

The cover art for Star Trek Ascendancy features a central blue triangular frame. At the top, a Klingon Bird-of-Prey is on the left and a Klingon Gorn is on the right. The background is a starry space scene with a Klingon planet on the left and a Klingon city on the right. In the center, the USS Enterprise-D is shown. At the bottom, four characters are featured: a Klingon woman, a Klingon man, a Starfleet officer, and Captain Kirk. The title 'STAR TREK' is in silver and 'ASCENDANCY' is in yellow.

STAR TREK™

ASCENDANCY

AGGIORNATO LUGLIO 2020

Traduzione: Pascal982

GaleForce™
enine

REGOLAMENTO

COMPONENTI DI GIOCO

DISCHI SISTEMA



La mappa del gioco viene creata dai Dischi Sistema rotondi connessi agli altri Sistemi attraverso Canali Spaziali di lunghezza differente.

Ogni Sistema Planetario ha una differente capacità di ospitare Nodi Risorsa, mostrata dai rettangoli colorati intorno al pianeta.

Il Dado Canali Spaziali è usato per determinare la lunghezza di un Canale.

CANALI SPAZIALI



DADO
CANALI
SPAZIALI

SEGNALINI CURVATURA



I Segnalini Curvatura indicano quanto lontano può viaggiare la tua Nave a Curvatura e il punto dove la Nave è entrata in Curvatura.

CARTE ORDINE TURNO



SEGNALINI AUTORITÀ



I Segnalini Autorità tengono traccia del predominio di ogni Civiltà. Il primo giocatore a raggiungere 5 Autorità vince il gioco.

Ogni Round di Gioco i giocatori competono per l'Iniziativa. Le Carte Ordine Turno indicano l'ordine di gioco.

PLANCE DI COMANDO



La Plancia di Comando include le Regole Speciali di ogni Civiltà, tiene traccia del livello di Armi e Scudi e ha spazio per contenere la riserva di segnalini del giocatore.

INDICATORI DI PLASTICA



CARTE AVANZAMENTO



Le Carte Avanzamento comprendono una gran varietà di avanzamenti culturali e tecnologici che possono essere raggiunti. Ogni Civiltà ha un Mazzo Avanzamenti unico.

SEGNALINI E CARTE FLOTTA



Le Carte Flotta raggruppano tre o più Navi. Le Navi sono piazzate su una Carta Flotta e i Segnalini Flotta mostrano dove si trovano sulla mappa.

NAVI STELLARI E NODI CONTROLLO



FEDERAZIONE

KLINGON

ROMULANI



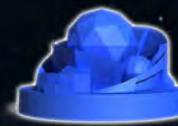
Ogni Civiltà ha le proprie Navi Stellari per esplorare la Galassia, attaccare i rivali e difendere i loro Sistemi. I Nodi Controllo vengono piazzati su un Pianeta per segnalare quale Civiltà controlla il Sistema.

SEGNALINI BASI STELLARI



Le Basi Stellari permettono di costruire Navi e Formare le Flotte. Le Basi Stellari combattono nelle Battaglia Spaziali e rendono più difficile per un rivale provare l'Egemonia. Ogni Base Stellare che controlli aumenta i tuoi Comandi di 1.

NODI RISORSA



CULTURA

PRODUZIONE

RICERCA



SEGNALINI RISORSA

SEGNALINI COMANDO



I Segnalini Comando indicano quanti ordini puoi impartire nel tuo turno.

CARTE ESPLORAZIONE

CARTE ACCORDO COMMERCIALE



Mentre esplori la Galassia, incontrerai una gran varietà di situazioni diverse, pericoli e strane, nuove civiltà. Quando scopri un nuovo Sistema Planetario pesca una Carta Esplorazione per vedere cos'hai trovato.



Ogni Civiltà ha tre Carte Accordo Commerciale che può dare agli altri giocatori per indicare rapporti commerciali pacifici fra le Civiltà. Ogni Carta Accordo Commerciale ricevuta da un altro giocatore aumenta la tua Produzione ogni turno.

CARTE RIEPILOGO TURNO



I Turni dei giocatori sono divisi in Fase Costruzione e Fase Comando. Le Carte Riepilogo Turno riportano tutti i Costi di Costruzione da un lato e tutte le opzioni di Comando dall'altro.

CONTENUTO DELLE ESPANSIONI

MODELLI DELLE BASI STELLARI

Puoi rimpiazzare i Segnalini Basi Stellari con i modelli della Gale Force Nine. Le Basi Stellari per le tre Civiltà del gioco base sono mostrate qui. Quelle delle espansioni sono mostrate dopo.

Nota: invece delle Basi, i Vulcaniani hanno gli Ambasciatori.



Federazione



Klingon



Romulani

ANDORIANI



Nave



Nodo Controllo



Base Stellare

Questo set include tutto ciò che ti serve per aggiungere gli Andoriani alle tue partite di *Star Trek: Ascendancy*.

- 10 Nuove Carte Esplorazione
- 10 Nuovi Dischi Sistema, incluso Andor
- 30 Navi Andoriane con 3 Carte e Segnalini Flotta
- 10 Nodi Controllo Andoriani
- 15 Carte Avanzamento Andoriane
- 3 Carte Accordo Commerciale.
- Carta Riepilogo Turno Andoriana
- Plancia di Comando con 2 Indicatori

AGGIUNGERE GLI ANDORIANI ALLE TUE PARTITE

Per integrare gli Andoriani nelle tue partite di *Star Trek: Ascendancy*, mischia le 10 nuove Carte Esplorazione nel Mazzo Esplorazione del base e aggiungi i 9 Dischi Sistema (escluso **Andor**) nella pila dei Dischi Sistema.

Aggiungere gli Andoriani alle tue partite aumenta il possibile numero di giocatori di uno. Ogni giocatore in più aggiunge circa un'ora alla durata della partita. Il giocatore Andoriano inizia con un Sistema Natale completamente sviluppato con 3 Navi.

BORG



Cubo



Spira



Nodo di Assimilazione

Questo set include tutto ciò che ti serve per aggiungere i Borg alle tue partite di *Star Trek: Ascendancy*.

- Plancia di Comando Borg e Plancia Cubi
- 5 Cubi Borg e 5 Spire Borg
- 15 Nodi di Assimilazione Borg
- 6 Nodi Risorsa
- 20 Carte Esplorazione Borg
- 7 Dischi Sistema Borg, incluso il Fulcro di Transcurvatura
- 20 Carte Tecnologia Borg
- 30 Carte Comando Borg
- 9 Dadi Borg

AGGIUNGERE I BORG ALLE TUE PARTITE

I Borg non sono controllati da un giocatore, sono una minaccia per tutte le Civiltà nella Galassia. Le loro azioni sono controllate dal gioco fino a che non assimilano un giocatore.

