

GALACTIC WARLORDS

BATTLE FOR DOMINION



BY BABIS GIANNIOS



ART BY THE MICO

STORIA

400 ANNI FA, LA GALASSIA ERA FINALMENTE UNITA.

Dopo lunghe e faticose trattative, nacque la Federazione Galattica di Preiakka. Sei principali fazioni galattiche, gli Altorans, gli Oku'Nar, i Remmen, i Fellerians, i Praxis e i Kiithos erano uniti da un'unica idea - per portare la pace nella galassia - dopo anni di ostilità e aggressività.

E per tutto quel tempo, la galassia prosperò in pace. Il commercio e lo scambio culturale fiorirono, le persone viaggiarono e esplorarono le meraviglie che la galassia di Preia aveva da offrire. La Federazione colonizzò infiniti mondi e accolse gli altri come membri uguali ai diritti.

Ma 78 anni fa, tutto questo è finito.

Era l'anno 4596 quando Anior Lankhom, un alto rappresentante della Repubblica Felleriana, fu assassinato. I membri della delegazione di Praxis hanno rivendicato la responsabilità dell'assassinio. La gente era scioccata, l'inferno si scatenò, il panico e il terrore crebbero mentre le tensioni tra i Felleriani e la Praxis aumentavano ogni giorno.

Dopo che una flotta fu inviata nello spazio di Praxis per catturare gli assassini, i Felleriani furono incontrati con aggressione dalla Praxis. La loro flotta, brutalmente distrutta, segnò la nascita della Guerra Civile Galattica, che distrusse le fondamenta della Federazione Preiakka e rivendicò la pace che durò per secoli.

ORA, DOPO TUTTI QUEGLI ANNI, LA GALASSIA SI TROVA NELLE ROVINE.

I mondi che sono stati catturati durante la guerra erano così indeboliti, a malapena si vedono tracce delle meravigliose civiltà che un tempo formavano la Federazione.

E dal massiccio conflitto e dal caos sorsero potenti signori della guerra

Condurranno la galassia in un nuovo tempo di guerra, mentre le loro nuove fazioni cercano di controllare i vasti spazi e i mondi ricchi che un tempo erano il più grande orgoglio della Federazione. Anche in questa forma esausta, i mondi segnati dalla battaglia hanno ancora molto da offrire. Dagli oceani cristallini della distesa di Remmen, agli splendidi deserti della regione di Altor, ogni mondo dovrà ora subire il

DOMINIO dei signori della guerra galattica.

PANORAMICA

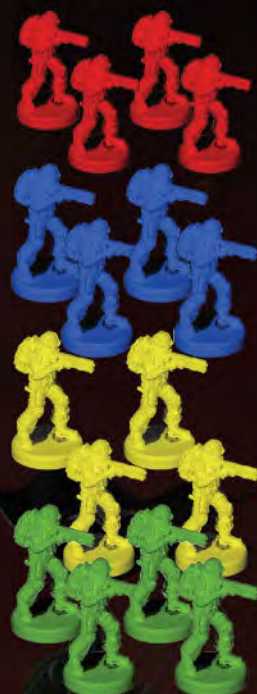
Galactic Warlords: Battle for Dominion è un gioco basato su carte di dispiegamento tattico e controllo del pianeta. In questo gioco, giochi come uno dei Signori della Guerra, con lo scopo di stabilire il tuo dominio sulla galassia e segnare il maggior numero di punti alla fine del gioco. Lo farai giocando le tue carte mercenarie noleggiate dalla tua mano nella tua area di comando. Ognuno dei Mercenari avrà le proprie unità e azioni come schierare truppe, ricognizione, assassino e molti altri. Usando queste unità e azioni, sarai in grado di affermare il controllo sui pianeti nella regione galattica contestata. Alla fine del gioco, otterrai punti per completare le missioni dei Mercenari che hai giocato durante il gioco e altri punti bonus. Chi ha il maggior numero di punti alla fine del gioco è il Grande Signore della Guerra e il vincitore del gioco!

COMPONENTI

1X
TABELLONE DELLA GALASSIA



80X
MINIATURE FANTERIA 20X
COLORE per giocatore



12X
MINIATURE TANK 3X COLORE
per giocatore



8X
MINIATURE AIRCRAFT 2X
COLORE per giocatore



4X
SEGNALINI NAVE



4X
BASI GIOCATORE



3X
DADI DA BATTAGLIA



8X
SEGNALINI FERITA



6X
SEGNALINI PIANETA



8X
SEGNALINI GIOCATORE



17X
INDICATORI
RICOGNIZIONE E AZIONE



40X
CARTE MERCENARIO



16X
CARTE SUPPORTO



24X
TESSERE PIANETA



CONCEPTS

CARTE MERCENARIO

AZIONI MERCENARIO

Il principale motore del gioco. Utilizzerai queste azioni per schierare unità, bombardare pianeti, assassinare mercenari, ecc..

