

A. INTRODUZIONE

Questo documento è la versione 1.1 delle "Unofficial Borg Fixes" per *Star Trek Ascendancy* è stato stilato tra il 31 dicembre 2017 e il 1 maggio 2018 da Mattias Elfström con l'aiuto del Collettivo BoardGameGeek. Il playtest è stato effettuato da Anders Andersson, Thomas Averdahl, Michael Doyle, Mattias Elfström, Nicholas Madison e Martin Stegmark.

Queste regole sono generalmente compatibili con le regole della versione v1.1 dell' "Unofficial Complete Rulebook" di *Star Trek Ascendancy*.



L'espansione dei Borg è potenzialmente una grande aggiunta al gioco, fornisce un avversario automatizzato che forza i giocatori ad agire contro i Borg ed a formare alleanze per rafforzare le difese. Se non controllati, i Borg possono anche vincere la partita.

Esistono tuttavia numerose problematiche con il regolamento, alcune minori, ma altre potenzialmente in grado di "rompere" il gioco. In attesa di risposte ufficiali a questi problemi, abbiamo cercato di elaborare una serie di modifiche alle regole o "House Rule" che rendano il gioco giocabile.

Il problema più grande ruota attorno a come i Borg costruiscono nuovi Canali Spaziali e scoprono nuovi Sistemi. Queste regole non sono chiare, ed inoltre indirizzano i Borg contro un giocatore, sbilanciando potenzialmente il gioco. Un altro problema correlato, riguarda il modo in cui i giocatori sono in grado di manipolare i Sistemi Fluttuanti creati dai Borg.

I problemi minori riguardano gli effetti causati da "giocatore alla destra (o alla sinistra)" del giocatore corrente, muovere il Cubo "più vicino" e varie altre omissioni o interazioni tra regole.

Le seguenti House Rule non pretendono di risolvere i principali problemi nel gioco in solitario, ma dovrebbero funzionare con più giocatori. Eventuali commenti e suggerimenti per dei miglioramenti sono benvenuti.

B. BILANCIARE IL GIOCO

I Borg possono essere devastanti se attaccano prima che i giocatori abbiano avuto l'opportunità di costruire almeno qualche Nave e qualche aggiornamento. I seguenti suggerimenti riguardano come impostare il gioco per essere bilanciato.

B.1 IL COLLEGAMENTO QUADRANTE DELTA

Se si utilizza il Collegamento Quadrante Delta con il Centro di Transcurvatura in gioco dall'inizio, non utilizzare la Regola Avanzata: Umili Origini. Valuta inoltre di iniziare il gioco con la Regola per Velocizzare: Risorse Iniziali Extra.

B.2 UMILI ORIGINI

Se giochi con la Regola Avanzata Umili Origini, utilizza una delle seguenti varianti:

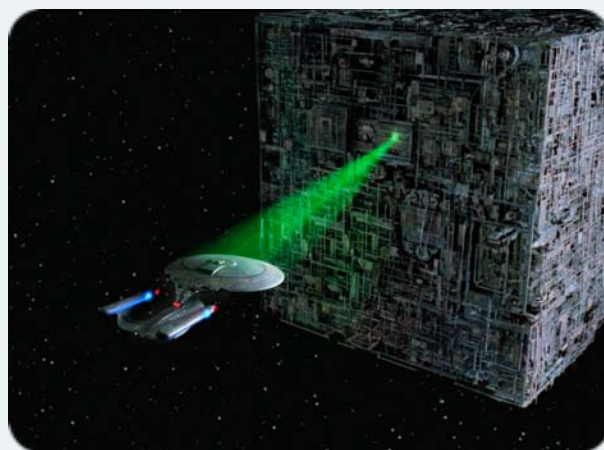
B.2.1 Collegamento Quadrante Delta Ritardato

Utilizza il Centro di Transcurvatura in gioco dall'inizio, ma non eseguire il tiro per generare un nuovo Cubo per i primi tre Round di gioco. Questo ritarderà abbastanza i Borg da dare ai giocatori la possibilità di rafforzare le proprie difese.

B.2.2 Nessun Collegamento Quadrante Delta

Non usare il Collegamento Quadrante Delta.

Quando crei la pila dei Dischi Sistema, assicurati che in cima vi siano almeno dieci Sistemi (indipendentemente dal numero di giocatori) e che tra questi non vi siano Sistemi Borg (il Centro di Transcurvatura e i due Condotti di Transcurvatura).