Per integrare i Borg nelle tue partite di *Star Trek: Ascendancy*, usa le Regole Borg alla fine di questo manuale.

Aggiungere i Borg permette partite con 1 o 2 giocatori, usando il nuovo libretto delle regole Borg.

COMPONENTI BORG

I **Cubi Borg** sono l'equivalente delle Navi Stellari. Mostruosità imponenti, capaci di distruggere intere Flotte, sono una forza che dev'essere temuta. Le Spire Borg indicano i Sistemi sotto controllo Borg. Durante la partita le **Spire Borg** costruiranno nuovi Cubi Borg. I **Nodi di Assimilazione Borg** sono costruiti intorno alle Spire. Ogni Nodo costruito indica quanto la Spira è vicina a completare un nuovo Cubo Borg e tengono traccia dell'attuale Modificatore Scudi. Un giocatore può reclamare una **Carta Tecnologia Borg** quando li sconfigge in combattimento. Più tecnologia Borg acquisisci, più efficiente sarai nel combatterli. Le **Carte Comando Borg** dirigono il movimento dei Cubi durante il turno dei Borg, e designano quale Sistema ogni Cubo deve prendere di mira.

CARDASSIANI



Naue



Nodo Controllo



Base Stellare

Questo set include tutto ciò che ti serve per aggiungere i Cardassiani alle tue partite di *Star Trek: Ascendancy*.

- 10 Nuove Carte Esplorazione
- 10 Nuovi Dischi Sistema, inclusa Cardassia Primo
- 30 Navi Cardassiane con 3 Carte e Segnalini Flotta
- 10 Nodi Controllo Cardassiani
- 15 Carte Avanzamento Cardassiane
- 3 Carte Accordo Commerciale
- Carta Riepilogo Turno Cardassiana
- Plancia di Comando con 2 Indicatori

AGGIUNGERE I CARDASSIANI ALLE TUE PARTITE

Per integrare i Cardassiani nelle tue partite di *Star Trek: Ascendancy*, mischia le 10 nuove Carte Esplorazione nel Mazzo Esplorazione del base e aggiungi i 9 Dischi Sistema (**esclusa Cardassia Primo**) nella pila dei Dischi Sistema.

Aggiungere i Cardassiani alle tue partite aumenta il possibile numero di giocatori di uno. Ogni giocatore in più aggiunge circa un'ora alla durata della partita. Il giocatore Cardassiano inizia con un Sistema Natale completamente sviluppato con 3 Navi.

FERENGI



Naue



Nodo Controllo



Base Stellare

Questo set include tutto ciò che ti serve per aggiungere i Ferengi alle tue partite di *Star Trek: Ascendancy*.

- 10 Nuove Carte Esplorazione
- 10 Nuovi Dischi Sistema, incluso Ferenginar
- 30 Navi Ferengi con 3 Carte e Segnalini Flotta
- 10 Nodi Controllo Ferengi
- 15 Carte Avanzamento Ferengi
- 3 Carte Accordo Commerciale
- Carta Riepilogo Turno Ferengi
- Plancia di Comando con 2 Indicatori

AGGIUNGERE I FERENGI ALLE TUE PARTITE

Per integrare i Ferengi nelle tue partite di *Star Trek: Ascendancy*, mischia le 10 nuove Carte Esplorazione nel Mazzo Esplorazione del base e aggiungi i 9 Dischi Sistema (**escluso Ferenginar**) nella pila dei Dischi Sistema.

Aggiungere i Ferengi alle tue partite aumenta il possibile numero di giocatori di uno. Ogni giocatore in più aggiunge circa un'ora alla durata della partita. Il giocatore Ferengi inizia con un Sistema Natale completamente sviluppato con 3 Navi.

VULCANIANI



Naue



Nodo Controllo



Ambasciatore

Questo set include tutto ciò che ti serve per aggiungere i Vulcaniani alle tue partite di *Star Trek: Ascendancy*.

- 10 Nuove Carte Esplorazione
- 10 Nuovi Dischi Sistema, incluso Vulcano
- 30 Navi Vulcaniane con 3 Carte e Segnalini Flotta
- 5 Miniature Ambasciatore Vulcaniano
- 10 Nodi Controllo Vulcaniani
- 15 Carte Avanzamento Vulcaniane
- 10 Carte Agenda Vulcaniane
- 3 Carte Accordo Commerciale
- Carta Riepilogo Turno Vulcaniana
- Plancia di Comando con 2 Indicatori

AGGIUNGERE I VULCANIANI ALLE TUE PARTITE

Per integrare i Vulcaniani nelle tue partite di *Star Trek: Ascendancy*, mischia le 10 nuove Carte Esplorazione nel Mazzo Esplorazione del base e aggiungi i 9 Dischi Sistema (**escluso Vulcano**) nella pila dei Dischi Sistema.

Aggiungere i Ferengi alle tue partite aumenta il possibile numero di giocatori di uno. Ogni giocatore in più aggiunge circa un'ora alla durata della partita.

Il giocatore Vulcaniano inizia con un Sistema Natale completamente sviluppato con 3 Navi. **In più, i Vulcaniani iniziano con 3 Segnalini Autorità.**

SET UP DEL GIOCO

Preparare una partita di *Star Trek: Ascendancy* è abbastanza lineare. Ogni giocatore inizia con il suo Sistema Natale, qualche Nave e Risorsa. All'inizio della partita nessuna Civiltà ha avuto il Primo Contatto e l'intera Galassia deve ancora essere scoperta. A pagina 8 potrai trovare esempi di come sembra il gioco non appena apparecchiato e pronto ad essere giocato.

PLANCIA DI COMANDO E COMPONENTI

Ogni giocatore prende la Plancia di Comando della Civiltà che sta giocando. Le Plance di Comando tengono traccia del Livello di Armi e Scudi. Le tue Armi iniziano con Tiro per Colpire di 5+, i tuoi Scudi iniziano a 0. In basso c'è lo spazio per la tua Riserva di Segnalini Risorsa. Ogni Plancia di Comando descrive le Regole Speciali che si applicano a quella Civiltà.



La Plancia di Comando del giocatore della Federazione

Dai ad ogni giocatore tutti i componenti associati con la sua Civiltà. Ogni giocatore dovrebbe avere 30 Navi, 3 Segnalini e 3 Carte Flotta, 3 Segnalini Base Stellare, 15 Carte Avanzamento, 10 Nodi Comando e la Carta Turno.

RISORSE INIZIALI

Ogni giocatore inizia con 3 Segnalini Produzione, 3 Segnalini Ricerca e 3 Segnalini Cultura.