UNITÀ

Ogni mercenario mostra il proprio numero di unità. Quindi, quando giochi una carta mercenario, ti darà il controllo di queste unità in modo da poterle usare nella partita. Quando guadagni unità, le piazzhi nella tua Launch Pad (Piattaforma di Lancio), pronte per essere utilizzate.



MISSIONI DEL MERCENARIO

Dispiegando unità dalla tua Base e mantenendo il controllo dei pianeti del tipo appropriato, compirai Missioni del Mercenario, che ti daranno potere  alla fine della partita.

ABILITÀ

Ogni mercenario ha un paio di abilità. Quando viene posizionato accanto a un altro mercenario con la stessa abilità, puoi posizionare una Guardia nel cerchio colorato. Se è la seconda guardia in un cerchio abilità dello stesso colore (ad esempio la tua 2a Guardia posizionata su un cerchio rosso) puoi giocare quell'azione abilità.

TABELLONE GALASSIA E TRACCIATI



SETTORI GALATTICI

Qui è dove le tessere pianeta vengono mescolate e messe sul tabellone. I giocatori schiereranno le proprie unità in quei pianeti durante i propri turni.



MERCATO DEI MERCENARI

Il posto dove i mercenari dalla galassia si riuniscono e aspettano di essere ingaggiati! I giocatori ingaggeranno (con un draft) le Carte Mercenario da questa area designata.



TRACCIATO REPUTAZIONE

I giocatori avanzeranno sul tracciato reputazione e guadagneranno bonus e altro potere man mano che l'influenza della propria fazione diventa più forte.



TRACCIATI PIANETA

Le battaglie influenzeranno lo stato dei pianeti, quindi qui è dove i giocatori potranno tenerne traccia.

OBIETTIVO



Il simbolo Potere

L'OBIETTIVO IN GALACTIC WARLORDS: BATTLE FOR DOMINION È QUELLO DI AVERE IL MAGGIOR POTERE (PUNTI VITTORIA) ALLA FINE DELLA PARTITA. CI SONO 3 MODI PER OTTENERE POTERE:

SCHIERAMENTO

Quando si schierano unità su pianeti, si otterrà potere in base alla posizione dell'indicatore di quel pianeta sulla tracciato pianeta.



ESEMPIO: il giocatore rosso decide di schierare le sue unità su un pianeta giallo. Poiché al momento il segnalino pianeta giallo si trova all'ultimo punto della tracciato, guadagnerà immediatamente +2 potere per lo schieramento (il valore più basso del tracciato).

REPUTAZIONE

Ogni volta che si ottiene Reputazione, si riceverà un bonus o un potere.



ESEMPIO: il giocatore rosso guadagna 1 reputazione giocando un'azione. Può scegliere di aggiungere +1 Fanteria alla sua base o guadagnare immediatamente +2 potere .

MISSIONI

Alla fine della partita, otterrai 2 punti potere per ogni pianeta controllato che combacia con il simbolo nell'angolo in alto a sinistra di ciascuno dei tuoi mercenari non feriti in gioco.



ESEMPIO: Alla fine della partita, il giocatore rosso controlla 2 pianeti blu e 1 pianeta giallo. Dato che controlla 2 pianeti blu, guadagna +2 potere per mercenario con il simbolo del pianeta blu, perciò i pianeti blu gli daranno un totale di 8 punti potere .

Poiché controlla 1 pianeta giallo guadagnerà +2 potere per ogni mercenario e dato che ha 3 mercenari con il simbolo del pianeta giallo, guadagnerà un totale di +6 potere .

PREPARAZIONE

Alcune fasi di preparazione avranno regole aggiuntive per 2, 3 e 4 giocatori contrassegnate da questi simboli:

2

3

4

2 VS 2

1. ASSEGNARE LE FAZIONI: Ogni giocatore sceglie una fazione e prende tutti i componenti associati a quel colore: Plancia Base, unità, segnalino nave e altri segnalini. Ogni giocatore piazza il proprio segnalino potere nello spazio 0 sulla tracciato potere e le unità in uno spazio dedicato accanto alla propria Base chiamata "riserve".



2. UNITÀ NELLA BASE:: Ogni giocatore mette quindi due unità di fanteria dalla propria riserva nello spazio Mission (Missione) nella propria base. Quindi posiziona tutte le sue unità Tank (Carro Armato) e Aircraft (Velivolo) nello spazio Launch Pad nella propria base.