C. HOUSE RULE SUGGERITE PER CORREGGERE I BORG

C.1 VARI CHIARIMENTI MINORI

C.1.1 Più vicino e Percorso più breve

Quando le parole "più vicino" o "più breve" (*in originale "nearest", "closest", "shortest"*) compaiono sulle carte Borg o nelle regole di movimento Borg [vedi sotto] si intende più vicino in base alla distanza Warp. I pareggi vengono risolti in base al numero di settori (se il pareggio persiste, sposta il Cubo verso uno dei Sistemi in pareggio scelto dal giocatore che ha attivato il Cubo).

I Borg viaggiano attraverso il Centro di Transcurvatura e attraverso i Condotti, se questa è la via più breve verso un loro Sistema Bersaglio.

Alcune carte Esplorazione Borg indicano il Cubo "più vicino" da spostare verso un Sistema. Se ci sono Cubi Borg sulla mappa, ma non sono connessi quando devono essere spostati verso uno specifico Sistema, porre un nuovo Cubo direttamente sul Sistema interessato (se disponibile, altrimenti non viene posizionato nessun Cubo). Altrimenti, il Cubo connesso più vicino viene "teletrasportato" al Sistema interessato, indipendentemente dalla distanza o da blocchi delle Navi.

C.1.2 Il Centro di Transcurvatura

Il Centro di Transcurvatura è considerato un Sistema Fisso se posizionato sulla mappa ad inizio partita. Se mescolato con gli altri Sistemi e scoperto durante il gioco, può essere considerato Fluttuante in conformità con le regole standard.

C.1.3 Attacchi attraverso un Condotto di Transcurvatura

Gli attacchi sono consentiti tra il Centro di Transcurvatura e un Condotto collegato.

C.1.4 "Il giocatore alla tua destra (o sinistra)"

I giocatori Assimilati ed i "Borg automatici" non vengono mai contattati quando si determina "il giocatore alla tua destra" sulle carte Esplorazione: Confronto, Accordo d'Armistizio Cardassiano o Colonia Perduta (*in originale Confrontation, Cardassian Armistice Accord, Lost Colony*). Quando rimane in gioco solo un giocatore non assimilato, quando queste carte vengono pescate dal giocatore, scartarle e pescare una nuova carta. I Borg scartano queste carte senza applicarle.

Quando le carte Alleato: Trafficante d'Armi Ferengi, Ricercatore Ferengi e Grande Nagus (*in originale Ferengi Arms Dealer, Ferengi Researcher, Grand Nagus*) vengono passate a sinistra o destra, i giocatori Assimilati vengono ignorati. Se rimane solo un giocatore non assimilato, tenere queste carte per il resto del gioco.

C.1.5 Carte Alleato

Se i Borg pescano una carta Esplorazione Alleato quando Esplorano, la carta viene ignorata e messa in fondo al mazzo Esplorazione.

C.1.6 I Cubi durante l'Assimilazione

I Cubi Borg durante l'Assimilazione di un Sistema usano gli Scudi e Rigenerano i danni recuperando i Dadi di Attacco persi, proprio come in una Battaglia Spaziale.

C.1.7 Assimilated Players

In aggiunta a quanto riportato a pagina 4 del regolamento Borg, tutti gli Accordi Commerciali originariamente appartenenti ad un giocatore assimilato vengono scartati.

Gli Avanzamenti che il giocatore assimilato ha preso dalle altre Fazioni vengono restituiti ai rispettivi mazzi, mentre gli Avanzamenti presi dalle altre Fazioni al giocatore assimilato vengono mantenuti.

C.1.8 I Giocatori Durante il Turno Borg

Un giocatore (anche se assimilato) non è mai considerato "nel proprio turno" durante il turno dei Borg, anche se il giocatore è chiamato a selezionare i Cubi Borg per l'attivazione. Ciò significa che i Borg non intraprendono mai azioni oltre a quanto indicato nelle regole.

C.2 PRINCIPALI MODIFICHE ED INTEGRAZIONI

In generale, un Cubo Borg in movimento proverà a spostarsi verso il suo Sistema Bersaglio o un Settore Adiacente utilizzando la sua Portata Warp. Se il Sistema Bersaglio o un Settore Adiacente al Bersaglio possono essere raggiunti, è qui che il Cubo si muoverà (o resterà se già vi si trova).

Se il Sistema Bersaglio non può essere raggiunto in una sola mossa (poiché non Connesso, troppo lontano, non sulla mappa o per un percorso bloccato da Navi Rivali), il Cubo in alternativa Esplorerà posizionando un nuovo Canale Spaziale, traslare un Sistema Fluttuante se è possibile connetterlo, altrimenti posizionare un nuovo Sistema. Se non è possibile posizionare Canali Spaziali, il Cubo proverà a spostarsi nel Settore adiacente alla Nave Rivale più vicina. Se tutte queste alternative di movimento falliscono, il Cubo rimarrà fermo.