AUTORITÀ INIZIALE

Ogni giocatore inizia con un Segnalino Autorità, **tranne i Vulcaniani che iniziano con 3 Segnalini Autorità**. I Segnalini Autorità devono sempre essere visibili agli altri giocatori.

SEGNALINI COMANDO

Ogni giocatore inizia con 5 Segnalini Comando. I Segnalini Comando devono essere visibili agli altri giocatori. I Segnalini Comando hanno due lati. Il lato "Esaurito" indica che il Comando è stato usato per questo Turno. Le Basi Stellari che controlli aumentano i tuoi Segnalini Comando di 1. Completare un Avanzamento con il simbolo Segnalino Comando aumenta i tuoi Segnalini di 1. Ogni volta che guadagni un Segnalino Comando, entra in gioco Esaurito e sarà Ripristinato alla fine del Round.



MAZZO AVANZAMENTI

Ogni Civiltà inizia con un Avanzamento Iniziale completato. Metti questo Avanzamento da parte, quindi mischia il tuo Mazzo Avanzamenti.

Durante la partita i giocatori completeranno Avanzamenti aggiuntivi. Prima che un Avanzamento sia completo, viene considerato un Progetto.

Puoi avere un numero di Progetti iniziati pari al numero di Nodi Ricerca che Controlli.

Ogni Avanzamento completato aggiunge una Regola Speciale alla tua Civiltà, e può aumentare la velocità delle tue Navi. Per altri dettagli su Velocità e Movimento, vedi pag. 17.

SISTEMA NATALE

Ogni Sistema Natale inizia completamente sviluppato con tutti i Nodi Risorsa.

NAVI INIZIALI

Ogni giocatore inizia con 3 Navi nel suo Sistema Natale.

AGENDA VULCANIANA

Se c'è un giocatore Vulcaniano, mischia le Carte Agenda Vulcaniane. Il giocatore Vulcaniano pesca due Carte Agenda, quindi ne sceglie una da mostrare a tutti i giocatori. L'altra Carta Agenda resta segreta. Il giocatore Vulcaniano vince se completa l'Agenda. Non ha bisogno di completarle entrambe per vincere.



Avanzamento Iniziale Klingon

ORGANIZZAZIONE SUGGERITA

AREA PROGETTI

I Progetti sono piazzati vicino al tuo Mazzo.



Ogni giocatore ha la sua riserva di 30 Navi, 10 Nodi Controllo e 3 Segnalini Base Stellare.

I Segnalini Risorsa sono piazzati sulla Plancia di Comando, i Segnalini Comando in alto.



A seconda delle dimensioni e della forma del tuo tavolo potresti riorganizzare la tua area in modo diverso. Assicurati che l'Area Avanzamenti e l'Area Progetti siano ben distinte.

AREA FLOTTA

Mostra quali Flotte sono in gioco e quante Navi sono in ogni Flotta.



AREA AVANZAMENTI

Quando completi un Progetto muovilo nella tua Area Avanzamenti con il tuo Avanzamento Iniziale.

DISCHI SISTEMA

Separa i Dischi dei Fenomeni Interstellari dai Dischi Planetari. Quindi metti da parte un numero di Dischi Planetari pari al doppio del numero dei giocatori. Per esempio, 6 Dischi per una partita a 3 giocatori. Questi sono i tuoi Sistemi Planetari di partenza. Mischia i rimanenti Sistemi Planetari con tutti i Fenomeni, quindi piazza i Sistemi Planetari di partenza in cima alla pila.

- 1 Separa tutti i Fenomeni dai Dischi Sistema
- 2 Metti da parte 2 Sistemi Planetari iniziali per giocatore
- 3 Mischia i Fenomeni con i rimanenti Sistemi Planetari
- 4 Metti i 6 Sistemi Planetari iniziali in cima alla pila

6 Sistemi Planetari di partenza

Sistemi Planetari e Fenomeni mischiati

Fenomeni

RITIRARE I DADI

Alcune Regole Speciali ti permettono di ritirare i dadi. Puoi ritirare ogni dado una volta per Regola Speciale. Se hai diverse abilità che ti permettono di ritirare i dadi, possono essere combinante per tirare i dadi più di una volta, ma ogni Regola può essere usata una volta.



Esempio: Una Flotta da Battaglia Romulana di 5 Navi (che permette di ritirare gli "1" nelle Battaglie) sta Combattendo con un rivale. I Romulani hanno completato l'Avanzamento "Vettore di Puntamento Avanzato" che gli permette di ritirare un dado in Combattimento. I Romulani tirano: 1,1,4,5,6. Usando la Regola Speciale della Flotta da Battaglia ritirano gli 1 e fanno 1 e 6. Anche se ha tirato nuovamente 1, non può usare nuovamente la regola per ritirare lo stesso dado. Possono usare il Vettore di Puntamento Avanzato per ritirare quel dado la seconda volta.

ORGANIZZAZIONE DEL GIOCO SUGGERITA



A seconda del tipo di tavolo su cui stai giocando, la distanza fra i Sistemi Natali e i bordi può cambiare. La cosa importante è che i Sistemi Natali siano alla stessa distanza fra loro e dal bordo.

AREA DI GIOCO

Star Trek: Ascendancy utilizza una mappa non fissa che si adatta a qualsiasi forma di tavolo. Prima che il gioco inizi, accordatevi su quale parte del tavolo utilizzare. Puoi costruire proprio sul bordo? Fino a che distanza?

Ogni giocatore inizia con il proprio Sistema Natale separato dalle altre Civiltà. Mentre giochi potrai scoprire strani nuovi mondi, esplorare fenomeni interstellari e molto altro. La mappa è formata da Dischi Sistema rotondi connessi attraverso Canali Spaziali di lunghezza diversa. Quando ti muovi attraverso la mappa ogni Disco Sistema conta come un Settore; i Canali Spaziali hanno dai 2 ai 4 Settori.

Un'area di 90 x 90 cm può andare bene, con i Sistemi Natali piazzati in modo che ogni Sistema Natale sia alla stessa distanza dagli altri giocatori e circa 15 cm dal bordo dell'area di gioco.

Se metti i Sistemi Natali più vicini il Primo Contatto avverrà più velocemente, permettendo scambi commerciali ma creando più competizione per i nuovi Sistemi. Messi più distanti i giocatori hanno più tempo per scoprire nuovi mondi e sviluppare le Civiltà prima di collegarsi con i Sistemi degli altri giocatori.

L'ETICA DELLA FLOTTA STELLARE

Star Trek: Ascendancy è un gioco competitivo in cui ogni giocatore prova a dominare, distruggere e conquistare i suoi avversari. Non tirare fuori la tua Bat'leth quando qualcuno ti invade casa, è nello spirito del gioco.