3. SELEZIONARE PIANETI: separare 2 pianeti di ciascun colore e mettili da parte. Poi mescola il resto a faccia in giù e prendi 7, 8 o 9 pianeti rispettivamente per 2, 3 o 4 giocatori e mescolali insieme a quelli precedentemente messi da parte. Ora dovresti avere 19, 20 o 21 pianeti a seconda del numero di giocatori. Mischia di nuovo questi pianeti e mettili a faccia in giù sulla mappa della galassia, **2 in ciascun Settore Esterno** e **1 più il numero di giocatori nella Regione Centrale**, poi rivela i pianeti nei tre settori centrali. Rimetti il resto dei pianeti nella scatola.



Esempio: in questo esempio di preparazione sono stati rivelati 2 pianeti bianchi, l'indicatore che rappresenta i pianeti bianchi viene mosso avanti di 2 spazi. Fai questo per tutti i pianeti rivelati durante la preparazione. Ricorda, ogni volta che viene rivelato un nuovo pianeta, il segnalino corrispondente avanza di 1 spazio sul tracciato!



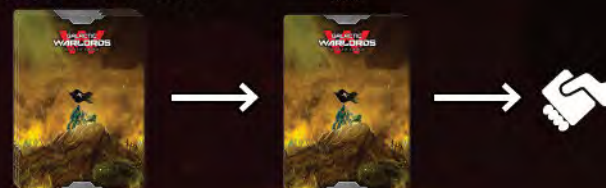
4. PREPARARE IL TRACCIATO REPUTAZIONE: mescola gli indicatori azione Reputazione a faccia in giù e poi posizionali casualmente su ogni casella del tracciato Reputazione. Rimetti gli indicatori rimanenti nella scatola.



5. DISTRIBUIRE CARTE SUPPORTO: mischia il mazzo supporto e distribuisce 1 carta a ciascun giocatore a faccia in giù da aggiungere alla propria mano

MAZZO SUPPORTO

IX



6. DISTRIBUIRE CARTE MERCENARIO: il mazzo viene preparato in modo diverso in base al numero di giocatori:

2



Separa le 30 carte mercenario contrassegnate con 2 nell'angolo in basso a destra. Mischia e distribuiscine 5 per giocatore.



MAZZO MERCENARI

5X



3



In 3 giocatori, mischia tutte e 40 le carte mercenario, rimuovine 7 a caso per formare un mazzo di 33 carte. Quindi distribuiscine 5 per giocatore.



4



In 4 giocatori, mischia tutte e 40 le carte mercenario poi rimuovine 4 a caso per formare un mazzo di 36 carte. Quindi distribuiscine 5 per giocatore.



7. SCARTARE MERCENARI: ogni giocatore deve scegliere 2 carte mercenario da scartare dalla propria mano (tenendo le restanti 3 dal passaggio 6 come mano iniziale della partita). Rimiscola le carte scartate da ogni giocatore nel mazzo e poi rivela le prime 4 carte dal mazzo per formare il mercato dei mercenari.



LA PARTITA

Durante la partita, i giocatori si alterneranno in ogni round e dovranno eseguire tutte le fasi obbligatorie del turno. Ecco una panoramica del turno di un giocatore:

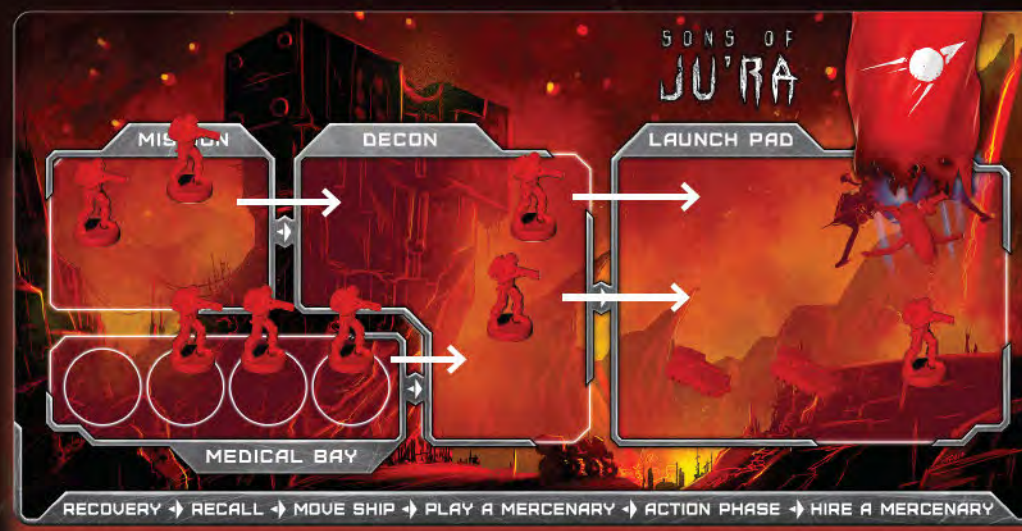


RECOVERY - RECUPERO

Il giocatore muove le sue unità di un passo verso lo spazio del Launch Pad nella sua base in questo ordine:

