GaleForce Nine™

STAR TREK™ ASCENDANCY

GAME EXPANSION SET

THE DOMINION WAR RULES

THE DOMINION

I cambianti, conosciuti come i Fondatori, stabilirono il Dominio nel Quadrante Gamma millenni fa. Attraverso i loro comandanti Vorta e i super soldati Jem'Hadar, i Fondatori dominano come Dei, portando ordine nella galassia. La scoperta del Tunnel Spaziale Bajoriano ha portato questa antica civiltà in un conflitto con le giovani civiltà del quadrante Alfa.

CONTENUTI DELL'ESPANSIONE

Questa scatola include tutto quello che ti serve per aggiungere il Dominio e il Quadrante Gamma alle tue partite di *Star Trek: Ascendancy* e giocare *La Guerra del Dominio*.

- 20 Nuove Carte Esplorazione
- Sistema del Tunnel Spaziale Bajor - Idran
- 16 Dischi Sistema del Quadrante Gamma, incluso Il Grande Legame
- 30 Navi Dominio con 3 Carte Flotta e Miniature
- 10 Nodi di Controllo del Dominio
- 15 Carte Avanzamento del Dominio
- 3 Carte Acccordo Commerciale del Dominio
- Carta Riepilogo Turno del Dominio
- Consolle Comando del Dominio con 2 indicatori
- 19 Nodi Risorsa
- 76 Segnalini & 27 Canali Spaziali
- 5 Miniature di Infiltratori del Dominio
- 8 Carte di Selezione Alleanza
- 50 Carte Alleanza
- 30 Carte Resistenza

AGGIUNGERE IL DOMINIO ALLA PARTITA

Per integrare il Dominio nelle tue partite di *Star Trek: Ascendancy*, mischia le 20 nuove carte Esplorazione nel tuo Mazzo Esplorazione.

Aggiungere il Dominio alla tua partita aumenta il numero di possibili giocatori di 1. Ogni giocatore addizionale aggiunge circa un'ora alla durata del gioco. Il Giocatore del Dominio inizia con un Sistema Natale completamente sviluppato con 3 navi.

IL QUADRANTE GAMMA

I Sistemi Planetari del Tunnel Spaziale Bajoriano e del Quadrante Gamma ti permettono di aggiungere il Quadrante Gamma alla partita. Usa le regole per il Quadrante Gamma.

Puoi usare Il Grande Legame invece come un Sistema Natale normale ed ignorare le parti riguardanti il Quadrante Gamma.

LA GUERRA DEL DOMINIO

Le Carte di Selezione Alleanze, Alleanza e Resistenza ti permettono di giocare la variante *La Guerra del Dominio*. Usa le regole La Guerra del Dominio per questo. Se non vuoi giocare questa variante, rimetti le carte nella scatola.

IL SETUP DEL DOMINIO

I Fondatori del Dominio sono mutaforma. Possono prendere la forma di qualsiasi razza. Alcuni Fondatori sono stati mandati nel Quadrante Alfa per preparare l'invasione.

All'inizio della partita il giocatore del Dominio piazza cinque Infiltratori sul Grande Legame.

CONSOLLE COMANDO

Come le tre fazioni incluse nel Set Base, il Dominio ha una Console Comando esclusiva, con due Regole Speciali che si applicano al Dominio.

KETRACEL BIANCO

Il Dominio ottiene la totale fedeltà dei suoi soldati Jem'Hadar attraverso il Ketracel Bianco, una sostanza essenziale per tenerli in vita. I Jem'hadar si assicurano che il resto del Dominio esegua gli ordini dei Fondatori.

Il giocatore del Dominio può Esaurire 1 Segnalino Comando per ritirare tutti i suoi Tiri per Colpire in un singolo Round di Combattimento in una Battaglia Spaziale o Invasione Planetaria. Possono farlo nel turno di qualsiasi giocatore e in qualsiasi Round di Combattimento in Battaglia o Invasione.

Esempio: Il giocatore della Federazione inizia una Battaglia Spaziale contro un Flotta del Dominio di 4 Navi. Il giocatore del Dominio ha ancora tre Segnalini Comando rimasti dal suo turno. Nel primo Round di Combattimento, solo una nave del Dominio Colpisce, così il giocatore del Dominio Esaurisce un Segnalino Comando (anche se non è il suo turno) e ritira i 3 mancati, segnando altri 2 Colpi. La Federazione segna 1 Colpo. Nel secondo Round di Combattimento le 3 rimanenti navi del Dominio segnano 2 Colpi. Il giocatore del Dominio sceglie di non usare la regola Ketracel Bianco.

La Federazione segna 1 Colpo. Nel terzo Round di Combattimento, le 2 rimanenti navi del Dominio falliscono entrambe, così il giocatore del Dominio Esaurisce un altro Segnalino Comando e ritira entrambi i dadi, segnando 2 Colpi. Il giocatore della Federazione non segna alcun Colpo. Alla fine del Round di Combattimento, il giocatore della Federazione si Ritira, finendo la Battaglia Spaziale.

DOMINAZIONE

Il Dominio è paranoico. Preferisce popoli sottomessi ad alleati e commercia solo a condizioni a lui favorevoli.

Il Dominio non può provare l'Egemonia Culturale su un Sistema rivale. Può invece usare l'Egemonia Culturale per controllare un sistema indipendente.

FONDATORI INFILTRATI

Il Dominio spedisce cambianti infiltrati per studiare le altre razze e preparare la strada per un'invasione.