D'altra parte, se la tua Civiltà sta dominando la Galassia, prova a mantenere lo stile di Picard mentre diventi l'Autorità incontrastata.

UNA NOTA SULLA LUNGHEZZA DEL GIOCO

Star Trek: Ascendancy è un gioco che segue l'ascesa delle Civiltà. Sii preparato: è un gioco lungo. Con giocatori esperti ci vorrà circa un'ora a giocatore. Le tue prime partite saranno più lunghe. A pagina 39 troverai delle opzioni per giocare partite più brevi.

VINCERE LA PARTITA

Ci sono due diverse strade per vincere la partita (a meno che non stia giocando con i Vulcaniani, che hanno la loro Agenda). Puoi vincere la partita diventando la società più Autorevole della Galassia o per dominio militare.

VITTORIA PER AUTORITÀ

Alla fine di un Round, il giocatore che Controlla il proprio Sistema Natale e ha 5 Segnalini Autorità vince la partita. Ha stabilito la sua supremazia culturale sulla Galassia. **I Segnalini Autorità possono essere acquistati in qualsiasi momento del tuo turno, con 5 Segnalini Cultura.**

VITTORIA MILITARE

Alla fine di un Round, se un giocatore Controlla tre Sistemi Natali, uno dei quali è il suo, quel giocatore ha dominato la Galassia e vince la partita.

Nota: se il giocatore Vulcaniano scambia il suo Sistema Natale usando l'Avanzamento Esodo Vulcaniano, il vecchio Sistema Natale non è più un Sistema Natale, e non conta per la vittoria militare.

VITTORIA AGENDA VULCANIANA

I giocatori Vulcaniani possono vincere solo attraverso una delle loro Carte Agenda. Non possono vincere attraverso l'Autorità o con una vittoria militare. Il giocatore Vulcaniano non deve Controllare il proprio Sistema Natale per vincere.

Una delle Carte Agenda dice: "Per vincere la partita completa 3 Avanzamenti dagli altri giocatori, almeno uno da ciascuno". Se ci sono quattro o meno giocatori, devi completare un Avanzamento da tutti gli altri giocatori per vincere. Se ce ne sono più di 4, devi completare un Avanzamento da almeno 3 di loro.

PAREGGI

Alla fine di un Round, se due giocatori reclamano la Vittoria attraverso l'Autorità, la supremazia militare o l'Agenda vulcaniana, vince chi controlla più Sistemi. Se c'è comunque un pareggio, entrambe le Civiltà hanno raggiunto la grandezza e i giocatori condividono la vittoria.

TERMINI CHIAVE

Di seguito una lista dei termini chiave di gioco usati in questo manuale.

Adiacente (Settore): I Settori che si toccano sono Adiacenti. **Un Settore è Adiacente a se stesso.**

Adiacente (Sistema): Due Sistemi sono Adiacenti se sono collegati da un singolo Canale Spaziale.

Capacità: La quantità di Nodi Risorsa che un Sistema può contenere. I Sistemi possono contenere da uno a tre Nodi

Connesso (Canale Spaziale): Un Sistema è connesso ad un Canale Spaziale se il Canale Spaziale entra od esce dal Sistema.

Connesso (Sistema): Un Sistema è Connesso ad un altro Sistema se esiste una catena di Sistemi e Canali Spaziali che li collega.

Contestare: contesti un Settore quando tu e un altro giocatore avete Navi in quel Settore. Un Settore che contiene navi di almeno 2 giocatori è Contestato.

Controllo: i Nodi Controllo segnalano quale giocatore Controlla un Sistema. Puoi ottenere il Controllo di un Sistema attraverso Colonizzazione, Invasione o Egemonia. Controlli una Base Stellare quando controlli il Sistema in cui la Base si trova.

Esaurito: Carte o Segnalini a faccia in giù. Carte e Segnalini Esauriti non possono essere usati fino a quando non sono Ripristinati (girati a faccia in su).

Flotta: un gruppo di Navi che si muove e combatte insieme. Qualsiasi regola che si applica ad una Nave, si applica anche ad una Flotta.

Nodo: una struttura costruita sulla superficie di un Pianeta. Includono i Nodi Controllo e i Nodi Risorsa. Le Basi Stellari non sono Nodi.

Occupare: Occupi un Settore quando sei il solo giocatore con Navi in quel Settore.

Orbitare: Qualsiasi nave in un Sistema Planetario è in Orbita, non importa la presenza o meno di Navi di un altro giocatore.

Ostile: i rivali e le loro Navi sono considerati ostili se non avete un Accordo Commerciale.

Pace: sei in Pace con qualsiasi avversario con un Accordo Commerciale e le sue Navi sono considerate Pacifiche.

Primo Contatto: una Civiltà ha il Primo Contatto non appena il suo Sistema Natale è Connesso a un altro Sistema Natale attraverso Canali Spaziali e Sistemi.

Progetto: una Carta Avanzamento non ancora completata. Durante la Fase Costruzione ogni giocatore può aggiungere un Segnalino Ricerca ad ognuno dei suoi Progetti. Ogni Civiltà ha un mazzo unico di Carte Avanzamento contenenti una varietà di sviluppi tecnologici e civili.

Ripristinare: gira un Segnalino Esaurito di gioco a faccia in su.

Ritirare: alcune regole ti permettono di tirare nuovamente un dado. Non puoi usare la stessa regola per Ritirare lo stesso dado più di una volta. Se hai diverse regole che ti permettono di Ritirare i dadi, puoi Ritirare lo stesso dado una volta per regola diversa.

Riserva: le Risorse che tieni sulla tua Plancia di Comando ma non ancora spese.

Risorse: Produzione, Ricerca e Cultura sono Risorse. Navi, Nodi e Segnalini Autorità non sono Risorse.

Round di Gioco: *Star Trek: Ascendancy* è giocato in una serie di Round. Ogni Round si divide in 3 Stadi: Iniziativa, Azione e Ricarica.

Scorte: i Nodi o i Segnalini che non sono ancora stati guadagnati o costruiti dai giocatori. Le Scorte sono considerate illimitate.

Settore: qualsiasi punto sulla mappa dove puoi piazzare una Nave. Un Disco Sistema conta come un singolo Settore. I Canali Spaziali sono divisi in 2, 3 o 4 Settori.

Sistema Natale: il Sistema con cui il giocatore inizia la partita. Puoi costruire Navi e Formare Flotte, anche se non c'è alcuna Base Stellare. Non puoi fare lo stesso se prendi il Controllo di un Sistema Natale di un rivale.

Sistema Sottosviluppato: un Sistema senza Nodi viene considerato Sottosviluppato.

Sistema Sviluppato: un Sistema Planetario è Sviluppato quando contiene un o più Nodi.