1. Tutte le unità dallo spazio Decon si spostano allo spazio Launch Pad.
2. Poi tutte le unità dallo spazio Mission e Medical Bay si spostano nello spazio Decon.

IMPORTANTE: Durante le prossime fasi del turno un giocatore sarà in grado di usare solo le unità che si trovano nello spazio Launch Pad!



RECALL - RICHIAMO

In questa fase, il giocatore può richiamare qualsiasi UNITA' DI FANTERIA da qualsiasi punto del tabellone alla propria Launch Pad.

Nota che non è possibile rimettere un Tank o un Aircraft in questo modo nel Launch Pad.



MOVE SHIP

MUOVERE LA NAVE MADRE

Il giocatore sposta la sua Nave Madre sul tabellone in un settore adiacente, seguito da queste restrizioni:



2



In due giocatori, solo una Nave Madre può essere nei Settori Esterni e il Nucleo può ospitare entrambe le Navi Madre.

3



4



In tre e quattro giocatori, due Navi Madre possono trovarsi in un singolo Settore Esterno e il Nucleo può ospitare un qualsiasi numero di Navi Madre.

Nel il tuo primo turno, posiziona la tua Nave Madre in qualsiasi settore rivelato seguendo le restrizioni di cui sopra.



RIVELARE I PIANETI

Se sposti la nave in un settore inesplorato (contenente pianeti a faccia in giù), devi rivelare immediatamente i pianeti. Quindi, per ogni tipo di pianeta rivelato, sposta l'indicatore corrispondente sul tracciato pianeti come spiegato in precedenza.



PLAY A MERCENARY

GIOCARRE UN MERCENARIO

In questa fase, il giocatore DEVE giocare SOLO UNA delle sue carte mercenario dalla mano nella propria Area Comando. Ogni carta giocata dopo la prima deve essere giocata su uno dei lati delle carte già nell'Area Comando:

ESEMPIO
TURNO 2



ESEMPIO
TURNO 3



RECLUTARE UNITA'

Dopo aver giocato una carta mercenario dalla tua mano nella Area Comando, metti il numero di risorse (Fanteria o altro) mostrato nell'angolo in basso a sinistra sulla carta mercenario dalla tua riserva allo spazio Launch Pad nella tua base.



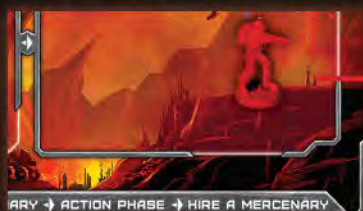
RISERVA



LA CARTA MERCENARIO
GIOCATO QUESTO TURNO

PIAZZARE UNA GUARDIA

Se la carta Mercenario che hai appena giocato forma un cerchio abilità completo con la carta Mercenario accanto ad essa, puoi posizionare un'unità di fanteria dallo spazio del Launch Pad nella tua base al cerchio. Questa unità ora diventa una guardia. Un mercenario nella tua area di comando viene considerato "protetto" se ha almeno una guardia in uno dei suoi lati.



Se decidi di piazzare una guardia, questa deve essere posizionata nel cerchio abilità completato nel turno corrente, dato che non potrai posizionare una guardia in quel cerchio abilità nei turni successivi.

A COSA SERVONO LE GUARDIE?

Le Guardie proteggono entrambi i Mercenari che coprono dall'azione Assassinate (Assassinare). Un'azione Assassinate può bersagliare una Guardia o un Mercenario indifeso. Le Guardie possono essere usate per le abilità possedute dai propri mercenari.

GIOCARRE UN'AZIONE ABILITÀ

Le guardie possono anche essere usate per giocare determinate azioni abilità possedute dai propri mercenari. La prossima volta che metti una Guardia su un cerchio dello stesso colore (quando hai 2 Guardie su 2 cerchi dello stesso colore), POTRESTI GIOCARRE l'Azione Abilità di quel colore. Ogni abilità può essere giocata una volta per partita per giocatore.

ASSALTO PESANTE



Ferisci un mercenario indifeso avversario o uccidi una guardia di un avversario.

