

## SETUP

giocatori 2 3 4 5 6 7 8 9

Tecnologie: 12 / 14 / 16 / 18 / 20 / 22 / 24 / 26

Settori III: 5 / 10 / 14 / 16 / 18 / 22 / 24 / 24

Sviluppi: 3 / 4 / 5 / 6 / 7 / 8 / 8 / 8

Usare sempre tutti i settori I e II. *cheat: un dado blu per round*

Partendo dall'ultimo giocatore, scegli razza e posizione settore iniziale,

e popolala. 33 pop e 13 dischi iniziali. Impostare navi spaziali e risorse.

Aggiungere settori HOMEWORLD di Antichi a riempire i 6 esagoni iniziali, assegnare Incrociatori Antichi

Se si gioca in 7-9 aggiungere reputation tiles



## ROUND

**AZIONI** a turno dei giocatori, finché tutti passano

**BATTAGLIE** in ordine discendente

Fase **SISTEMAZIONE** per cui si possono usare eventuali navi coloniali rimaste.

Pagare economia, prima calcolando i \$. Se non bastano si può scegliere di convertire altre risorse e/o di riprendere dischi influenza per diminuire il costo – **la pop ritorna pure**. Poi guadagnare restante.

Fase **PULIZIA** riposiziona dischi influenza, pesca nuove tecnologie (se **entrano rare, non contano**)

giocatori 2 3 4 5 6 7 8 9

Tecnologie: 4 / 6 / 7 / 8 / 9 / 10 / 11 / 11

I giocatori con DISTORSIONE TEMPORALE, se hanno meno di 3 distorsioni, ne pescano 1

**SUPERNOVA:** tira due dadi, aggiungi la tecnologia minima del giocatore che influenza; se minore o uguale al round attuale, salta in aria. Tutto distrutto, pop torna nel tracciato, influenza pure, e si gira l'esagono. **HALF WORMHOLE**

**NEBULA:** se una nave termina il turno, guadagna la *discovery* tile.

Attivare **ANOMALIE** mobili, con il dado. I risultati implicano danni a se stessa, distruggere pianeti (prima il pianeta del proprio colore, altrimenti un pianeta grigio, altrimenti lei stessa subisce 2 danni) e muoversi (se va in esagono non esplorato, esce dal gioco). Non rimuove influenza.

Attivare ogni **ALVEARE** di Antichi, e eventualmente muovere 1 solo Antico, che combatterà SOLO nel prossimo round nella fase BATTAGLIA (non distrugge nulla in questa fase)

## PUNTEGGIO FINALE

TESSERE reputazione (nascoste): 1-4 VP

ESAGONI controllati (disco influenza): 1-4 VP

MONOLITI controllati: 3 VP

TECNOLOGIA acquisita: (3x) 1-5 VP

TESSERE ambasciatore: 1 VP

Carta TRADITORE: -2 VP

TESSERE Alleanza: 2 VP e/o -3 VP

### BONUS della SPECIE

Incrociatori ANTICHI / ANOMALIE distrutte: 1 VP

DISTORSIONI TEMPORALI: -2 VP o +1 VP

## AZIONI

Prima di ogni azione puoi usare eventualmente una distorsione temporale

**EXP:** esplora un nuovo esagono vicino ad una zona influenzata (disco) o ad una nave non bloccata. Se l'esagono non piace, puoi rifiutarlo e terminare l'azione. *House rule: mulligans per ripescare tessera di -1, -1, -2, -4, -8 VP*

**INF:** per ogni disco, puoi muoverlo dalla mappa, o dalla board giocatore, e spostarlo nella board giocatore o in un nuovo posto mappa adiacente (anche se stesso) ad un esagono che influenzi o su cui hai una nave. OPZ puoi riattivare navi coloniali. Se rimuovi un disco, la pop ritorna in plancia

**RES:** scegli una tecnologia / tecnologia rara / tessera sviluppo / evoluzione, pagando il costo

**BUI:** costruisci navi o orbitali o monoliti in una zona influenzata (disco) – max 1 orbitale e 1 monolite in ogni esagono.