Struttura: ogni oggetto fisicamente costruito su un Sistema è considerato una Struttura. I Nodi Risorsa, i Nodi Controllo e le Basi Stellari sono Strutture.

ACCORDI COMMERCIALI

In *Star Trek: Ascendancy*, non puoi dare Risorse direttamente agli altri giocatori. Quello che puoi fare è stabilire Accordi Commerciali fra le vostre Civiltà, favorendo un commercio pacifico fra due fazioni altrimenti ostili.

Ogni giocatore inizia con tre Carte Accordo Commerciale. Le Carte Accordo Commerciale producono Risorse solo quando sono date ad un altro giocatore.

STABILIRE ACCORDI COMMERCIALI

Per dare o ricevere una Carta Accordo Commerciale **ad un rivale**, dovete aver **fatto il Primo Contatto** ed avere una Nave, un **Ambasciatore** o un Nodo di Controllo Adiacente a quello di una Nave, un **Ambasciatore** o un Nodo di Controllo rivale. Puoi farlo in qualsiasi momento. Una volta che hai dato una Carta Accordo Commerciale ad un rivale, puoi scambiarlo con un'altra Carta Accordo Commerciale **ancora in tuo possesso**, senza curarti della distanza.



Puoi tenere una sola Carta Accordo Commerciale per avversario. Sei considerato in Pace con qualsiasi avversario con cui hai un Accordo Commerciale. Questo ti permette di chiedere il permesso di muoverti attraverso i Settori che contengono le loro Navi, vedi pag. 18 per i dettagli. Qualsiasi avversario di cui non hai la Carta Accordo Commerciale è considerato Ostile.

PROFITTI COMMERCIALI

Durante lo Stadio Ricarica i giocatori prendono le Risorse stampate sulla Carta Accordo Commerciale ricevuta.

Suggerimento: gli accordi Commerciali sono una potente fonte di Risorse. Il primo giocatore a prendere contatto e commerciare si troverà in una posizione molto vantaggiosa.



ROMPERE GLI ACCORDI COMMERCIALI

Facili da fare, facili da rompere: puoi annullare qualsiasi Accordo Commerciale in qualsiasi momento, per qualsiasi ragione. Per dare indietro ad un rivale la Carta Accordo Commerciale devi Tradirlo.

TRADIMENTO

Se Attacchi o **provi l'Egemonia Culturale** contro un giocatore di cui hai la Carta Accordo Commerciale, hai rotto la pace e devi ridargli la Carta. Una volta che un **Attacco o un tentativo di Egemonia** sono iniziati, i partecipanti non possono scambiare Accordi Commerciali finché il **conflitto** non è finito.

ROUND DI GIOCO

Ogni Round di gioco si compone di 3 Stadi: Iniziativa, Azione e Ricarica.

STADIO INIZIATIVA - PAGINA 12

I giocatori spendono Risorse per influenzare la politica galattica e ottenere l'Iniziativa in questo Round. Il giocatore che spende più Risorse sceglie per primo la Carta Ordine Turno per il Round che si sta giocando. I giocatori possono spendere Risorse solo se hanno avuto il Primo Contatto.

STADIO AZIONE - PAGINA 13

I giocatori eseguono il loro turno secondo l'ordine deciso nello Stadio Iniziativa: costruiscono la loro Civiltà; Ricercano nuovi Progetti; migliorano Armi e Scudi e danno comandi alle Navi. Nel suo turno, il giocatore può spendere 5 Segnalini Cultura per prenderne 1 Autorità.

STADIO RICARICA - PAGINA 36

Alla fine di ogni Round di gioco c'è lo Stadio Ricarica, che consiste:

- ▲ Controllo Vittoria
- ▲ Generare Risorse
- ▲ Ripristinare Carte e Segnalini
- ▲ Aggiungere Segnalini Curvatura alle Navi in Curvatura
- ▲ Rifornire i Fenomeni con i Segnalini Ricerca.

Dopo lo Stadio Ricarica inizia un altro Round di gioco.

STADIO INIZIATIVA

All'inizio di ogni Round, ogni giocatore che ha stabilito il Primo Contatto deve decidere quante Risorse vuole impegnare per influenzare la politica galattica. I giocatori scelgono la Carta Ordine Turno in base a quante Risorse hanno speso.



I giocatori che non hanno ancora stabilito il Primo Contatto con un'altra Civiltà non hanno la capacità di influenzare le altre Civiltà e non partecipano.

Nota: i primi turni, quando nessuno ha ancora stabilito il Primo Contatto, le Carte Ordine Turno saranno distribuite casualmente.

A partire dal giocatore che ha iniziato il Round precedente, i giocatori che hanno stabilito un Contatto possono piazzare un certo numero di Risorse sulla Carta Ordine Turno usata in precedenza. Puoi usare qualsiasi Risorsa: Produzione, Ricerca o Cultura. I giocatori impegnano le Risorse in ordine di turno precedente.

Puoi scegliere di non investire nulla. Se decidi di impegnare Risorse **non puoi spendere lo stesso numero di Risorse già puntate da un altro giocatore.**

Nota: in Star Trek: Ascendancy ci sono 10 Carte Ordine Turno. Quando giochi in tre giocatori usa le carte 1, 2 e 3.

Le Carte Ordine Turno aggiuntive possono essere usate con le regole opzionali a pag. 39 o in partite con più di tre giocatori.



Lursa and B'Etor negoziano per la Posizione

SCEGLIERE LE CARTE ORDINE TURNO

Il giocatore che spende di più sceglie per primo la Carta Ordine Turno. I giocatori possono scegliere qualsiasi carta preferiscono; il giocatore che sceglie per primo non deve scegliere necessariamente la Carta Ordine Turno 1. I giocatori successivi (in ordine di Risorse spese) scelgono quindi la loro Carta Ordine Turno. Tutte le Risorse impegnate sono scartate e tornano fra le Scorte.

I giocatori che non hanno ancora stabilito il Primo Contatto o che non hanno investito nulla ricevono la loro Carta Ordine Turno casualmente dalle carte rimanenti. Le Carte Ordine Turno rimangono a faccia in su durante lo Stadio Iniziativa.

Esempio: John, Pete e Sally sono tutti connessi e idonei a partecipare. Pete ha iniziato il turno precedente quindi decide per primo e investe 2 Segnalini Produzione. John era secondo il turno precedente quindi va per secondo e investe 1 Segnalino Ricerca. Sally era terza il Round precedente così decide per ultima e investe 3 Segnalini Risorsa in totale (2 Produzione e 1 Ricerca)

Dato che Sally ha speso di più, sceglie per prima la Carta Ordine Turno, Pete sceglie per secondo e John riceve la carta rimanente.

