

AMBASCIATORE VULCANIANO

I Vulcaniani sono esperti di diplomazia. I Vulcaniani posizionano gli Ambasciatori sui Sistemi e non costruiscono Basi Stellari.

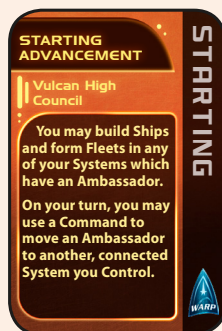
Il giocatore Vulcaniano può piazzare gli Ambasciatori usando la Flotta Consolare. Dopo che sono stati piazzati, il giocatore Vulcaniano può Esaurire Comandi per muoverli su qualsiasi Sistema Connesso a dove erano già collocati.

I giocatori Rivali possono rimuovere un Ambasciatore dai propri Sistemi nel loro turno..



Molti degli Avanzamenti Vulcaniani offrono vantaggi al giocatore che ha Ambasciatori nei propri Sistemi.

Per esempio, quando l'avanzamento *Alto Comando Vulcaniano* (a sinistra) è completo, tutti i Sistemi con un Ambasciatore Vulcaniano tirano un dado in più durante un'Invasione Planetaria.



CREDITI

GAME DESIGN
Sean Sweigart
Aaron Dill

DESIGN DIRECTOR
John Kovalski

GRAPHIC DESIGN
Katie Dillon

PRODUCERS
Peter Simunovich
John-Paul Brisigotti

**APPROVALS
COORDINATOR**
Peter Przekop

3D DESIGN
Charles Woods

ACKNOWLEDGMENTS

John Van Citters, Marian Cordry, and Yasmin Elachi, Veronica Hart, Brian Lady, Keith Lowenadler, Ben Stern. Special thanks to all the Battlefront staff who provided feedback and playtesting.

PLAYTESTERS

James Abele, Jason Buyaki, Jason Delaney, Justin Evans, Patrick Gribble, Mark Honeycutt, Sally Honeycutt, Leonard Landrey, Stuart Lapwood, Jeff Lindsay, Greg Lockton, Greg Morris, Richard Roe, Phil Petry, Gabriel Rosauo, Rob Sadler, Steve Shipe, Conor Sipe, Benjamin Torell, Dean Webb, Lizzie Willick, Les Whittaker, William Yowell

FOR FULL GAME RULES VISIT STARTREK.GF9GAMES.COM



Traduzione: "Triky"

Versione 1 - Maggio 2020



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.



STAR TREK ASCENDANCY

SET ESPANSIONE GIOCATORE



**VULCAN
RULES**

COMPONENTI ESPANSIONE

Questo set include tutto il necessario per aggiungere i Vulcaniani alle tue partite di *Star Trek: Ascendancy*. Il set include:

- 10 Nuove Carte Esplorazione
- 10 Nuovi Sistemi Planetari, incluso Vulcano
- 30 Navi Stellari Vulcaniane con 3 Carte Flotta e Miniature
- 5 Miniature di Ambasciatore Vulcaniano
- 10 Centri di Controllo Vulcaniani
- 15 Carte Avanzamento Vulcaniane
- 10 Carte Agenda Vulcaniane
- 3 Carte Accordi Commerciali Vulcaniani
- Carta Turno Vulcaniana
- Consolle di Comando Vulcaniana con 2 indicatori
- 19 Centri Risorse
- 76 Segnalini & 27 Canali Spaziali

AGGIUNGERE I VULCANIANI AL TUO GIOCO

Per integrare i Vulcaniani nelle tue partite di *Star Trek: Ascendancy*, mischia le 10 nuove Carte Esplorazione nel tuo Mazza Esplorazione del set base ed aggiungi i 9 Sistemi Planetari nella pila dei Dischi Sistema del set base.

SET UP VULCANIANO

I Vulcaniani sono una civiltà molto più antica dei loro vicini galattici e viaggiavano per le stelle molto prima che gli umani le raggiungessero. Le lotte civili hanno bloccato il loro progresso interstellare per molti secoli, ma molte nuove culture spaziali hanno trovato delle remote colonie e sistemi Vulcaniani mentre hanno iniziato a esplorare i loro Sistemi.

A differenza delle altre fazioni, i Vulcaniani iniziano con 3 segnalini Ascendancy.

I Vulcaniani seguono dei loro programmi spesso con secondi fini, il che li rende opachi per altre culture.

Prima che inizi la partita, mescola le carte Agenda Vulcaniane.

Il giocatore Vulcaniano pesca due carte Agenda, quindi ne sceglie una da posizionare a faccia in su sul tavolo, affinché tutti i giocatori possano vederla. L'altra carta Agenda rimane nascosta.

Il giocatore Vulcaniano vince se completa una delle due carte Agenda. Non è necessario completare entrambe le carte Agenda per vincere.



CONSOLLE DI COMANDO VULCANIANA

Come le tre fazioni incluse nel set base, i Vulcaniani hanno una loro Consolle di Comando con due Regole Speciali specifiche dei Vulcaniani.



Consolle di Comando Vulcaniana

OSSERVATORI LOGICI

I Vulcaniani detestano distruggere Civiltà con il potenziale per divenire col tempo alleati o partner. Non possono Invadere o tentare l'Egemonia contro alcun Sistema controllato da un Rivale con un livello Ascendancy inferiore.

SINCERA INGERENZA

I Vulcaniani possono usare i loro Comandi per spostare le navi di altri giocatori, se hanno un Accordo Commerciale con quel giocatore e l'autorizzazione dello stesso per farlo. Quando muovono le Navi di un altro giocatore, tutti i risultati (pericoli, ricompense, ecc.) di quel movimento si applicano ancora al giocatore cui le navi appartengono.

ANTICA CIVILTÀ

Le esplorazioni passate dei Vulcaniani hanno seminato per la galassia colonie e Sistemi Vulcaniani; alcuni di questi da allora hanno perso il contatto con Vulcano e sono in attesa di essere scoperti da altre Civiltà.

COLONIZE SECTOR



Build on any Undeveloped System. You need not Occupy it.



Per rappresentare questa situazione, i Vulcaniani possono spendere i loro Ascendancy per colonizzare qualsiasi Sistema Non Controllato, anche i Sistemi cui non sono Connessi, questo avviene nel turno Vulcaniano, durante la Fase Costruzione e rappresenta l'unico modo in cui il giocatore Vulcaniano può colonizzare nuovi Sistemi.