BOMBARDAMENTO ORBITALE



Distruggi tutte le unità su un singolo pianeta.

RICHIEDERE SUPPORTO



Pesca 2 carte supporto.

OPERAZIONI SEGRETE



Gioca un'azione Schierare in qualsiasi pianeta nel tabellone.

GUARDIE COME RINFORZI

Puoi anche usare le guardie per difendere i pianeti che controlli quando vieni invaso. (Vedi l'azione Schierare, pag. 13).

ACTION PHASE-FASE AZIONE

Puoi scegliere di giocare una o tutte le azioni della carta Mercenario giocata in questo turno durante questa fase, in qualsiasi ordine, se possibile. Tuttavia, quando scegli di giocare una delle azioni, devi risolvere quell'azione prima di passare all'azione successiva. Durante questa fase, puoi anche giocare al massimo UNA carta Supporto dalla tua mano.

COSTO DELLE AZIONI MERCENARIO

Per giocare la maggior parte delle azioni mercenario, dovrai mettere una truppa o un altro tipo di unità dal Launch Pad al tuo spazio Missione come costo aggiuntivo per svolgere quell'azione. Questi costi sono scritti per ogni azione nella sezione azione di questo manuale.



GUADAGNARE REPUTAZIONE CON LE AZIONI

Alcune delle azioni nella partita ti permetteranno di guadagnare reputazione. Quando giochi un'azione che corrisponde all'indicatore azione più A DESTRA della reputazione che è INDIETRO rispetto al tuo segnalino sul tracciato, ottieni 1 reputazione

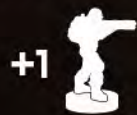


ESEMPIO: in questa disposizione gli indicatori sul tracciato reputazione mostra che per avanzare nei primi 2 spazi del tracciato reputazione con un'azione, deve essere un'azione Bombard (Bombardamento). Una volta raggiunto il 3° e il 4° spazio sul tracciato, è necessario eseguire un'azione Recon (Ricognizione) per avanzare, per il 5° un'azione Subterfuge (Sotterfugio) ecc.



GUADAGNARE REPUTAZIONE BONUS

Dopo che il giocatore che ha guadagnato reputazione sposta il suo segnalino nello spazio successivo sul Tracciato Reputazione, se quello spazio contiene bonus, può scegliere di ottenere uno dei bonus disponibili, spiegati qui sotto:



PER LA CAUSA:

I combattenti si uniscono alla causa. Metti subito un'unità di Fanteria dalla propria riserva al proprio Launch Pad.



SERVE UNA MANO?:

Ripara un proprio Tank eliminato. Metti quell'unità nel tuo Launch Pad.



RICEVERE UNA MISSIONE:

Pesca immediatamente una nuova carta missione.



NUOVI AMICI:

Pesca immediatamente una carta supporto.



UNITÀ RECUPERATE:

Esegui subito un RECOVER di tutte le tue unità di fanteria..

Dopo aver guadagnato reputazione giocando l'azione, procedi nel risolverla.



DEPLOY SCHIERAMENTO

Schiera fino a 3 unità dal tuo Launch Pad su un pianeta nel settore in cui si trova attualmente la tua nave. **STABILIRE IL CONTROLLO DEL PIANETA:** se schieri le unità su un pianeta vuoto, ottieni il controllo di quel pianeta e guadagni potere in base al valore inferiore in cui si trova l'indicatore di quel pianeta in quel momento sul tracciato.



LIMITE DELL'UNITÀ SUL PIANETA: un pianeta non può contenere più di 3 unità di un singolo giocatore.

Puoi schierare unità su pianeti che già contengono le tue unità, ma come scritto sopra, non puoi superare il limite di 3 unità per pianeta.

INVASIONE: Se schieri unità su un pianeta contenente unità di altri giocatori, si verifica un'invasione. Per le regole relative all'Invasione e come risolverla, vedere pagina 14.

L'ABILITÀ DI DROPSHIP DELL'AIRCRAFT



Una delle abilità dell'Aircraft, il Dropship, consente ai giocatori di schierare un gruppo di unità con un Aircraft su un pianeta nel tabellone, con l'azione Schierare.



ESEMPIO: Il giocatore rosso decide di Schierare su un pianeta giallo usando l'Aircraft insieme ad altre 2 unità anche se la sua Nave Madre non si trova nel settore di quel pianeta.



DEPLOY ONLY SOLO SCHIERAMENTO

Identica all'azione Deploy, solo che **NON PUOI** iniziare un'invasione con questa azione. Ciò significa che le unità che dispieghi con questo simbolo di azione, DEVONO essere schierate su un pianeta VUOTO o su un pianeta contenente le tue unità, nel settore in cui si trova la tua Nave Madre, o su un pianeta vuoto remoto con l'abilità Dropship in qualsiasi settore, se possibile.