STADIO AZIONE

A cominciare dal giocatore che ha la Carta Ordine Turno numero 1 i giocatori svolgono il loro turno. Il turno è formato da una Fase Costruzione seguita da una Fase Comando.

FASE COSTRUZIONE

All'inizio del turno di ogni giocatore c'è la Fase Costruzione in cui spende Risorse per sviluppare la sua Civiltà, Ricercare Avanzamenti e migliorare Armi e Scudi. Queste cose possono essere fatte in qualsiasi ordine.

BUILDING COSTS

STARSHIPS		Build at Earth and at your Starbases.	
PRODUCTION NODE		Build on Production or Open Sites.	 
RESEARCH NODE		Build on Research or Open Sites.	  
CULTURE NODE		Build on Culture or Open Sites.	  
COLONIZE SYSTEM		Build on Undeveloped Systems you Occupy.	 + 

COSTRUIRE NAVI STELLARI

Le Navi costano 1 Produzione ciascuna. **Puoi costruire Navi in qualsiasi Base Stellare che Controlli oltre che nel tuo Sistema Natale** (ammesso che lo controlli ancora) **o in un Sistema permesso da un nuovo Avanzamento**. Se costruisci 3 o più Navi puoi raggrupparle immediatamente in una Flotta, senza spendere un Segnalino Comando. Per altri dettagli sulle Flotte, vedi pag. 34.

COLONIZZARE UN SISTEMA

Puoi Colonizzare un Sistema Planetario Sottosviluppato che Occupi costruendo un Nodo Controllo. Un Sistema è Sottosviluppato quando non contiene alcun Nodo.

Stabilire una nuova Colonia consuma tante Risorse. Le Navi rappresentano il nucleo funzionale di una Colonia. **Colonizzare un nuovo Settore costa 1 Cultura più una Nave in Orbita nel Sistema che sta per essere Colonizzato**. **Piazza uno dei tuoi Nodi Controllo sul Sistema per mostrare che lo hai colonizzato**.

FLOTTA DI COLONIZZAZIONE DELLA FEDERAZIONE

Quando una Flotta di Colonizzazione della Federazione Colonizza un Sistema non ha bisogno di scartare 1 Cultura. Il giocatore deve smantellare la Flotta come parte del processo di Colonizzazione. Se una Carta Esplorazione cambia il modo in cui un Sistema è Colonizzato, la carta ha la priorità.

COLONIZZAZIONE VULCANIANA

Gli antichi Vulcaniani hanno fondato diverse colonie nella Galassia. Alcune però hanno perso contatto con la Madre Patria e aspettano soltanto di essere scoperte dalle altre Civiltà.

COLONIZE SECTOR



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



Per rappresentare questa cosa, i Vulcaniani non Colonizzano Sistemi nel solito modo. Invece, i **Vulcaniani spendono un Segnalino Autorità per Colonizzare qualsiasi Sistema Sottosviluppato non Controllato** (tipicamente un mondo vuoto o con una civiltà pre curvatura), anche Sistemi a cui non sono Connessi.

Questo è l'unico modo che hanno i Vulcaniani per Colonizzare nuovi Sistemi durante la Fase Costruzione.

Se l'Autorità dei Vulcaniani scende al di sotto del numero di Flotte che hanno in gioco, devono Smantellare immediatamente una Flotta fino a ripristinare la parità.

ANTICO RELIQUIARIO VULCANIANO

L'Avanzamento "Antico Reliquiario Vulcaniano" permette ai Vulcaniani di Colonizzare immediatamente un Sistema. Il giocatore Vulcaniano **non deve** pagare il solito costo Autorità per farlo.

RETE DI COMUNICAZIONE VULCANIANA

L'Avanzamento "Rete di Comunicazione" permette ai Vulcaniani di costruire immediatamente un Nodo Risorsa senza spendere quando Colonizzano un Sistema.

COSTRUIRE UN NODO RISORSA

Alcuni pianeti sono naturalmente ricchi di risorse, altri contengono siti per la ricerca scientifica mentre altri hanno il potenziale per sviluppare grandi città e cultura.

Ogni Sistema ha una Capacità segnata con rettangoli colorati intorno al bordo del pianeta e che mostrano quali e quanti Nodi possono essere costruiti.

Puoi Costruire Nodi soltanto nei Sistemi che Controlli. Per Costruire un Nodo Risorsa, spendi il costo indicato per quel tipo di Nodo.

Qualche volta un Sistema ha Capacità "Aperta". Ciò significa che è abbastanza versatile da lasciarti scegliere quale tipo di Nodo Costruire. I Nodi Risorsa costruiti sui siti Aperti possono sempre essere rimpiazzati pagando il costo completo del nuovo Nodo. Una volta costruiti, non puoi semplicemente Distruggere i tuoi Nodi.



Il Sistema ha la Capacità di ospitare un Nodo Cultura e due Produzione.

FERENGI: PROFITTO OLTRE LA GRANDEZZA

L'inclinazione Ferengi per il profitto li porta a non impiegare troppo tempo a sviluppare grandi istituzioni culturali. **I Ferengi non possono mai Costruire Nodi Cultura.** Il Nodo Cultura iniziale su Ferengir potrebbe essere il loro unico Nodo, a meno che non prendono il controllo di altri Nodi attraverso Invasione o Egemonia.

FERENGI: RIMANE SOLO IL LATINUM

Nella loro ossessiva ricerca del profitto, i Ferengi sono felici di distruggere paradisi naturali e saccheggiare antiche rovine. **I Ferengi possono sempre costruire Nodi Produzione su un Sistema, indipendentemente dalla normale capacità dei Nodi Risorsa del Sistema. Non possono superare il numero di nodi solito.**

Per esempio, se un Sistema può normalmente ospitare 2 Nodi Ricerca e 1 Cultura, i Ferengi possono riempire il Sistema con fino a 3 Nodi Produzione.

FINIRE I COMPONENTI

Ogni giocatore ha un numero limitato di Navi e Nodi Controllo che possono essere sul tavolo nello stesso momento. E' possibile finire i componenti se stai giocando una partita con molti giocatori su un tavolo particolarmente grande. Puoi evitarlo acquistando i pacchetti espansione che aggiungono altri componenti. Nel frattempo, se esaurisci i componenti, puoi smantellare una Nave o un Nodo Controllo in gioco per usarli da qualche altra parte. Se smantelli un Nodo Controllo, rimetti i Nodi Risorsa nella tua Riserva.

Nota: Quando aggiungi Navi e Nodi Controllo con i pacchetti d'espansione, assicurati che tutti i giocatori abbiano lo stesso numero di miniature.

