocatori. **Se il movimento di un Cubo lo porta a dover attraversare un settore con una Nave, si fermerà nel Settore Adiacente. Se la Nave è nel Fulcro di Transcurvatura, il Cubo si muoverà verso il Fulcro e si fermerà.**

L'EFFICIENZA DEL COLLETTIVO

I Settori non possono contenere più di un Cubo. Se il movimento di un Cubo dovrebbe fermarsi nello stesso Settore di un altro Cubo, fermati nel settore precedente **da quello occupato dall'altro Cubo**. Dopo che le azioni di movimento del Cubo sono complete, **piazza un Segnalino Borg per indicare che è stato Attivato, quindi attiva l'altro Cubo**, anche se è già stato Attivato questo turno. **Non piazzare Segnalini Borg sul secondo Cubo. Se non è stato ancora Attivato, si Attiverà normalmente in seguito.**

"I Borg danno valore all'efficienza, non alla ridondanza" - Sette di Nove.

VIAGGIO NEL FULCRO DI TRANSCURVATURA

Il Disco Sistema Fulcro di Transcurvatura è collegato ad entrambi i Dischi Sistema Condotti di Transcurvatura. I Giocatori e i Borg possono muoversi a Curvatura dal Fulcro verso i Condotti e viceversa, come se fossero collegati da Canali



Il Cubo non è Collegato al suo Sistema Bersaglio e il Sistema Galleggiante che occupa non può essere connesso per raggiungerlo. Il Cubo Borg piazza un nuovo Sistema orientato verso Romulus, il Sistema Natale del giocatore 1.



Spaziali. I Borg si muovono attraverso il Fulcro se è la rotta più veloce verso il Sistema Bersaglio. I Condotti non sono collegati fra di loro.

Quando conti il numero di Settori tra Sistemi per determinare quale è più vicino, conta come se il Fulcro di Transcurvatura fosse un Settore distante da ogni Condotto di Transcurvatura. Non sono comunque Settori Adiacenti e i giocatori non possono Attaccarsi. Si devono muovere verso il settore dell'avversario e Attaccarlo da lì.

SISTEMI OBIETTIVO NON CONNESSI

Se un Cubo non è Connesso attraverso Canali Spaziali al suo Bersaglio **o non c'è un Bersaglio adatto, si muoverà verso il Sistema più vicino (a meno che non sia già in un Sistema) e piazzerà un nuovo Canale Spaziale puntato direttamente al Sistema Natale del giocatore con l'ordine turno più basso. Se dei Sistemi Galleggianti possono essere mossi per Collegarsi al nuovo Canale Spaziale** così che il Cubo si Colleghi al suo Bersaglio, allora fallo. Altrimenti piazza un nuovo Sistema alla fine del Canale Spaziale.

Quando i Borg piazzano un nuovo Sistema **si fermano e lo esplorano**. Gira una Carta Esplorazione. Se i Borg scoprono una Civiltà, sviluppa il Sistema, al solito. I Borg ignorano le Carte **Alleato**, Crisi e Scoperta. Piazza le Carte "Rimane in gioco" sul Sistema.

Se il Cubo non è collegato al suo Sistema Bersaglio e non può piazzare un nuovo Canale Spaziale **o Sistema** per qualsiasi ragione, il Cubo **si muoverà lungo un Canale Spaziale casuale verso il prossimo Sistema.**

Nota: i Borg hanno molte più probabilità di piazzare nuovi Sistemi quando il gioco inizia con il Fulcro di Transcurvatura sul tavolo.

3: INIZIA L'ASSIMILAZIONE

Dopo aver eseguito il suo Comando un Cubo Borg proverà ad Assimilare qualsiasi Sistema Sviluppato che il Cubo **Occupa**. Questo conta come Invasione Planetaria. I Borg non provano a prendere il controllo di un Sistema, loro provano a farlo a pezzi, spogliandolo di tutta la tecnologia. Non ci saranno sopravvissuti.