C.2.1 Definizioni

La seguente definizione è necessaria per l'attuazione delle regole di movimento Borg:

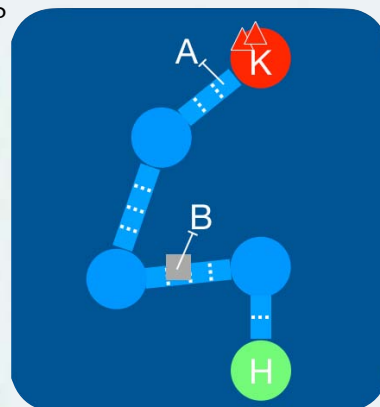
Connesso: i Sistemi sono considerati Connessi quando sono uniti da una serie contigua di Settori Adiacenti attraverso Sistemi e Canali Spaziali. Si noti che i Condotti di Transcurvatura possono creare Connessioni "virtuali" (poiché sono considerati adiacenti al Centro di Transcurvatura). Si noti inoltre che la parola "connesso" (senza maiuscola) viene spesso utilizzata per riferirsi alla "connessione" diretta tra Settori Adiacenti di un Sistema e di un Canale Spaziale affiancato.

C.2.2 Eseecuzione di un Comando di Movimento

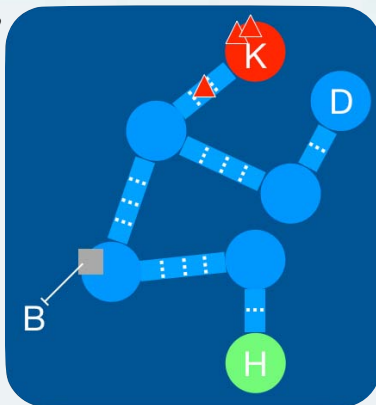
Il Bersaglio di un Cubo Borg è il tipo di Settore (Mondo Borg, Nave o Flotta, Sistema Sviluppato, Base Stellare o Sistema Natale) indicato sulla carta Comando o un Settore Adiacente a quel Bersaglio. Se esiste un Settore del tipo indicato che il Cubo può raggiungere con la Portata Warp indicata sulla carta, il Cubo si sposterà verso il Settore idoneo più vicino.

I Settori che non possono essere raggiunti perché il percorso è bloccato da Navi Rivali, vengono ignorati. Se non esiste il tipo di Settore indicato, il Cubo in alternativa cercherà di Esplorare, posizionando un Canale Spaziale ed un eventuale Sistema.

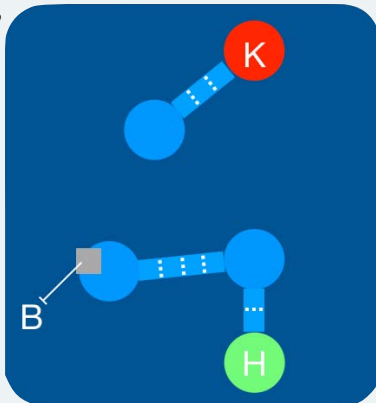
Esempio: il Cubo B è stato attivato con una carta Comando Muovi:Obiettivo Sistema Sviluppato (3). Si sposterà nel Settore A poiché è Adiacente all'Obiettivo indicato e all'interno della Portata Warp del Cubo.



Esempio: il Cubo B è stato Attivato con una carta Comando Muovi: Obiettivo Sistema Sviluppato (3). In questo caso il Cubo si sposterà nel Settore D poiché è l'Obiettivo più vicino che può essere raggiunto (il Settore K, sebbene più vicino, è bloccato da una Nave e quindi ignorato)



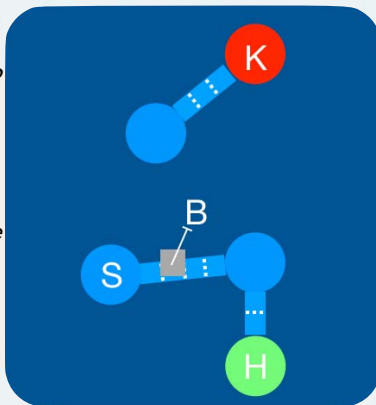
Esempio: il Cubo B è stato attivato con una carta Comando Muovi: Obiettivo Sistema Sviluppato (3). Dal momento che non è possibile raggiungere nessun Settore Bersaglio, il Cubo esplorerà.