ASSASSINATE ASSASSINARE

Invia un'unità di Fanteria dal tuo Launch Pad nel tuo spazio Mission per mettere un segnalino ferita in una carta mercenario di un avversario indifeso se quell'avversario ha almeno due carte mercenario nella propria Area Comando o uccidi una guardia avversaria. Se uccidi una guardia, metti quell'unità nel Medical Bay del suo proprietario. **IMPORTANTE:** i mercenari feriti non danno punti potere 🖐 a fine della partita!



ESEMPIO: puoi uccidere la guardia del giocatore rosso e rimetterla nel proprio Medical Bay oppure puoi ferire il mercenario a destra perché non ha una guardia a proteggerlo.



SUBTERFUGE SOTTERFUGIO

Invia un'unità di Fanteria dal tuo Launch Pad al tuo spazio Mission e scegli un avversario per prendere una delle sue carte mercenario a caso. Quindi scegli se:

- A: Tenere la carta e dargli una delle tue carte Mercenario, oppure;
- B: Giocare una delle azioni del mercenario nella carta, risolvila e poi restituisci la carta al proprietario.



Se scegli l'opzione B, è importante notare che:

1. Non puoi iniziare un'invasione con un'azione Deploy.
2. Non puoi giocare un'altra azione Subterfuge con la carta mercenario dell'avversario.
3. Non ottieni Reputazione utilizzando un'azione corrispondente al Tracciato Reputazione



BOMBARD BOMBARDARE

Invia un'unità di Fanteria dal tuo Launch Pad al tuo spazio Mission per uccidere un'unità di Fanteria avversaria su qualsiasi pianeta, oppure; Invia un'Aircraft nella riserva per uccidere un'unità di Fanteria su qualsiasi pianeta. Quindi tira 2 dadi. Per ogni colpo, rimuovi un'unità aggiuntiva da quel pianeta.



SUPPORT SUPPORTO

Invia un'unità di Fanteria dal tuo Launch Pad al tuo spazio Mission per pescare una carta Supporto.



RECON RICOGNIZIONE

Invia un'unità di fanteria dal tuo Launch Pad al tuo spazio Mission. Scegli un settore con pianeti non rivelati, guardali di nascosto e rimettili a faccia in giù. Quindi puoi posizionare uno dei tuoi segnalini ricognizione disponibili in quel settore a faccia in giù.

Durante la fase Muovere la Nave Madre, invece di spostare la tua Nave in un settore adiacente, puoi spostarla in un settore in cui si trova uno dei tuoi segnalini ricognizione **(Nota: le restrizioni della Nave Madre si applicano ancora)**.



TACTICAL DROP - DISCESA TATTICA

Quando entri in questo settore, puoi girare questo indicatore a faccia in su e quindi svolgere un'azione Solo Schieramento in un singolo pianeta del settore. Poi, rimetti indicatore ricognizione nella tua riserva.



TACTICAL INVADE - INVASIONE TATTICA

Quando entri in questo settore, puoi girare questo segnalino a faccia in su e svolgere un'azione Schieramento-Invasione in un singolo pianeta del settore. Poi, rimetti il segnalino ricognizione nella tua riserva.

Durante la fase Muovere la Nave Madre, invece di spostare la tua Nave in un settore adiacente, puoi spostarla in un settore in cui si trova uno dei tuoi indicatori ricognizione.

Alla fine della fase di azione, se la tua Nave Madre si trova in un settore in cui hai un indicatore ricognizione, rimetti quell'indicatore nella tua riserva, indipendentemente dal fatto che tu ne abbia utilizzato l'azione o meno.

CARTE SUPPORTO

Le carte Supporto rappresentano i mercenari e le gilde nella Galassia che ti vogliono aiutare con la tua causa, o semplicemente ti devono un favore. Queste carte possono essere giocate come azioni bonus durante la Fase Azione nel tuo turno. Una carta Supporto può essere giocata prima di iniziare un'Azione Mercenario o dopo. Alcune carte, come Blockade, possono essere giocate nel turno dell'avversario.

NOTA 1: Puoi giocare solo una carta supporto a turno. **NOTA 2:** Le azioni eseguite con le carte supporto non fanno avanzare sul tracciato reputazione.



Esegui
un'azione
Assassinare.



Esegui
un'azione
Ricognizione.



Esegui
un'azione
Sotterfugio.



Esegui
un'azione Solo
Schieramento.