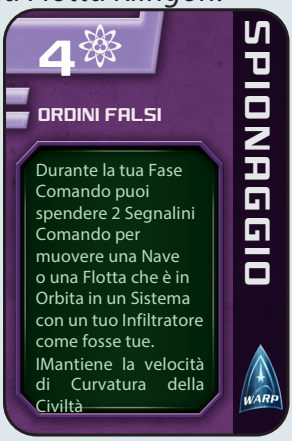
Il giocatore del Dominio può Esaurire due Segnalini Comando per muovere un Infiltrato dal Grande Legame a qualsiasi Sistema, anche se non è Connesso con Il Grande Legame. Può avere fino a 5 Infiltrati in gioco allo stesso momento. Può Esaurire un Segnalino Comando per muovere un Infiltrato verso un Sistema Adiacente al loro o ritornare al Grande Legame.

I giocatori rivali posssono far tornare un Infiltrato del Dominio verso Il Grande Legame durante la loro Fase Comando Esaurendo 2 Segnalini Comando.

Molti degli Avanzamenti del Dominio permettono loro di eseguire azioni nei Sistemi dove hanno un Infiltrato.

Esempio: Il giocatore del Dominio ha un Infiltrato su Nuova Bajor, controllata dai Klingon ed occupata da una Flotta Klingon. Nel suo turno, il giocatore del Dominio usa il suo Avanzamento Ordini Falsi per spostare la Flotta Klingon.

Esaurisce due Segnalini Comando per attivare l'Avanzamento. Ora può muovere la Flotta Klingon come se fosse sua. Esaurisce un altro Segnalino Comando per farla andare in Curvatura, quindi la muove alla velocità di Curvatura dei Klingon. Alla fine Esaurisce l'ultimo Segnalino Comando per farla uscire dalla Curvatura a Idran. Poichè hanno concluso il loro movimento in un Sistema Pericoloso, devono Affrontare



il Pericolo. Se sopravvivono, Il giocatore Klingon prenderà il Segnalino Ricerca.

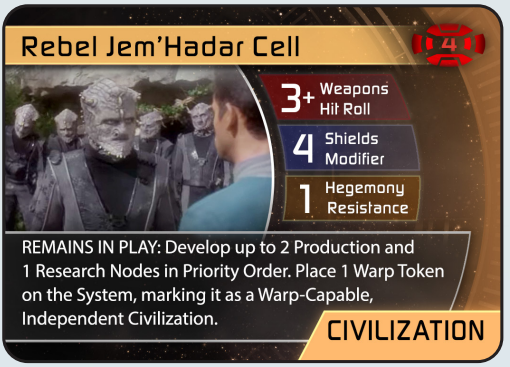
Il giocatore del Dominio è ora libero di muovere la sua Flotta di invasione su Nuova Bajor e conquistarla.

TATTICHE DEL DOMINIO

I Fondatori hanno creato i Jem'Hadar per proteggerli dai "solidi". Loro sono eccellenti combattenti, specialmente quando spendi un Segnalino Comando per migliorare le loro capacità di combattimento con il Ketracel Bianco. Dato che ricercare nuove abilità per i tuoi Jem'Hadar ti dà altri Segnalini Comando, questa può essere un'ottima strategia per una partita aggressiva.

I Fondatori sono mutaforma con l'abilità di viaggiare a Curvatura senza una nave. Questo gli dà la possibilità di infiltrarsi nelle altre Civiltà. Questi Infiltrati influenzano il mondo dove vivono in modo da beneficiare i Fondatori. Ricercare abilità degli Infiltrati ti dà migliori capacità di Curvatura. La combinazione di poter rallentare i tuoi avversari e muovere pià velocemente le tue navi ti mette a disposizione molte strategie verso la vittoria.

TECNOLOGIE SPECIFICHE



Bajor ed altre Carte Esplorazione specificano il "Tiro per le Armi" "Modifica Scudo" e "Resistenza all'Egemonia" di un Sistema. Usa questi valori invece che il Livello di Civilità standard per quel Sistema. Non appena un giocatore prende il controllo del Sistema, questi valori non si applicano più.

GAMMA QUADRANT

Se stai giocando con il Dominio come Civiltà, puoi aggiungere il Quadrante Gamma, la casa del Dominio, al gioco. Il Dominio prenderà contatto con le Civiltà del Quadrante Alfa attraverso il Tunnel Spaziale Bajoriano.

I SISTEMI DEL QUADRANTE GAMMA

I Sistemi del Quadrante Gamma sono segnati con questo simbolo su entrambi i lati. Tienili separati da quelli del Quadrante Alfa.

SETUP DEL TUNNEL SPAZIALE

Piazza il Sistema del Tunnel Spaziale con Bajor al centro del tavolo con Idran più vicino al Grande Legame. Questi sono Sistemi Fissi, e non possono essere spostati durante la partita.

Il sitema di Bajor inizia la partita come una Civiltà Indipendente con capacità di Curvatura, 3 Segnalini Curvatura, Livello delle Armi 5+, "Modifica Scudi" di 3. Piazza 2 Nodi Cultura su Bajor.

A differenza di molte Civilità Indipendenti, Bajor ha anche una Base Stellare (Deep Space Nine). Quando un giocatore prende il controllo di Bajor (sia attraverso una Invasione Planetaria o una Egemonia Culturale), controlla pure la Base Stellare e acquisisce un Segnalino Comando come se avesse catturato una Base Stellare da un altro giocatore. Nota: La Base Stellare aumenta la Resistenza all'Egemonia di Bajor di 1.