C.2.2.1 Cubi in esplorazione

Se un Cubo in esplorazione parte da un Settore dove l'esplorazione è impossibile (un Canale Spaziale o un Sistema senza più connessioni possibili), inizierà a muoversi verso il Sistema più vicino da cui è possibile eseguire l'esplorazione. Se nessun Sistema di questo tipo può essere raggiunto, il Cubo in alternativa si sposta in un Settore Adiacente alla Nave Rivale più vicina o, se non può farlo, non si muove affatto

Esempio: il Cubo B è stato attivato con una carta Comando Muovi: Obiettivo Sistema Sviluppato (3). Dal momento che non è possibile raggiungere alcun Settore Obiettivo, il Cubo esplorerà, ma poiché si trova in un Canale Spaziale si muoverà prima nel Settore S per poter posizionare un nuovo Canale Spaziale..



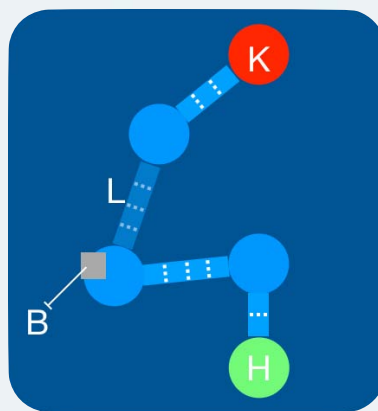
Quando un Cubo in esplorazione è in grado di lasciare un Sistema e iniziare ad esplorare, posizionerà un nuovo Canale Spaziale puntandolo il più direttamente possibile (misurando gli angoli) verso un Sistema Natale determinato casualmente (vedi sotto). Quando si posiziona un nuovo Canale Spaziale, il Cubo Borg può traslare altri Sistemi Fluttuanti e Canali Spaziali (ma non il Sistema in cui si trova)(1), ma solo per consentire al nuovo Canale Spaziale di puntare il più direttamente possibile verso il Sistema Natale designato.

(1) Anche se può sembrare influente impedire la traslazione del Sistema in cui si trova il Cubo, l'intento è di limitare i possibili posizionamenti del nuovo Canale Spaziale. Consentire più opzioni di posizionamento creerebbe la necessità di ancora più regole. Si noti inoltre che la ragione del puntamento del Canale Spaziale verso un Sistema Natale determinato casualmente, non è di rendere tale Sistema un Bersaglio, ma piuttosto di usare le posizioni fisse di questi sistemi per generare una direzione casuale.

(2) Si noti che l'intenzione è quella di generare una direzione casuale per il Canale Spaziale appena posizionato; il Sistema Natale selezionato non diventa il Bersaglio per il Cubo. Inoltre, se non stai giocando su una mappa disposta simmetricamente, potresti decidere di generare una direzione casuale con altri metodi.

Il Cubo tenterà quindi di creare una Connessione (traslando qualsiasi Sistema, incluso quello in cui si trova, e i Canali Spaziali necessari) che gli consentirà di spostarsi e raggiungere un Bersaglio (o un Settore Adiacente al Bersaglio) che corrisponda alla sua Carta Comando (non necessariamente il Bersaglio che sarebbe stato più vicino all'inizio della mossa).

Esempio: il Cubo B è stato attivato con una carta Comando Muovi: Obiettivo Sistema Sviluppato (3). Dal momento che non è possibile raggiungere alcun Settore Obiettivo, il Cubo esplorerà. Genera un Canale Spaziale (L) di lunghezza "4" puntandolo verso un Sistema Natale determinato a caso (in questo caso capita che sia il Sistema K). Il nuovo Canale Spaziale è abbastanza lungo da creare una connessione che consente al Cubo di raggiungere il suo Obiettivo K.



Se non è possibile effettuare alcuna Connessione, il Cubo posizionerà un nuovo Sistema (e potrebbe traslare qualsiasi Sistema, incluso quello in cui si trova, e i Canali Spaziali necessarie) e terminare il suo movimento.

C.2.2.2 Nessun Movimento

In tutti i casi in cui un Cubo ha esaurito le opzioni dove spostarsi, o se non può posizionare nuovi Canali Spaziali quando richiesto, rimarrà dove si trova.

C.2.2.3 Sistemi Fluttuati

Quando un Cubo è autorizzato a traslare Sistemi e Canali Spaziali, può solo sposare i Sistemi e Canali Spaziali necessarie per creare la Connessione desiderata. Non può traslare Sistemi e Canali Spaziali oltre quelli strettamente necessari.

C.2.2.4 Pareggi per le distanze

In tutti i casi in cui vi è un pareggio per il Sistema "più vicino" (in originale "nearest", "closest"), per il Settore Bersaglio o la quantità minima di traslazioni di Sistemi Fluttuanti e Canali Spaziali connessi; allora il giocatore che ha attivato il Cubo può scegliere dove muovere il Cubo tra i Settori, Sistemi, Canali Spaziali e traslazioni in pareggio.