Giocala quando un
giocatore gioca
una carta supporto
e annullala.

INVASIONE E COMBATTIMENTO

Come accennato in precedenza nella sezione Schieramento, se schieri unità su un pianeta che già contiene unità avversarie, si verifica un'invasione. Segui i passaggi successivi per risolvere l'invasione:

1. DEVASTAZIONE PLANETARE

Massicce battaglie che si svolgono sulla superficie dei pianeti possono davvero danneggiare i già devastati pianeti della galassia. Sposta il segnalino Pianeta che corrisponde al tipo di pianeta che viene invaso in quel momento, un passo indietro sul tracciato Pianeti.

Esempio: il giocatore rosso decide di invadere il pianeta giallo del giocatore blu. A causa delle invasioni distruttive, l'indicatore del pianeta giallo viene spostato indietro di uno spazio, riducendo così il valore di schieramento del pianeta.



2. RINFORZI DEL DIFENSORE

Se il difensore ha meno unità dell'invasore, può rinforzare le unità in difesa con 1 unità di fanteria aggiuntiva solo prima dell'inizio della battaglia. Può farlo prendendo una guardia da un mercenario nella sua area di comando per posizionarla sul pianeta che è attualmente sotto invasione. Se lo fa, quell'unità aggiungerà un dado al tiro del difensore come se l'unità fosse già lì.

Inoltre, se la guardia arriva da un Mercenario, che ha la propria Missione del Mercenario corrispondente al pianeta invaso in quel momento, il difensore può eseguire un'ulteriore **Manovra Difensiva** solo per il primo round del combattimento in base al colore dell'abilità da cui la guardia è stata schierata:



MIRA EFFICIENTE
After the roll, the defender may reroll any amount of dice.



FORTIFICARE
Il difensore aggiunge un dado.



RINFORZI
Il lato Invasore sul dado conta durante il primo tiro.



PRIMO ATTACCO
l'Invasore tira -1 dado.

3. COMBATTIMENTO - TIRO DEI GIOCATORI

Durante questo passaggio, entrambi i giocatori lanciano i dadi per determinare il numero di colpi che infliggeranno. Indipendentemente da qualsiasi combinazione di unità che il giocatore può avere in battaglia, un giocatore può tirare un massimo di 3 dadi per battaglia.

BATTLE CHART		
UNIT AMOUNT	DICE AMOUNT	
	INVADER	DEFENDER
		
   	 	 
		 
		
HEAVY SIEGE: All dice gain the  bonus hit if you are invading during the whole invasion. DROPSHIP: When deploying, you may use an Aircraft to deploy anywhere. EVACUATE: You may use the Aircraft on the planet to evacuate all units to Launch Bay. AIR SUPPORT: Reroll ONE die after rolling in phase 3 of battle.		

Abilità Speciale del Tank - Assedio Pesante:

Se l'Invasore ha almeno un carro armato in battaglia, sblocca il lato "Invasore" di tutti i dadi dell'Invasore durante i tiri di combattimento, finché un carro armato è presente in battaglia. Ciò significa che se il dado mostra il simbolo "Invasore" durante la battaglia, verrà conteggiato come un colpo normale anziché come un fallimento.

4. PERDITE

Ogni dado ha 3 risultati di combattimento: colpito  , invasore  , e mancato  .

Dopo che entrambi i giocatori coinvolti in battaglia hanno lanciato i propri dadi, ogni giocatore calcola quanti colpi dà alle unità dell'avversario. L'Invasore calcola quanti colpi ha inflitto al difensore (colpito + Invasore). Il difensore dovrà rimuovere lo stesso numero di unità dal pianeta. Il difensore calcola anche quanti colpi (solo colpito) ha inflitto all'invasore che rimuoverà quel numero di unità dal pianeta.

NOTA: Una volta distrutti, i carri armati e gli aerei non ritornano nella tua base. Invece, rimettili nella tua riserva.

5. VERIFICARE LA VITTORIA E GUADAGNARE REPUTAZIONE

Se tutte le unità di uno dei giocatori vengono distrutte, l'altro giocatore viene dichiarato vincitore del combattimento.

Se l'Invasore ha vinto la battaglia, guadagna +1 Reputazione.

AZIONI GRATUITE PER 4 GIOCATORI A SQUADRE

Nelle partite a 4 giocatori, dove giocherete in squadre da 2 vs 2, ogni giocatore può eseguire una "Azione di Squadra" gratuita delle offerte nel proprio turno.



Scambia contemporaneamente una carta Mercenario con il tuo compagno di squadra. Il tuo compagno di squadra deve darti una carta se scegli questa azione.