Se hai l'espasione Cardassia, rimuovi il Sistema di Bajor dalla pila dei dischi del Quadrante Alfa. Verrà rimpiazzato dal Sistema con il Tunnel Spaziale.

SETUP PILA DISCHI DEL QUADRANTE GAMMA

Prepara i Dischi del Quadrante Gamma allo stesso modo in cui prepari quelli del Quadrante Alfa.

Separa i Dischi dei Fenomeni Interstellari dai Dischi Planetari. Poi, metti da parte due Dischi Planetari a caso. Rimescola tutti gli altri Dischi insieme e metti i 2 Dischi Planetari in cima.

COSTRUIRE IL QUADRANTE GAMMA

Quando Esplori da un Sistema del Quadrante Gamma, piazza un Canale Spaziale come al solito, ma dev'essere connesso con esclusivamente con un Sistema del Quadrante Gamma. Se piazzi un nuovo Disco, pescalo dalla pila dei Dischi del Quadrante Gamma.

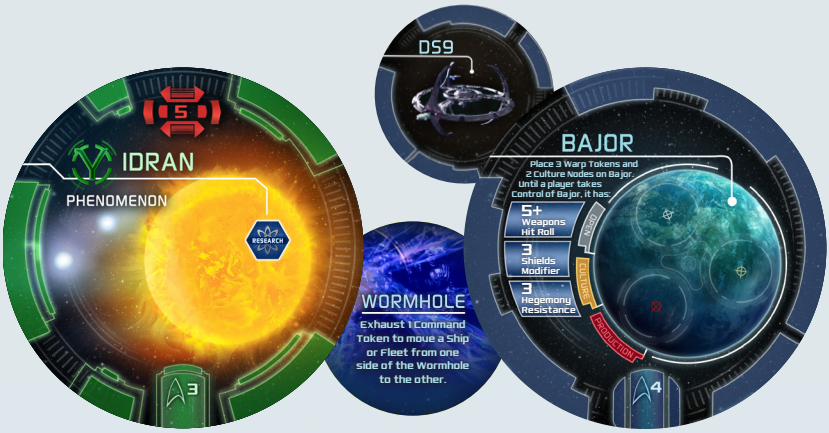
Risolvi la scoperta dei Sistemi Planetari o dei Fenomeni come al solito. I Sistemi Planetari del Quadrante Gamma usano lo stesso Mazzo Esplorazione di quelli del Quadrante Alfa.

I Canali Spaziali non possono mai collegare un sistema del Quadrante Gamma ad uno del Quadrante Alfa.

I giocatori non possono piazzare i Canali Spaziali in modo da impedire la connessione di almeno un Sistema del Quadrante Alfa a Bajor e del Quadrante Gamma ad Idran.

IL SISTEMA DEL TUNNEL SPAZIALE

Il Sistema del Tunnel Spaziale consiste di due Sistemi: Bajor e Idran, collegati da un Tunnel Spaziale. Bajor è un Sistema normale del Quadrante Alfa, mentre Idran è un Sistema del Quadrante Gamma. Questi sistemi **NON** sono Adiacenti, ma sono Connessi.



MUOVERSI ATTRAVERSO IL TUNNEL SPAZIALE

Non puoi muoverti attraverso il Tunnel Spaziale mentre sei a Curvatura. Le Navi devono prima uscire dalla Curvatura ad Idran o a Bajor. Devi Esaurire un Segnalino Comando per muovere una Nave (o Flotta) da un lato del Tunnel Spaziale all'altro. Puoi sempre muovere fra i due Sistemi, anche se uno dei due è di un Nemico. Non possono impedirti di entrare nel Sistema attraverso il Tunnel Spaziale, nè usare una Nave per impedirti di lasciare Bajor o Idran.

NO DOMINIO?

Se la partita non ha il Dominio come Civiltà, puoi comunque usare i Sistemi del Quadrante Gamma seguendo queste regole.