**UPG:** scarta tutte le parti che vuoi, e prendi (gratis) pezzi di nave da montare

**MOV:** per ogni freccia, puoi attivare una nave, anche la stessa più volte. **HALF WORMHOLE da entrambi i lati.**

**PASS:** Se passi, puoi fare MOV, BUI e UPG ridotte. Mettere l'ordine di turno prossimo Round.

Se due razze sono connesse, possono decidere di scambiarsi ambasciatori e un pop, dichiarando di entrare in **relazione diplomatica**. Si può rimuovere un reputation tile per fare spazio, ma mai un ambasciatore.

Se una razza in relazione diplomatica, passa con **una nave** in un territorio avversario (con un disco influenza o con una propria nave), diventa il nuovo TRADITORE – togliendo la tessera al precedente; le due razze si restituiscono ambasciatori e pop (**scegli in quale tracciato** rimetterlo). Il TRADITORE conta a fine partita -2 VP.

**Chi ha il TRADITORE non può iniziare / accettare una nuova relazione diplomatica.**

Se due razze sono in **relazioni diplomatiche** possono scegliere di fare parte della stessa **ALLEANZA**. (3 alleanze)

*4-5 giocatori: massimo 2 giocatori per Alleanza*

*6 o più giocatori: un terzo può entrare a far parte di una Alleanza, se in relazione con uno dei due fondatori*

**Fondare una Alleanza:** un giocatore propone di iniziare una alleanza, l'altro giocatore accetta.

I partecipanti ad una alleanza possono muoversi liberamente nei territori dell'altro; quando combattono, lo fanno insieme, e dividono i VP partita finali in 2 (round down).

In caso di battaglia 2 VS 1, il giocatori del team pescano entrambi tessere reputazione per le vittorie personali; la scelta di piazzare il disco influenza è prima per il giocatore entrato per primo nell'esagono, altrimenti l'altro.

**NON si può fondare una alleanza NELL'ULTIMO ROUND**

**Uscire da una Alleanza:** la tessera vale da 2 VP a -3 VP.

Non si perde la **relazione diplomatica**, né si prende il TRADITORE per la semplice uscita

Si prende TRADITORE immediatamente se **hai un disco o una nave in un esagono con un disco o una nave del vecchio alleato.**

Non si può mai rientrare in una Alleanza.

**NON si può fondare una alleanza NELL'ULTIMO ROUND**

In qualsiasi momento puoi usare le **navi coloniali**, e piazzare popolazione in zone influenzate (disco)

In qualsiasi momento puoi convertire risorse da un tipo ad un altro, al costo della RAZZA.

Una volta a round puoi usare una azione della **PULSAR**, senza costo – se non hai passato il turno.

## VARIO

**GCD:** bloccano qualsiasi nave entri nel settore centrale

**PORTALI warp:** sono 3 esagoni, un *discovery* tile e un tile sviluppo. Sono connessi tutti tra di loro

**PORTALI deep warp:** il centro contiene 4 anomalie inizialmente immobili, ed è staccato dalla galassia. Ogni deep warp esagono che compare è connesso solo al centro deep warp. Quando compare, riceve una anomalia dal centro, e il giocatore decide se metterla nel lato mobile o immobile.

**ANOMALIE:** vengono posizionate come mobili o immobili. Sono considerate navi, per cui **non si può influenzare l'esagono (disco) senza distruggerle**. Non bloccano però il passaggio delle navi. Se distrutta una anomalia MOBILE, si **ottiene un *discovery* tile**. I danni non si riparano mai, ma rimangono fine round. Se termina in uno spazio con un disco influenza e/o popolazione e senza navi, **non rimuove il disco**.

**BLACK HOLE:** la prima nave che entra prende subito la tessera *discovery*; subisce 1-2 danni e rientra in gioco, o rientra dopo 1 / 2 round futuri, in un esagono indicato della zona I o II a scelta.

**ALVEARI** di Antichi: si piazzano tre navi Antiche std, e ogni fine round eventualmente se ne muove una via dall'esagono. Queste navi hanno i **teletrasporti per semi-buchi neri**, per cui possono passare di esagono anche non connesso. Hanno anche le **bombe a neutroni** per cui a fine battaglia distruggono tutta la popolazione rimasta.

**HEMOWORLD** di Antichi, hanno Incrociatori Antichi con poteri speciali (ad es. scudo di distorsione per solo missili, sistema di difesa a punti, e recupero danni in round).