C.2.2.5 Determinare un Sistema Natale casuale

Per determinare casualmente un Sistema Natale quando i Borg esplorano, tira un dado da 6. Il Sistema Natale del giocatore con la carta Ordine di Turno più bassa corrisponde ad "1", il successivo Sistema Natale sulla mappa in senso orario corrisponde a "2" e così via.(2)

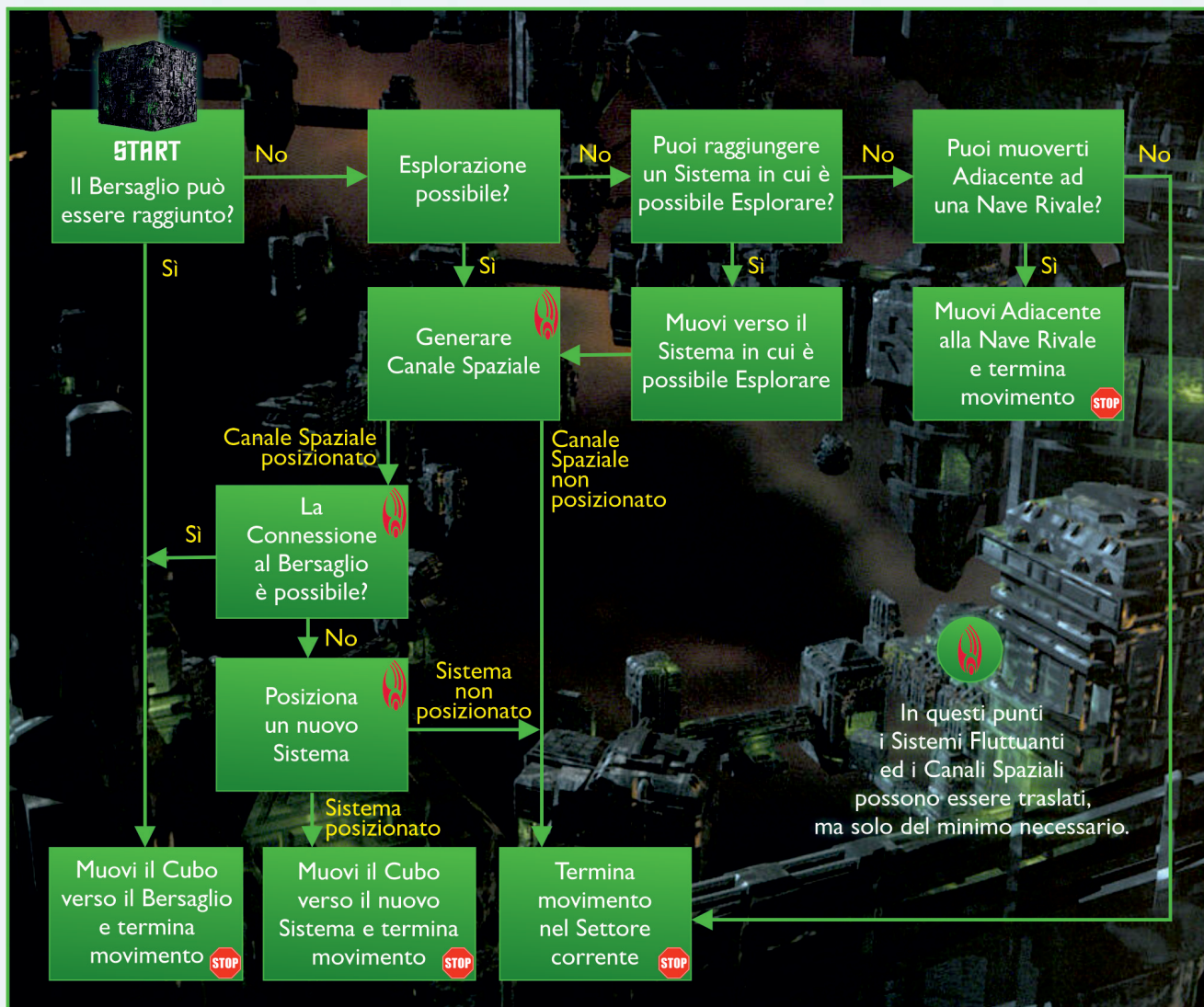


Diagramma di flusso del movimento di un Cubo Borg.



Traduzione: "Triky"
Un ringraziamento a Mattias Elfström

Ver. 1 - Settembre 2019



La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.