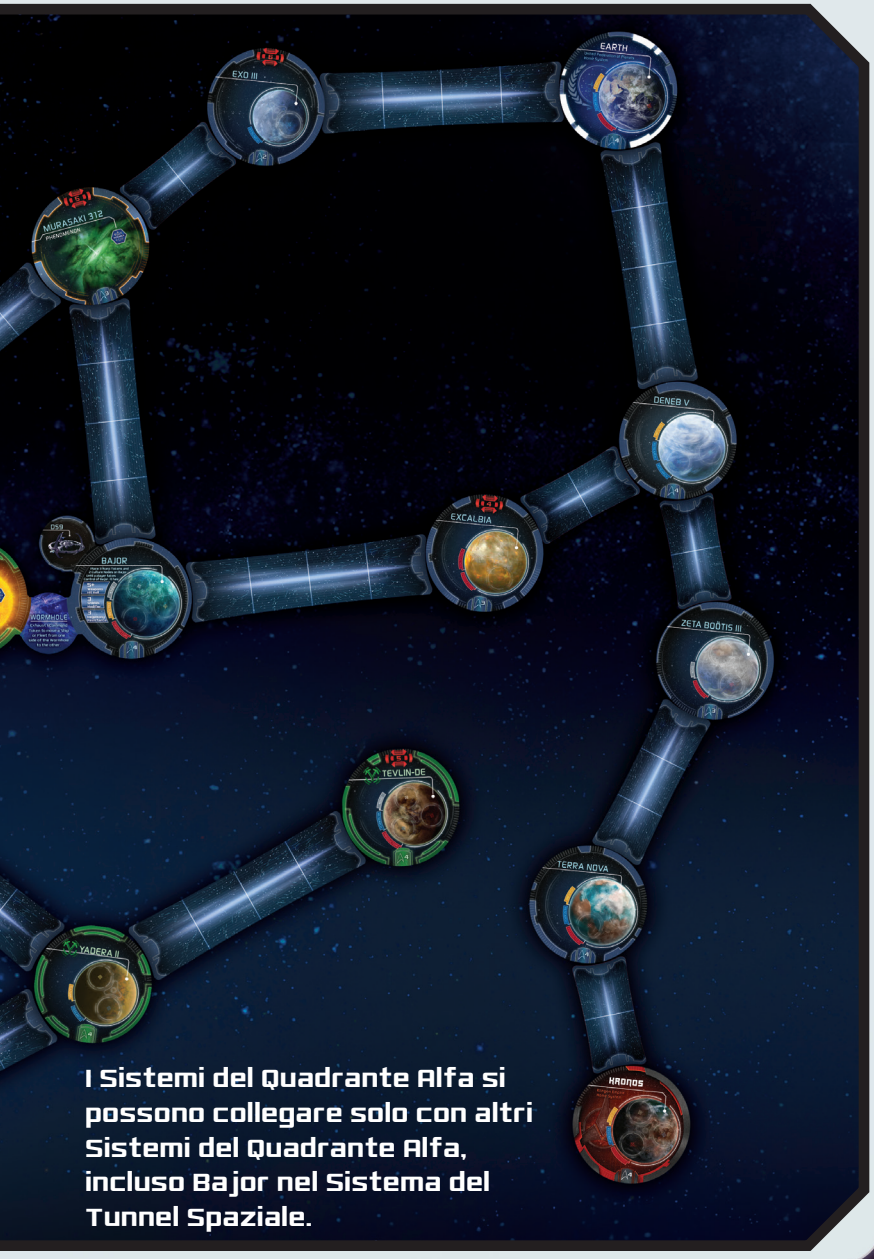
Non piazzare il Sistema del Tunnel Spaziale all'inizio della partita. Quando un giocatore pesca un Fenomeno, Tira il Dado Canali Spaziali. Se il risultato è 4, rimpiazza il Fenomeno con il Sistema del Tunnel Spaziale con il Canale Spaziale Connesso a Bajor.

Il giocatore può ora esplorare attraverso il Tunnel Spaziale verso il Quadrante Gamma.

Il pezzo del Tunnel Spaziale non è un Sistema Fisso quando viene piazzato. Lo diventa quando un Canale Spaziale successivo viene collegato a Idran o Bajor.

IL DOMINIO SENZA GAMMA

Se la tua partita ha il Dominio come Civiltà, ma non vuoi usare le regole del Quadrante Gamma, ignora il Simbolo del Quadrante Gamma sul Grande Legame è trattalo come un Disco del Quadrante Alfa. Non usare il pezzo del Tunnel Spaziale o i Dischi Sistema del Quadrante Gamma.



I Sistemi del Quadrante Alfa si possono collegare solo con altri Sistemi del Quadrante Alfa, incluso Bajor nel Sistema del Tunnel Spaziale.

THE DOMINION WAR

In Star Trek: Ascendancy, ogni civiltà aspira a diventare la Predominante o a sconfiggere i rivali militarmente. La variante La Guerra del Dominio cambia il campo di gioco, dividendo le civiltà in due Alleanze rivali. Le civiltà non prevarranno o cadranno da sole: dovranno collaborare per vedere la loro Alleanza prevalere sui nemici.

Servono almeno quattro giocatore per giocare La Guerra del Dominio. E' raccomandato un numero di giocatori pari.

Le regole per La Guerra del Dominio sono le stesse che in una normale partita, con le seguenti eccezioni.

SET UP

La Guerra del Dominio inizia con due Alleanze già create ed in guerra. Ogni giocatore inizia con una Civiltà già creata e connessa con i vicini.

FORMARE LE ALLEANZE

Ci sono due tipi di Carte Selezione Alleanza: Rosse e Blu. Forma un mazzo con lo stesso numero di carte dei giocatori, metà Rosse, metà Blu.

Prima di piazzare il proprio Sistema Natale, ogni giocatore pesca un Carta Selezione Alleanze per vedere a quale Alleanza appartiene. Tutti i giocatori della stessa Alleanza dovrebbero sedersi allo stesso lato del tavolo.

COSTRUIRE LE CIVILTA'

Ogni giocatore inizia la partita con il suo Sistema Natale connesso con quattro Sistemi Planetari già colonizzati. Il giocatore tira il Dado Canali Spaziali e collega il primo Sistema Planetario dalla pila dei Dischi al suo Sistema natale. Quindi piazza un Nodo di Controllo sul Sistema. Ripete questi passaggi per altre 3 volte, fino a collegare 4 Sistemi al proprio Sistema Natale.

Se pesca un Fenomeno, lo scarta e pesca un nuovo disco.

Quando tutti i giocatori hanno completato questi passaggi, mischia tutti i Fenomeni scartati nella pila dei Dischi. Non mettere i due Sistemi Planetari in cima come al solito.

Ogni giocatore inizia la partita con quattro Sistemi Planetari Colonizzati collegati con il Sistema Natale.