Cambia il controllo dei pianeti nei settori adiacenti con il tuo compagno di squadra spostando tutte le tue unità sul suo pianeta e tutte le sue unità sul tuo.



Rimuovi X unità di fanteria dal tuo Launch Pad alla tua riserva. Il tuo compagno di squadra mette altrettante unità di fanteria dalla sua riserva al suo Launch Pad.

ASSOLDARE UN MERCENARIO

Nell'ultima fase del turno, devi scegliere se pescare una carta dal Mercato Mercenari o scegliere di pescare la prima carta del mazzo Mercenari.

SCEGLIERE UN MERCENARIO

Prendi una delle carte Mercenari rivelate. Dopo averla presa, rivela la prima carta del mazzo Mercenari e mettila nello spazio vuoto.



0

PESCARRE UN MERCENARIO

Se scegli di pescare una carta dalla cima del mazzo, rimuovi dal gioco le 4 carte scoperte nel Mercato Mercenari. Quindi, aggiungi semplicemente 4 nuove carte al Mercato dalla cima del mazzo Mercenari, a faccia in su.



In una partita a 3 e 4 giocatori, se peschi una carta dalla cima del mazzo, **NON** rimuovere dal gioco le 4 carte nel Mercato.



FINE DELLA PARTITA

La fine della partita si innesca quando:

L'ULTIMA CARTA VIENE PESCATA / SCELTA



L'ultima carta del Mercato viene pescata / scelta, dopodiché ogni giocatore gioca un altro turno e la partita termina.

UN GIOCATORE RAGGIUNGE LA FINE DEL TRACCIATO REPUTAZIONE



Un giocatore raggiunge l'ultima posizione sulla Tracciato Reputazione. Il giocatore attivo finisce il suo turno e la partita termina.

UN GIOCATORE GIOCA IL 4° MERCENARIO CON LO STESSO SIMBOLO DI UN PIANETA



Un giocatore ha 4 Mercenari con missioni identiche nella sua area di comando. Il giocatore attivo finisce il suo turno e la partita termina.

PUNTEGGIO

Al termine della partita, ogni giocatore guadagna ulteriore potere  nel modo seguente:

GUARDIE

Ogni giocatore guadagna 1 potere  per ciascuna delle sue guardie presenti alla fine del gioco.



MAGGIORANZA DELLE UNITÀ

Ogni giocatore che ha la maggioranza delle unità (maggior unità su ciascuno dei 6 tipi di pianeta), guadagna Potere  pari al valore più alto sulla tracciato del pianeta in cui si trova quell'indicatore pianeta.



ESEMPIO: anche se il giocatore rosso controlla più pianeti bianchi rispetto al giocatore blu, il giocatore blu ha ancora la maggioranza delle unità su quel tipo di pianeta (3 contro 2). Quindi il giocatore blu otterrà +4 Potere , perché l'indicatore pianeta per i pianeti bianchi è su quello spazio..

SIMBOLI MERCENARIO (MISSIONI)

Come precedentemente scritto, ogni giocatore guadagna +2 Potere  per ogni pianeta che controlla che corrisponde a ciascun simbolo nell'angolo in alto a sinistra delle proprie carte mercenario.



ESEMPIO: Alla fine della partita, il giocatore rosso controlla 2 pianeti blu e 1 pianeta giallo. Poiché controlla 2 pianeti blu, guadagna +2 potere  per mercenario con il simbolo del pianeta blu, quindi i pianeti blu gli conferiranno 8 potere  totale.

Poiché controlla 1 pianeta giallo otterrà +2 potere  per ogni mercenario e poiché ha 3 mercenari con il simbolo del pianeta giallo, otterrà +6 potere  totale.

Dopo aver calcolato il potere totale, il giocatore con più potere è il vincitore e viene proclamato **Signore della Guerra Galattico!** In caso di pareggio, il vincitore è il giocatore che ha guadagnato più potere dalle Missioni Mercenario rispetto a qualsiasi altro giocatore. Nel caso in cui sia ancora presente un pareggio, il vincitore è il giocatore più avanti sul Tracciato Reputazione.



Il presente regolamento e le eventuali nuove versioni e FAQ potrebbero diventare disponibili sul nostro sito Web in futuro. Scansiona il codice QR sulla sinistra o inserisci manualmente il seguente indirizzo per informazioni: www.archonagames.com/rulebooks/

Game Design: Babis Giannios
Art: Mihajlo Dimitrievski - The Mico
Graphic Design: Damjan Mihailov
Developed and published by:
Archona Games



GRAZIE A TUTTI I SOSTENITORI CHE HANNO SUPPORTATO QUESTO GIOCO!