Quando un Cubo Borg Invade, comincia con 9 Dadi Attacco, come nelle Battaglie Spaziali. Il Sistema che sta per essere Assimilato tira un dado per ognuno dei suoi **Nodi**, come nelle Invasioni Planetarie standard. I Borg non sono interessati a catturare **Nodi** intatti. I Colpi dei Borg andati a segno distruggono sempre i **Nodi**. **Se i Borg sono Controllati da un giocatore Assimilato, decide quali Nodi distruggere, altrimenti lo decide il giocatore che controlla il Sistema.**

Se i Borg distruggono tutti i **Nodi** del Sistema, piazza una Spira Borg sul Sistema: ora questo è un Sistema Borg. Il Sistema sarà assorbito gradualmente e le sue risorse usate per espandere il Collettivo Borg.

Durante le Fasi Costruzioni Borg future, un Nodo di Assimilazione Borg sarà aggiunto al Sistema. Non appena tre Nodi Borg sono stati costruiti, il sistema è completamente assimilato e sarà costruito un nuovo Cubo Borg.

ASSIMILARE LE BASI STELLARI

Le Basi Stellari sono la punta di diamante della tecnologia, piene di tutto ciò che i Borg cercano. **Se un Sistema ha una Base Stellare, tira un dado aggiuntivo per resistere all'Assimilazione, così come nelle Battaglie Spaziali. La Base Stellare conta come un Nodo addizionale e dev'essere distrutta per completare l'Assimilazione.** Se i Borg assimilano un Sistema con una Base Stellare, rimuovi la Base Stellare dalla partita e aggiungi un Nodo Borg ad ogni Spira in gioco.

AMBASCIATORI VULCANIANI

I Borg non sono interessati alle trattative. Gli Ambasciatori Vulcaniani non hanno nessun effetto sui tentativi di Assimilazione. Se questa ha successo, l'Ambasciatore è distrutto.

RECLAMARE SISTEMI BORG

I Sistemi Borg possono essere Invasi per sradicare la presenza Borg. Qualsiasi giocatore, inclusa la Federazione, può provare a Reclamare un Sistema Borg. Per farlo con successo, devono mettere a segno abbastanza Colpi per arrivare ad una **Distruzione Totale** o **Invasione Riuscita** (colpi uguali o superiori al numero di Strutture sul Sistema Borg). Spire, Nodi e Cubi in cima alla Spira contano tutti come **Nodi**. Per dettagli sulle Invasioni Planetarie vedi pag. 30 del manuale principale.



A differenza di quando combattono contro un Cubo, i giocatori non hanno il Primo Colpo quando attaccano un Sistema Borg.

I Borg sono abili a sopportare i danni collaterali: se metti a segno meno Colpi di quante sono le Strutture sul Pianeta, l'attacco non ha effetto e nessun Nodo è distrutto. Se hai meno Navi che Strutture Borg, non potrai Reclamare il Sistema.

Con un successo, il Sistema è stato Reclamato: rimuovi tutte le Strutture Borg. Non piazzare il Nodo Controllo del giocatore sul Sistema: è stato troppo danneggiato e dev'essere colonizzato di nuovo. Il giocatore a Reclamare il Sistema pesca una Carta Tecnologia Borg.

SCUDI PLANETARI BORG

I Sistemi Borg hanno un Modificatore Scudi uguale al numero di Nodi di Assimilazione sul Sistema. Così come nelle Battaglie Spaziali, aggiungi un Nodo Borg al Sistema dopo ogni Round di Combattimento, aumentando gli Scudi Borg e portando il Sistema più vicino a completare un nuovo Cubo.

I Sistemi Borg non possono avere mai più di 3 Nodi. **Se hanno almeno 3 Nodi di Assimilazione nella Fase Costruzione, il Sistema creerà un nuovo Cubo.**