COLLEGARSI FRA ALLEATI

Una volta che tutti i giocatori hanno quattro Sistemi collegati al loro Sistema Natale, si collegano con gli Alleati. Ogni giocatore si collega all'Alleato alla sua destra tirando il Dado Canale Spaziale e facendo partire un Canale Spaziale dal Sistema più vicino all'alleato. Se non riesce a raggiungerlo pesca un Disco dalla Pila e lo collega senza girarlo. Quindi ripete questa procedura fino a quando non riesce a collegarsi all'Alleato.

Piazza una Carta Incontro a faccia in giù su ogni Sistema Planetario piazzato in questo modo. I giocatori devono fermarsi in un Sistema Inesplorato e scoprire il Sistema Planetario o il Fenomeno. Non possono navigare intorno ad un Sistema Inesplorato.

Il giocatore si collega con l'Alleato.

COLLEGARE GLI AVVERSARI

Non appena ogni collegamento dell'Alleanza è stato fatto, i due giocatori rimanenti seguono la stessa procedura per collegarsi con membri dell'Alleanza opposta. Tutti i Sistemi Natali devono essere collegati in un cerchio.

COSTRUIRE I NODI

Ogni giocatore ora costruisce tre Nodi Risorsa sul suo Sistema Natale, e nove Nodi Risorsa addizionali su tutti i Sistemi Adiacenti che controlla. Se non può costruire tutti i Nodi Risorsa in questi Sistemi, ne sceglie uno di quelli Inesplorati Adiacente ai Sistemi che controlla e lo rivela, scartando la Carta Esplorazione. Se è un Fenomeno, scartalo e scambialo con un Sistema Planetario dalla pila

Ogni giocatore inizia la partita con il Sistema Natale completamente sviluppato e 9 Nodi Risorsa addizionali.

Se il giocatore del Dominio sceglie di essere nel Quadrante Gamma, il Sistema del Tunnel Spaziale verrà piazzato il più centralmente possibile rispetto ai sistemi degli Alleati. Il loro collegamento con gli Alleati sarà attraverso Bajor.

dei Sistemi. Piazza un Nodo di Controllo su questo Sistema e piazza i restanti Nodi Risorsa su di esso.

ACCORDI COMMERCIALI

Tutti i giocatori iniziano la partita collegati fra loro e possono scambiare Accordi Commerciali con gli Alleati. Ogni giocatore può avere un solo Accordo Commerciale alla volta. Se questi Accordi Commerciali normalmente entrano in gioco Esauriti, allora sono Esauriti. Se una Civiltà ha requisiti addizionali per scambiare Accordi Commerciali, devono essere soddisfatti. Per esempio, i Breen hanno bisogno che i loro partner commerciali controllino un Sistema Adiacente al Territorio Breen.

IL QUADRANTE GAMMA

Se un giocatore è il Dominio, si può utilizzare l'espansione Quadrante Gamma. Per farlo, pesca quattro Sistemi Planetari da colonizzare dalla pila Quadrante Gamma. Quindi il Sistema Idran viene collegato al Sistema del Dominio più vicino al centro del tavolo, con Bajor che punta verso il centro del tavolo. Tutte le connessioni con i loro Alleati o con l'Alleanza opposta avverranno attraverso Bajor.

FLOTTE E BASI STELLARI

Nella Guerra del Dominio, i giocatori possono avere tutte e tre le loro Flotte e le Basi Stellari in gioco a dispetto del livello di Predominio.

ALLEANZE E ALLEATI

I giocatori nella tua Alleanza sono i tuoi Alleati. **Sei sempre in Pace con i tuoi Alleati** e non puoi iniziare Battaglie Spaziali con loro, né Invaderli o provare Egemonia Culturale contro un Sistema che controllano. Puoi entrare e muoverti attraverso Settori e Sistemi che contengono le loro Navi e Formare Flotte (ma non costruire Navi) nelle loro Basi Stellari. Come Alleato non ti serve il loro permesso per muoverti attraverso questi Sistemi.

ALLEATI NELLE BATTAGLIE SPAZIALI

Quando un giocatore inizia una Battaglia Spaziale, non può Attaccare le Flotte e le Navi Alleate.

Un giocatore può Esaurire un Segnalino Comando addizionale quando inizia una Battaglia Spaziale per far combattere anche le Flotte e le Navi Alleate che sono presenti nel Settore da cui attacca (o da quello Adiacente).

Se vincono, solo il giocatore che ha iniziato la Battaglia Spaziale può eseguire una Manovra Tattica per muovere le sue Flotte e Navi. Ogni Nave o Flotta Alleata rimane al suo posto, ma la Civiltà proprietaria guadagna comunque tutti i benefici soliti della vittoria.

Flotte e Navi rimangono sotto il controllo del giocatore originale, e possono Ritirarsi dopo un Round di Combattimento, anche se il giocatore Alleato continua.

Il giocatore Romulano Esaurisce un Segnalino Comando per iniziare una Battaglia Spaziale con la Flotta Breen. Non Attaccano la Flotta Klingon in quanto sono Alleati.