FINANZIARE UNA RICERCA

Nella tua Fase Costruzione puoi Finanziare una Ricerca piazzando un Segnalino Ricerca sul Progetto. Puoi aggiungere un Segnalino Ricerca ad ogni Progetto per turno. Il totale di Segnali Ricerca necessari per completare il Progetto è mostrato in alto a sinistra in ogni carta.

Ottenere Segnalini Ricerca da un Fenomeno può velocizzare il completamento di un Progetto. Per altri dettagli, guarda pag. 25.



Questo Progetto ha bisogno di 4 Ricerca per essere completato

Nella tua Fase Costruzione puoi aggiungere un Segnalino Ricerca ad ognuno dei tuoi progetti.



Non appena un Progetto ha abbastanza Ricerca da completarlo, puoi immediatamente usarlo.

Quando assegni un Segnalino Ricerca ad un Progetto, non puoi più spostarlo o riprenderlo indietro.

Nel primo Round i giocatori non hanno ancora nessun Progetto. Nella tua Fase Comando puoi usare un Comando per Iniziare Nuovi Progetti. Per altri dettagli, vedi pag. 35.

SCARTARE UN PROGETTO

Quando un progetto viene Scartato, ritorna nel fondo del Mazzo Avanzamenti e qualsiasi Segnalino Ricerca viene rimesso fra le Scorte.

COMPLETARE UN PROGETTO

Quando aggiungi abbastanza Segnalini Ricerca per completare un Progetto, questo diventa un Avanzamento disponibile. Muovilo nella tua Area Avanzamenti. Se vuoi, puoi usare la Regola Speciale dell'Avanzamento immediatamente.

A meno che non dica diversamente, la Regola Speciale vale durante il turno di qualsiasi giocatore.

Ogni Avanzamento ha una Categoria stampata sul lato destro della carta. Alcuni Avanzamenti hanno effetto su altri tipi di Avanzamento. Per esempio, i Romulani hanno un Avanzamento che gli permette di Esaurire una "Carta Spionaggio".

Quando completi un Progetto è una buona idea far sapere agli altri cosa fa il tuo nuovo Avanzamento. Gli Avanzamenti possono essere Esauriti a volte. Gli Avanzamenti Esauriti non possono essere usati in alcun modo e saranno Ripristinati durante lo Stadio Ricarica alla fine del Round.



Questo Progetto aumenta la Velocità di Curvatura

AVANZAMENTI CON SEGNALINI CURVATURA

Alcuni Avanzamenti mostrano un Segnalino Curvatura nell'angolo in basso a destra. Quando completati, questi Avanzamenti aumentano la Velocità di Curvatura delle tue Navi, oltre alle loro Regole Speciali. Per dettagli sulla Curvatura, vedi pag 17.

AVANZAMENTI COMANDO

Alcuni Avanzamenti mostrano un Segnalino Comando. Quando completi un Avanzamento che mostra un Comando, il numero di Comandi a tua disposizione aumenta immediatamente di uno. Questo nuovo Segnalino Comando inizia Esaurito e sarà ripristinato nello Stadio Ricarica successivo.



Questo Progetto aumenta i tuoi Comandi di 1

SUPERIORITÀ CULTURALE ROMULANA

Ci sono alcuni Avanzamenti Romulani che mostrano un Segnalino Cultura. Quando un giocatore Romulano completa un Avanzamento che mostra un Segnalino Cultura, i Romulani prendono un Segnalino Cultura. Questa è una Regola Speciale Romulana e non si applica alle altre Civiltà che completano Avanzamenti Romulani.

MIGLIORARE ARMI E SCUDI

Oltre che per Finanziare le Ricerche, puoi spendere i Segnalini Ricerca per migliorare Armi e Scudi. Il costo per migliorare Armi e Scudi è mostrato sulla tua Plancia di Comando, proprio accanto al Livello attuale di Armi e Scudi. A differenza dei Progetti, per migliorare Armi e Scudi devi spendere in una volta sola tutti i Segnalini Ricerca richiesti.



ORGOGLIO ANDORIANO

Gli Andoriani traggono grande soddisfazione dal provare la loro superiorità tecnologica. All'inizio del loro turno, il giocatore Andoriano prende un Segnalino Cultura se i loro Scudi o Armi sono i migliori nella Galassia. Se sono entrambi migliori, prende 2 Segnalini Cultura.

REGOLE SPECIALI FASE COSTRUZIONE

Alcune Regole Speciali degli Avanzamenti ti permettono di fare qualcosa in più durante la Fase Costruzione. Queste regole possono essere usate in qualsiasi momento durante la tua Fase Costruzione.

FINE DELLA FASE COSTRUZIONE

Non appena completi la Fase Costruzione inizia la Fase Comando. **Una volta che la Fase Comando è iniziata, non puoi spendere Risorse per Costruire, a meno che una Regola Speciale non ti consenta di farlo.**

ACQUISIRE AUTORITÀ

Puoi spendere cinque Segnalini Cultura per prendere un Segnalino Autorità in qualsiasi momento durante il tuo turno.

FASE COMANDO

Durante il tuo turno, dopo la Fase Costruzione, ci sono diverse cose che puoi fare con un Comando:

- ▶ **MUOVERE LE NAVI STELLARI E LE FLOTTE**
- ▶ **INIZIARE UNA BATTAGLIA SPAZIALE**
- ▶ **INVIADERE UN PIANETA**
- ▶ **PROVARE L'EGEMONIA CULTURALE**
- ▶ **CREARE UNA FLOTTA O UNA BASE STELLARE**
- ▶ **LANCIARE NUOVI PROGETTI**
- ▶ **ATTIVARE REGOLE SPECIALI**

Quando dai un Comando, Esaurisci un Segnalino Comando per mostrare che è stato usato. Quando hai finito di dare Comandi, il tuo turno è finito ed è il momento del giocatore con la Carta Ordine Turno successiva.

Puoi dare lo stesso Comando quante volte vuoi, fino a quando hai Segnalini Comando disponibili.



Il Capitano Picard ha il comando

MOVEMENT

Le navi possono muoversi ad Impulso o a Curvatura. Ogni Comando Movimento muove una Nave o una Flotta. Puoi dare più Comandi Movimento alla stessa Nave in un singolo turno.

Per esempio, puoi usare un Comando per far Uscire un Nave dalla Curvatura e quindi un secondo Comando per muoverla a Velocità Impulso.

Se muovi la tua Nave verso lo Spazio inesplorato, potrai piazzare Canali Spaziali e Dischi Sistema sul tavolo. Scoprire e piazzare nuovi Sistemi termina sempre il tuo movimento.