REGOLE BORG AGGIUNTIVE

-  Non appena un giocatore è Collegato a un Cubo o Sistema Borg, quel giocatore ha fatto il Primo Contatto e può iniziare a puntare per l'ordine turno.
-  I Cubi bloccano i movimenti, esattamente come le Navi.
-  I Cubi Borg non hanno conseguenze nei Sistemi Pericolosi; non tirare per vedere se vengono danneggiati.
-  I Sistemi con una Spira Borg non contano come Sistemi Sviluppati o **Sistemi Natali** quando devi determinare dove muovere un Cubo.
-  Se la Spira è completa con 3 Nodi, e ci sono già 5 Cubi in gioco, lascia il Nodo di Assimilazione al suo posto. Non appena un Cubo viene distrutto, sarà di nuovo disponibile per essere piazzato sulla Spira la prossima Fase Costruzione Borg.
-  Il Mazzo Tecnologia Borg non è un "Mazzo Avanzamenti", nonostante ogni Carta venga giocata come Avanzamento. Gli Avanzamenti che ti permettono di pescare Avanzamenti dal mazzo dei rivali non permettono di pescare dal mazzo Borg.
-  Gli Avanzamenti che si applicano alle "Navi rivali" si applicano pure ai Borg. Gli Avanzamenti come "Il Culto di Kahless" o "Testate al Sirillio" che distruggono automaticamente una Nave rivale, fanno un danno al Cubo **per ogni Nave distrutta**. **Gli Avanzamenti come le "Mine Orbitali Occultate" che fanno tirare un dado per ogni Nave, fanno tirare una volta sola per Cubo. I Ferengi guadagnano Produzione con le navi in Orbita attorno ai Sistemi Borg. Dove c'è profitto, ci sono i Ferengi.**
-  I Klingon non possono ritirarsi dalle Battaglie contro i Borg. Comunque il loro Avanzamento Iniziale gli permette di Colpire sempre con un 6, quindi hanno sempre una possibilità di sconfiggere i Borg.
-  I Klingon ottengono un Segnalino Cultura bonus se distruggono un Cubo Borg. La Flotta del Malandrino prende una sola Produzione per un Cubo.
-  Se Attacchi i Borg nel tuo turno, gli altri giocatori non possono unirsi all'attacco. Se vuoi mettere in atto una difesa coordinata contro i Borg, i giocatori devono portare le loro Flotte e Navi nel posto e aspettare che i Borg inizino l'attacco.

REGOLE BORG OPZIONALI

Dopo che hai giocato alcune partite con i Borg e li hai sconfitti, aggiungi alcune di queste regole opzionali, per una sfida extra. Puoi usare alcune (o tutte) di queste regole in combinazione con qualsiasi altra cosa che renda i Borg ancora più minacciosi.



ATTACCO::COMANDO::ATTACCO

Ogni Cubo Borg ingaggia le Navi del giocatore prima e dopo aver eseguito una Carta Comando. Un Cubo Borg che esegue la Carta "Comando::Aggressione" ignora la regola "Lenti e Metodici".

3 SPIRE E SEI FUORI

Se i Borg hanno 3 Spire sul tavolo e devono piazzare la quarta, tutti i giocatori hanno perso.

CI VUOLE UNA FLOTTA

Solo le Flotte bloccano il movimento dei Cubi. Le navi Individuali non bloccano il movimento dei Cubi.

SONDA DAL QUADRANTE DELTA

Usa le Carte Comando ed Esplorazione Rosse, ma mischia il Fulcro di Transcurvatura con gli altri Dischi Sistema, invece di piazzarlo sul tavolo durante il set up.

SONO LI FUORI, DA QUALCHE PARTE

Quando prepari il Mazzo Esplorazione, metti in cima al mazzo un numero di Carte Esplorazione non Borg pari a tre volte il numero di giocatori (invece che due). Questo dà ai giocatori più tempo di esplorare prima di incontrare i Borg.

ORDINE TURNO MISTERIOSO

Quando usi la regola avanzata Ordine Turno Misterioso, se non ci sono giocatori Assimilati, il primo giocatore (o quello con l'ordine turno più basso) pesca una Carta Ordine Turno casuale per i Borg. Deve tenere la Carta Ordine Turno segreta fino al momento dei Borg.

UMILI ORIGINI

Quando usi la regola avanzata "Umili Origini", scoprire i Borg troppo presto può portare ad un partita molto breve. Raddoppia il numero di Carte Esplorazione non Borg in cima al Mazzo Esplorazione e mischia il Fulcro di Transcurvatura nella parte bassa della pila dei Dischi Sistema.

REGOLE PER 1 O 2 GIOCATORI

Aggiungere i Borg alle tue partite di *Star Trek: Ascendancy* ti permette di giocare con 1 o 2 giocatori. Ci sono poche regole diverse quando si gioca in meno di 3.