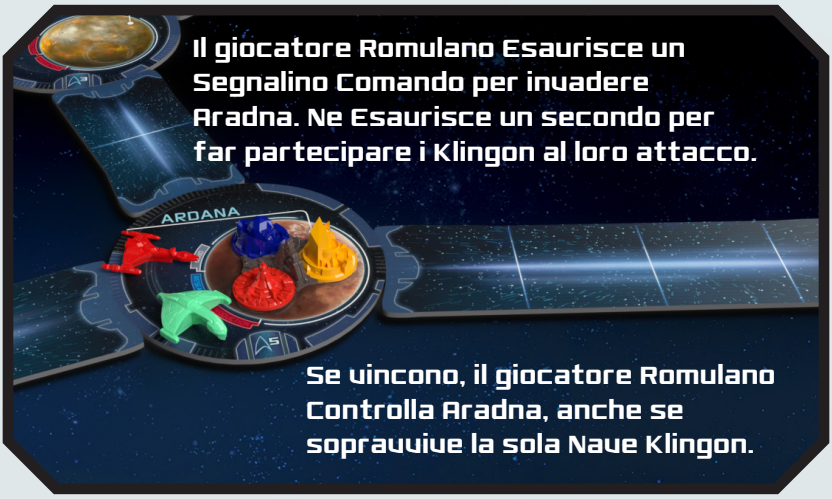
Il giocatore Romulano può Esaurire un altro Segnalino Comando per far unire i Klingon al suo Attacco.

ALLEATI NELLE INVASIONI PLANETARIE

Un giocatore, quando Invade un Pianeta può Esaurire un Segnalino Comando addizionale per far unire le Navi e Flotte Alleate all'attacco.

Se l'Invasione ha successo, il giocatore che ha Invaso il Pianeta prende il controllo del Sistema e Cattura ogni Nodo o Base Stellare.

Flotte e Navi rimangono sotto il controllo del giocatore originale, e possono Ritirarsi dopo un Roundi di Combattimento, anche se il giocatore Alleato continua.



BASI STELLARI ALLEATE E OCCUPAZIONE

Una Base Stellare aggiunge un dado alle Navi e Flotte Alleate che combattono una Battaglia Spaziale nel suo Sistema, anche se il giocatore che la controlla non ha Navi lì. Se ci sono solo Navi Alleate, allora ogni giocatore dell'Alleanza conta come se Occupasse quel Sistema.

AVVERSARI

I giocatori dell'Alleanza opposta sono i tuoi Avversari. **Sei sempre Ostile ai tuoi Avversari**. Ci sono delle eccezioni se vieni Conquistato. Non puoi tenere un Accordo Commerciale con un Avversario.

FASE INIZIATIVA

I giocatori non competono per l'Iniziativa. L'ordine di Turno per ogni Round è casuale.

FASE AZIONE

La Fase Azione è divisa in due parti: Fase Costruzione e Fase Comando.

FASE COSTRUZIONE

Nella fase costruzione ogni giocatore spende Risorse come al solito per sviluppare la sua Civiltà, seguendo l'ordine di turno. Ogni giocatore pesca due Carte Alleanza all'inizio della Fase di Costruzione.

FASE COMANDO

Nella fase Comando ogni giocatore Esaurisce i suoi Segnalini Comando per muovere Navi e Flotte, Esplorare, combattere Battaglie Spaziali, Invadere Pianeti e usare l'Egemonia Culturale per impadronirsi dei Sistemi. La Fase Comando è svolta in ordine di turno.

FASE RICARICA

La Fase Ricarica viene effettuata alla fine del Round come al solito.

CARTE ALLEANZA

Ogni Alleanza ha un mazzo di Carte Alleanza. Ci sono due tipi di Carte Alleanza. Uso Singolo o Permanenti. Le carte Uso Singolo rimangono nelle mani del giocatore fino a quando non sono giocate e quindi scartate. Le carte Permanenti sono invece piazzate di fronte al giocatore che le ha giocate.

All'inizio di ogni Fase Costruzione, ogni giocatore pesca due Carte Alleanza. Se ha più di 3 Carte Alleanza

in mano, deve scartare fino ad averne 3.

Un giocatore può giocare una Carta Alleanza dalla sua mano in qualsiai momento, spendendo 1 Segnalino Cultura.

Se il Mazzo Alleanza si esaurisce, mescola le carte scartate per formare un nuovo mazzo.

CONQUISTA

Se un Avversario prende il Controllo di un Sistema Natale di un giocatore attraverso una Invasione Planetaria, Egemonia Culturale o Colonizzandolo dopo una fallita Invasione, quel giocatore è stato Conquistato. Il giocatore che Controlla il Sistema Natale di un altro è il Conquistatore.

CONTROLLO DEL SISTEMA NATALE

Anche se il Conquistatore mette il proprio Nodo di Controllo sul pianeta, rimane comunque il Sistema Natale del Conquistato, che continua a Controllarlo. Il Nodo di Controllo semplicemente ricorda la Conquista.

IL PREZZO DELLA PACE

Un giocatore Conquistato è in Pace con l'Alleanza Avversaria. Non può iniziare una Battaglia spaziale con i suoi Avversari né invadere o provare l'Egemonia Culturale contro un Sistema che i suoi Avversari controllano. Né i suoi Avversari possono iniziare una Battaglia Spaziale o provare l'Egemonia culturale in un sistema che il giocatore Conquistato controlla.

Se un Avversario inizia una Battaglia Spaziale, la Flotta del giocatore Conquistato non ne prende parte. La Flotta di un giocatore Conquistato non può impedire ad un Avversario di Invadere o provare l'Egemonia Culturale contro un Sistema.