**DISTORSIONE TEMPORALE:** sacchetto rosa.

Prima di fare una azione si può usare una o più distorsioni temporale: ottieni l'effetto e posizionala sulla timeline. Se nei round successivo completi la distorsione, guadagni PV altrimenti -2 PV. Nella fase di PULIZIA se hai meno di 3 distorsioni, ne peschi 1.

**EVOLUZIONE:** sacchetto verde.

Se hai guadagnato l'abilità EVOLUZIONE, pesca un pool 5 tessere, e aggiungi il marker risorse mutagen verde.

Puoi con l'azione ricerca, usare una tessera evoluzione, girandola e avendo l'effetto permanente – **MAI DUE VOLTE STESSA** – poi pesca una nuova tessera evoluzione.

Ci vogliono **sempre 3 risorse di un tipo per convertirle in un mutagen 3:1**, mentre viceversa mutagen->risorsa dipende dalla conversione della razza

**Missili:** colpiscono una volta sola – **Cannoni:** colpiscono ogni turno

**Drives** (motori): Le basi non possono avere i motori, mentre le navi devono averli sempre

**Fulmini:** energia prodotta e energia consumata; non si può costruire più di quanto si produce

**Difesa a punti:** prima di subire i missili in arrivo, spara ogni volta con tutti i cannoni della propria flotta ancora in gioco (usa anche +computer) contro ogni missile (ogni dado 6, o 5+, non contro i danni da missile) per annullarli

**TWEAK 2nda:** Primo che passa prende 2\$. Gioco dura 8 round. I *Discovery* possono essere presi senza mettere disco influenza, dopo aver scoperto un nuovo esagono, o dopo aver distrutto un Antico, o Guardiani, o GCD.

## COMBATTIMENTO

In caso di giocatori multipli in un esagono:

1. combattono i giocatori 1 VS 1, in ordine dall'ultimo entrato
2. l'ultimo rimasto combatte contro Antichi / GCD (*anche se discendenti di Draco, prima combattono tra di loro i giocatori*)

Per ogni tessera, in ordine discendente, fare battaglia (1 vs 1)

1. Calcolare iniziativa di ogni gruppo di navi – a parità vince il difensore
2. Sparare i missili (una volta sola);
3. Sparare a turno con i cannoni – FINO CHE RIMANE UN GIOCATORE
4. Si può fare fuggire un tipo di navi (solo verso esagoni con propria influenza, **senza nemici**)
5. Calcolare quanti tile Reputazione pescare, in ordine da chi è entrato prima nell'esagono (quindi prima il difensore originale) – anche se battaglie multiple in un esagono, sempre limite max 5

Finite le battaglie:

- per ogni esagono con nave e popolazione avversario, distruggere la popolazione sparando con i cannoni (ogni colpo 1 pop distrutta) o automatico con la bomba a neutroni
- per ogni esagono con propria nave, senza popolazione avversario, scaccia il disco influenza avversario
- per ogni esagono con propria nave, senza alcun disco, si può mettere disco influenza
- mettendo disco, si guadagna eventualmente tessere discovery, che solo ora si possono usare

[ANTI-MISSILI 1] scudo specifico anti-missili -2 nella difesa

[ANTI-MISSILI 2] **difesa a punti contro missili**: dopo che l'attaccante indica quale tipo di nave subisce la raffica di missili, ogni cannone presente nella flotta del giocatore che subisce l'attacco (e non i suoi alleati) spara i propri cannoni e ogni successo annulla un dado missile – vale nel tiro considerare i propri computer (+PC), non gli scudi avversari

ATTACCO

6 colpisce automatico / 1 fallisce automatico.

Il tiro 2-5 è aumentato dai propri computer (+PC), e diminuito da scudi avversari (-SHIELD).

Si può scegliere quale nave attaccare dopo aver tirato i dadi.

ATTACCO NPC:

1. Prova a distruggere una nave;
2. Sceglie la nave a cui fa più danno (meno scudi);
3. Sceglie la nave più grossa

TILE REPUTAZIONE – per ogni battaglia, con un max di 5 tile

- 1 per partecipato battaglia (se non sei fuggito completamente alla fine)
- 1 per ogni Intercettore, Base Spaziale, Antico distrutto, Orbitale ESILIATI
- 2 per ogni Incrociatore (*cruiser*) distrutto
- 3 per ogni Dreadnought, Anomalie, GCD distrutto

Se peschi tile reputazione speciali, tienile da parte e sceglie una sola, oltre la scelta di quelle std.