LA MINACCIA BORG

Con 1 o 2 giocatori usa la regola per la connessione al Quadrante Delta a pag. 2. Le carte con il Simbolo Rosso propongono una sfida extra ai giocatori. Questo è specialmente vero in una partita con 1 solo giocatore, in cui i Borg sono una sfida.



POSIZIONAMENTO DEL FULCRO DI TRANSCURVATURA

Più vicino piazzai il Fulcro di Transcurvatura al Sistema Natale del giocatore, più velocemente entrerà in contatto con i Borg.

Piazzarlo a circa 45cm dal Sistema Natale del giocatore è un buon punto di partenza.

La regola 'Fulcro di Transcurvatura' sulla Plancia di Comando Borg dà loro la possibilità di creare un nuovo Cubo Borg ad ogni turno, quando il Fulcro è in gioco.



CARTE CRISI

Rimuovi dal Mazzo Esplorazione qualsiasi Carta Crisi che si riferisce ad un giocatore rivale nelle partite ad 1 giocatore.

VINCERE LE PARTITE CON 1 GIOCATTORE

Nelle partite ad 1 giocatore la condizione di vittoria rimane la stessa: ottenere 5 Segnalini Autorità prima di essere assimilati dai Borg. Per aumentare la sfida, prova a spostare il Fulcro di Transcurvatura più vicino al tuo Sistema Natale.

VINCERE LE PARTITE CON 2 GIOCATORI

In una partita a 2 giocatori, il primo giocatore a raggiungere 5 Segnalini Autorità, vince. Se un giocatore è assimilato dai Borg, usa la regola per i giocatori Assimilati, come nelle partite con più giocatori. Ora il loro obiettivo è Assimilare il giocatore rimanente.

AVANZAMENTI IN UNA PARTITA CON 1 O 2 GIOCATORI

Alcuni Avanzamenti non sono particolarmente utili nelle partite a 1 o 2 giocatori. Usa la regola avanzata Ricerca Focalizzata per evitarli.

GIOCARE CONTRO I BORG

Con i Borg in agguato nella Galassia, i giocatori hanno bisogno di adattare le loro strategie per contrastare la loro minaccia. È consigliata un po' di esperienza prima di includere i Borg nelle tue partite.

ESPLORARE LA GALASSIA

Quando ti affacci fuori dal tuo Sistema Natale, sai che non incontrerai Borg o Fenomeni immediatamente. Nonostante le Carte Esplorazione possano portarti a crisi pericolose, dovresti comunque essere in grado di Colonizzare i primi due Sistemi che scopri.

Quando sei minacciato dai Borg, è importante tirare fuori il massimo dai tuoi primi Sistemi. Se provi a colpire troppo presto e incontri i Borg prima di aver sviluppato un paio di Colonie, ti troverai impreparato ad affrontare i Borg.

COMBATTERE I BORG

Le Armi e Scudi dei Borg sono fra le più avanzate del Quadrante Alfa. Dato che gli Scudi Borg migliorano dopo ogni Round di Combattimento, ogni battaglia contro un Cubo Borg è una corsa a distruggerlo prima che diventi invulnerabile.

I Sistemi Borg sono più facili da distruggere dei Cubi, ma portano altri rischi. Dato che i Borg aggiungono un Nodo al Sistema dopo ogni Round di Combattimento, se non Reclami il Sistema velocemente, quel Sistema creerà presto un nuovo Cubo. È vitale che il giocatore metta in campo abbastanza forza da distruggere il Sistema Borg entro i primi due turni di combattimento!

MANTENERE IL CONTROLLO

Dopo che i Borg sono stati scoperti, tutti i giocatori devono considerare i Borg nelle loro strategie. Lasciare che i Borg assimilino uno dei tuoi rivali non sempre si rivela la scelta giusta. Qualche volta difenderli dall'assimilazione può essere molto meglio per la tua Civiltà.