Il giocatore Conquistato deve scartaare tutte le Carte Alleanza nella sua mano e in gioco, e deve revocare tutti gli Accordi Commerciali con i suoi Alleati. Non può più pescare Carte Alleanza o fare Accordi Commerciali mentre è Conquistato.

Il giocatore Conquistato pesca immediatamente tre Carte Resistenza.

IL BOTTINO DELLA VITTORIA

Quando un Conquistatore prende il Controllo di un Sistema Natale di un altro giocatore, il Conquistato deve immediatamente dare metà (arrotondando verso l'alto) delle risorse che possiede al Conquistatore.

Per Esempio, la Federazione è stata Conquistata dagli Andoriani. Dato che non hanno ancora fatto il loro turno, hanno un sacco di risorse: 8 Segnalini Produzione, 5 Segnalini Ricerca e 7 Segnalini Cultura. Il giocatore Andoriano prende 4 Segnalini Produzione, 3 Segnalini Ricerca e 4 Segnalini Cultura come bottino.

Ricorda, se ci sono Nodi di Ricerca attivi sul Sistema Natale, il Conquistato deve dare uno dei suoi Progetti Attivi al Conquistatore per ogni Nodo di Ricerca catturato.

PAGARE UN TRIBUTO

Un giocatore Conquistato deve dare metà (arrotondando verso l'alto) delle risorse che guadagna nella Rigenerazione Risorse al Conquistatore.

Per Esempio, Cardassia è stata Conquistata dal Dominio. che genera: 7 Segnalini Produzione, 3 Segnalini Ricerca e 4 Segnalini Cultura ogni turno. Il giocatore Cardassiano deve pagare 4 Segnalini Produzione, 2 Segnalini Ricerca e 2 Segnalini Cultura al Dominio come Tributo ogni turno.

RICERCHE RUBATE

Un Conquistatore può usare tutti gli Avanzamenti completati di un Conquistato come fossero i suoi. Ogni riferimento alla Civiltà del Conquistato diventa un riferimento alla Civiltà del Conquistatore quando usa gli Avanzamenti del Conquistato.

Il Conquistatore non beneficia di Velocità Curvatura addizionale, Segnalini Comando o Cultura generati dagli Avanzamenti del Conquistato.

LIBERA CIRCOLAZIONE

Un giocatore Conquistato deve garantire alle Navi del Conquistatore di poter entrare nei Sistemi in cui Orbitano. Non sono obbligati a farlo con gli altri Avversari.

VITTORIA DALL'OMBRA

Anche se Conquistato, un giocatore rimane parte dell'Alleanza originale. Vince se l'Alleanza vince, e perde se gli Avversari della sua Alleanza vincono.

CARTE RESISTENZA

Le Carte Resistenza permettono ad un giocatore Conquistato di combattere contro il suo Conquistatore. Quando un giocatore viene Conquistato, pesca tre Carte Resistenza.

All'inizia della Fase Costruzione del Conquistato, il giocatore pesca due Carte Resistenza invece che due Carte Alleanza. Se ha in mano più di tre Carte Resistenza deve immediatamente scartare fino ad averne tre. Se il Mazzo Resistenza finisce le carte, mescola gli scarti per formare un nuovo mazzo.

GIOCARE CARTE RESISTENZA

Un giocatore Conquistato gioca le Carte Resistenza nella sua Fase Comando, a meno che la Carta non specifichi diversamente. Ogni Carta Resistenza mostra quanti Segnalini Comando devi Esaurire per giocare la carta.

RESISTENZA ATTIVA

Alcune Carte Resistenza permettono ad una delle tue Flotte di iniziare una Battaglia Spaziale contro il tuo Conquistatore. Puoi aggiungere Navi alla Flotta come al solito. Se questa Flotta inizia una Battaglia Spaziale e hai altre Navi o Flotte che possono unirsi alla Battaglia, puoi farlo. Questo non ti permette comunque di iniziare una Invasione Planetaria o provare l'Egemonia Culturale.

LIBERAZIONE

Un giocatore Occupato è immediatamente Liberato quando un membro della sua Alleanza Occupa il suo Sistema Natale. Il giocatore Liberato rimpiazza il Nodo di Controllo del Conquistatore con il proprio. Il giocatore Liberato scarta tutte le Carte Resistenza.

RECUPERO DEI PROGETTI DI RICERCA

Se ci sono Nodi di Ricerca sul Sistema Natale mentre viene Liberato, il Conquistatore deve dare uno dei suoi Progetti Attivi per ogni Nodo di Ricerca catturato, come se avesse Invaso il Pianeta con successo.

RIBELLIONE

Se un Conquistatore finisce la sua Fase Comando con tre (o meno) Navi in Orbita ad un Sistema Natale Conquistato, il giocatore Conquistato può Ribellarsi. Se lo fa, tira un dado per ogni Nave del Conquistatore in Orbita. Per ogni 4+ una Nave è distrutta. Se non ci sono più Navi Avversarie in Orbita attorno al suo Sistema Natale dopo che si è ribellato, allora è Libero.

IL CONQUISTATORE CONQUISTATO

Un giocatore Conquistato rimane Conquistato anche se il suo Conquistatore viene Conquistato da un altro membro dell'Alleanza. In questo caso devono liberarsi attraverso la Ribellione.

DICHIARARSI NEUTRALI

Un giocatore che non è stato Conquistato può Dichiararsi Neutrale. Se lo fa, l'Alleanza Avversaria sceglie uno dei suoi giocatori per Conquistarlo e piazzare il suo Nodo di Controllo sul Sistema Natale del Neutrale. Ora è Conquistato e scarta le Carte Alleanza e pesca le Carte Ribellione, come al solito per una Civiltà Conquistata. Il Conquistatore può spostare immediatamente qualsiasi Nave o Flotta da un Sistema che Controlla al Sistema Natale del Conquistato gratuitamente.

ASSISTENZA ALLA RICOSTRUZIONE

Se un Alleato Colonizza il tuo Sistema Natale dopo che è stato distrutto da una Invasione Planetaria fallita, ne prendi immediatamente il controllo, rimpiazzando il Nodo di Controllo con il tuo.

NESSUNA ELIMINAZIONE

I giocatori non possono essere eliminati nella variante *La Guerra del Dominio*. Anche se non Controlla nessun Sistema, ha ancora il suo turno e può giocare Carte Resistenza mentre aspetta che i suoi Alleati lo Liberino.

VINCERE LA PARTITA

Come in Star Trek: Ascendancy ci sono due modi per vincere la partita. Hai la Vittoria per Supremazia se la tua Alleanza ha Conquistato tutti i Sistemi Natali dei tuoi Avversari. In Alternativa pui vincere se la tua Alleanza ha Conquistato almeno metà dei Sistemi Natali dei tuoi Avversari e un membro della tua Alleanza soddisfa le condizioni per una Vittoria per Predominio, una Vittoria Agenda o un altro modo alternativo di vincere una partita di Star Trek: Ascendancy.

ADDITIONAL RULES

GIOCARE IN DISPARI

Se non hai un numero di giocatori pari, aggiungi una carta extra al Mazzo di Selezione Alleanza, così che ci sia lo stesso numero di Carte Rosse e Blu. Una volta che le Carte saranno pescate, un'Alleanza avrà un giocatore in più.

COSTRUIRE I NODI

Ogni giocatore dell'Alleanza più piccola costruisce 3 Nodi sul suo Sistema Natale e nove Nodi addizionali sui Sistemi Adiacenti. Somma il numero di Nodi così costruiti: l'Alleanza più grande si dividerà lo stesso numero di Nodi fra i suoi giocatori. Ognuno costruisce 3 Nodi sul suo Sistema Natale, quindi il resto dei Nodi sui Sistemi Adiacenti.

Esempio: In una partita con 2 giocatori nell'alleanza più piccola ci saranno 24 Nodi. L'alleanza più grande divide per i suoi 3 giocatori il totale dei Nodi. Ad ognuno toccheranno 8 Nodi: 3 nel Sistema Natale e 5 nei Sistemi Adiacenti.

SEGNALINI COMANDO INIZIALI

I giocatori dell'Alleanza più piccola iniziano con un Segnalino Comando aggiuntivo (due in più per il Cardassiano).

CARTE ALLEANZA

I Giocatori dell'Alleanza più piccola possono tenere una Carta Alleanza extra, per un totale di 4 carte nella mano e in gioco.

VINCERE LA PARTITA

L'Alleanza più piccola vince con Supremazia se la sua Alleanza ha Conquistato tanti Sistemi Natali degli Avversari quanti giocatori ci sono nell'Alleanza.
Vince anche se ha Conquistato metà dei Sistemi Natali degli Avversari rispetto a quanti giocatori ci sono nell'alleanza e un

membro soddisfa le condizioni per una Vittoria per Predominio, Agenda o un modo alternativo di vincere Star Trek: Ascendancy.

REGOLE IN CONFLITTO

Con la variante la Guerra del Dominio che cambia diverse regole base del gioco, c'è una possibilità maggiore che le regole nelle carte vadano in conflitto con le regole del gioco. Se questo dovesse succedere, le regole sulle carte hanno la precedenza sulle regole del gioco. Se dovessero risultare altri conflitti, le regole per la Guerra del Dominio hanno la precedenza sulle regole base.

Esempio: Un giocatore scopre un Sistema Planetario che ha la Carta Esplorazione Summit Diplomatico. La carta Summit Diplomatico permette al giocatore di fare un Accordo Commerciale con uno degli altri giocatori. Dato che ha già Accordi Commerciali con i suoi Alleati, l'unico modo di usare questa carta è scambiare l'Accordo Commerciale con un Avversario. Questo va in conflitto con la regola della Guerra del Dominio che dice che non si possono fare Accordi Commerciali al di fuori dell'Alleanza. Dato che la Carta Esplorazione ha la precedenza, il giocatore ha la possibilità di scambiare la Carta Accordo Commerciale con un suo Avversario. Questo non cambia nessuna delle altre regole, quindi il giocatore continua a rimanere Ostile all'Avversario con cui ha un Accordo Commerciale, e deve ritornargli la Carta Accordo Commerciale se Attacca o prova l'Egemonia Culturare verso l'Avversario.

CREDITS

GAME DESIGN
Andrew Haught
Phil Yates

GRAPHIC DESIGN
Katie Dillon
Emily Harwood

PRODUCERS
Peter Simunovich
John-Paul Brisigotti

3D DESIGN
Charles Woods

ACKNOWLEDGMENTS

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

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

PLAYTESTERS

Ian Burgos, Peter Katelaan, Leonard Landrey, Stuart Lapwood, Dean Webb

FOR FULL GAME RULES VISIT STARTREK.GF9GAMES.COM

STAR TREK TM & © 2021 CBS Studios Inc. STAR TREK and related marks and logos are trademarks of CBS Studios Inc. All Rights Reserved.