RIEPILOGO BORG

I Borg ricevono una Carta Ordine Turno Casuale. Durante il turno Borg, se il Fulcro di Transcurvatura è in gioco, tira per vedere se genera un nuovo Cubo Borg. Quindi:

FASE COSTRUZIONE BORG

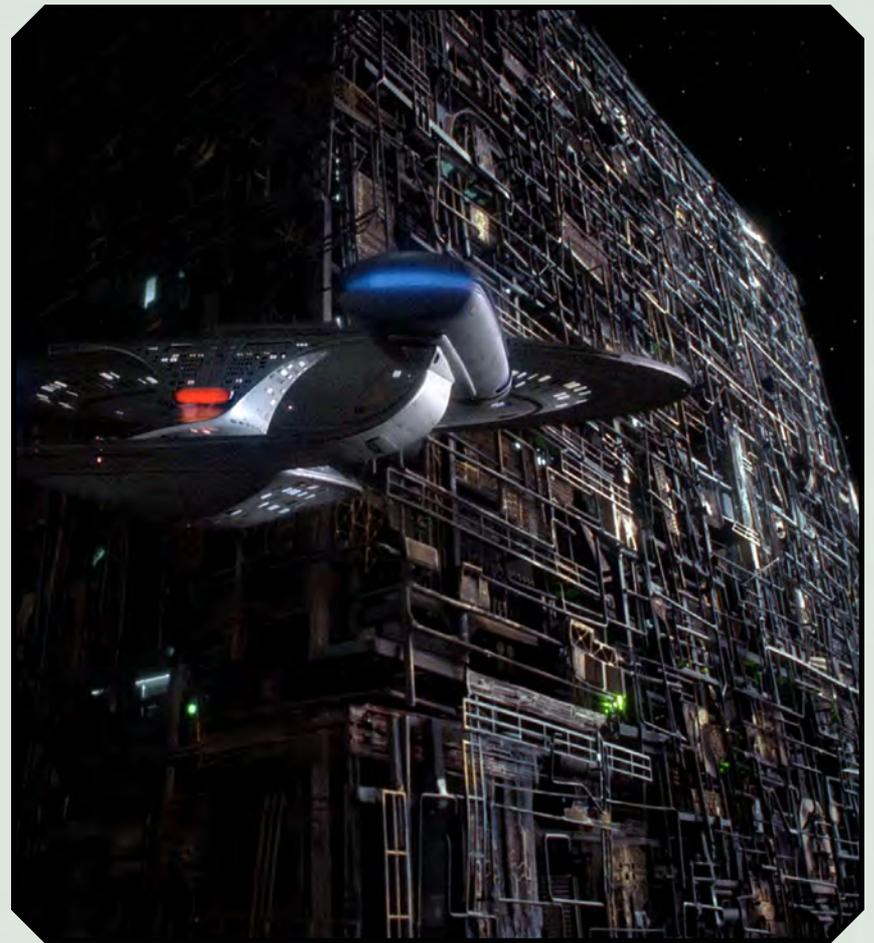
Per ogni Spira Borg:

-  Piazza un Nodo Borg se c'è uno spazio 
-  Piazza un Cubo Borg sulla Spira se i Nodi sono pieni 
-  Lancia il Cubo in cima alla Spira e rimuovi i Nodi dalla Spira.

FASE COMANDO BORG

Per ogni Cubo:

-  Attacca le Navi dei giocatori
-  Pesca una Carta Comando ed esegui il Comando
-  Prova ad Assimilare un Sistema Sviluppato, se possibile.



CREDITS

GAME DESIGN

Sean Sweigart
Aaron Dill

GRAPHIC DESIGN

Katie Dillon

3D DESIGN

Charles Woods

DESIGN DIRECTOR

John Kovaleski

PRODUCERS

Peter Simunovich
John-Paul Brisigotti

APPROVALS COORDINATOR

Peter Przekop

PLAYTESTERS

James Abele, Jason Buyaki, Doug Epperson, Justin Evans, Patrick Gribble, Mark Honeycutt, Sally Honeycutt, Alexander Kaps, Leonard Landrey, Stuart Lapwood, Jeff Lindsay, Greg Lockton, Stephanie Machado Reggeti, Gary Neumann, Richard Roe, Phil Petry, Juan Rodriguez Vega, Gabriel Rosauo, Rob Sadler, Rob Seabrook, Benjamin Torell, Dean Webb, Lizzie Willick, William Yowell

ACKNOWLEDGMENTS

John Van Citters, Marian Cordry,
Yasmin Elachi, Veronica Hart,
Brian Lady, Keith Lowenadler,
Ben Stern

Special thanks to all the Battlefront
staff who provided feedback
and playtesting.