MOVIMENTO AD IMPULSO

Tutte le Navi hanno una Velocità Impulso base di 2. Per muovere una Nave ad Impulso, Esaurisci un Segnalino Comando e muovi la Nave fino a 2 Settori. Puoi piazzare nuovi Canali Spaziali e Sistemi ad Impulso. Scoprire un nuovo Sistema termina sempre il tuo movimento.



La Nave Romulana si muove di 2 Settori ad Impulso

ENTRARE IN CURVATURA

Per Entrare in Curvatura, Esaurisci un Segnalino Comando e muovi una Nave o una Flotta proprio fuori dal Sistema o dal Canale in cui si trova e piazza un Segnalino Curvatura vicino alla Nave in direzione del Sistema appena lasciato.

Le Navi accumulano Segnalini Curvatura aggiuntivi alla fine di ogni Round o spendendo Segnalini Comando Addizionali.

Le Navi in Curvatura non contano come presenza nel Settore appena lasciato. Le Navi in Curvatura, è come se non fossero sul tabellone fino a quando non Escono dalla Curvatura.



LO SQUADRONE DI SUPPORTO AL COMMERCIO FERENGI

Lo Squadrone di Supporto al Commercio dei Ferengi può Entrare in Curvatura nel turno Ferengi senza bisogno di Esaurire un Segnalino Comando. Puoi farlo solo se non è Uscito dalla Curvatura nello stesso turno.

VIAGGIARE A CURVATURA

Puoi anche usare un Comando per dare un altro Segnalino Curvatura ad una Nave o una Flotta che sono appena Entrate in Curvatura. Le Navi in Curvatura ricevono un Segnalino Curvatura aggiuntivo durante lo Stadio Ricarica.

USCIRE DALLA CURVATURA

Esaurisci un Comando per far Uscire dalla Curvatura una Nave in Curvatura. Quando una Nave Esce dalla Curvatura, può muoversi di un numero di Sistemi pari ai Segnalini Curvatura accumulati, più il numero di Segnalini Curvatura presenti nei tuoi Avanzamenti completati. Se la Nave è Entrata in curvatura in un Sistema, non contare il Sistema nel quale è partita.



Puoi scegliere di muoverti attraverso meno Sistemi o Uscire dalla Curvatura in anticipo, in un Canale Spaziale. Quando Esci dalla Curvatura in un Canale Spaziale, puoi fermarti in qualsiasi Settore di quel Canale. Dopo che Esci dalla Curvatura, scarta i Segnalini Curvatura della Nave.

Puoi scegliere di entrare in un Nuovo Sistema come parte del tuo movimento a Curvatura. Entrare in un Nuovo Sistema conclude sempre il tuo movimento, anche se ne hai ancora a disposizione.

ENTRARE IN TERRITORIO NEMICO

Puoi sempre muoverti attraverso i Sistemi che Controlli, ignorando la presenza di Navi rivali. Non puoi entrare o passare attraverso un Settore che non Controlli se contiene Navi Ostili. Devi chiedere il permesso per entrare o muoverti attraverso un settore che contiene Navi di un giocatore con cui sei in Pace. Può accordarti o no il permesso. Se non lo fa, devi concludere il movimento.

Se un altro giocatore ti nega l'accesso ad un Sistema, non puoi tornare indietro e rifare il movimento. Se stai viaggiando a Velocità di Curvatura devi finire il movimento nel Settore precedente al suo.

FLOTTA DI RICOGNIZIONE ANDORIANA

Le Flotte Andoriane sono specializzate in ricognizioni e sotterfugi. La loro Flotta di Ricognizione può lasciare in un Sistema un dispositivo di sorveglianza da spazio profondo.

La Flotta di Ricognizione può lasciare un Segnalino Andoriano su qualsiasi Sistema, anche controllato da un altro giocatore, sia che si trovi in Orbita, sia che è quel Sistema connesso attraverso un Canale Spaziale che la Flotta occupa. Non possono Lasciare Segnalini Andoriani sui Fenomeni.

Il giocatore Andoriano può rimuovere i Segnalini dal tabellone in qualsiasi momento, anche se non han più la Flotta di Ricognizione.



LO SQUADRONE DI SUPPORTO AL COMMERCIO FERENGI

Lo Squadrone di Supporto al Commercio dei Ferengi può entrare in un Sistema che contiene Navi rivali, indipendentemente dai loro accordi, ma deve finire lì il suo movimento. Puoi Esaurire un altro Comando per muoverti oltre quel Sistema, ad Impulso o Curvatura.

MINE ORBITALI OCCULTATE ROMULANE

L'Avanzamento "Mine Orbitali Occultate" distrugge le navi Ostili che entrano in un Sistema controllato dai Romulani (Non succede lo stesso passando semplicemente dal Sistema, senza entrare in Orbita).

FLOTTA DI COMANDO ANDORIANA

Il giocatore Andoriano può Esaurire un Comando durante la loro Fase Comando per scambiare la posizione della Flotta Comando con una qualsiasi Flotta Andoriana.

L'ONESTA INTROMISSIONE VULCANIANA

I Vulcaniani possono usare i loro ordini per muovere le Navi di un altro giocatore con cui ha un Accordo Commerciale. (Se il giocatore è d'accordo). Quando muovono le Navi di un altro giocatore, tutti i risultati (pericoli, ricompense) di quel movimento si applicano al proprietario delle Navi.

Il giocatore Vulcaniano non dovrebbe mentire agli altri giocatori. Dovrebbe essere il più onesto possibile con le informazioni che ha. Non sono comunque legati a queste dichiarazioni, soprattutto col mutare delle circostanze.

AMBASCIATORI VULCANIANI

I Vulcaniani sono esperti diplomatici.

PIAZZARE GLI AMBASCIATORI VULCANIANI

Il giocatore Vulcaniano può piazzare gli Ambasciatori su un Sistema Indipendente o Pacifico. La Flotta Consolare deve essere in Orbita o deve muoversi ad Impulso. Possono avere fino a 5 Ambasciatori in gioco allo stesso momento.

RIMUOVERE GLI AMBASCIATORI VULCANIANI

I giocatori rivali possono rimuovere un Ambasciatore Vulcaniano dal loro Sistema nel loro turno, rimettendolo a disposizione del giocatore Vulcaniano.

MUOVERE GLI AMBASCIATORI VULCANIANI

Il giocatore Vulcaniano può Esaurire un Segnalino Comando per spostare l'Ambasciatore verso qualsiasi Sistema Adiacente. In più, l'Avanzamento iniziale "Alto Consiglio Vulcaniano" permette al giocatore di Esaurire un Comando e muovere un Ambasciatore in qualsiasi Sistema che Controlla e che è Collegato al Sistema dove si trova attualmente.

SISTEMI PERICOLOSI

Alcuni Sistemi hanno un simbolo di **Allarme Rosso** che li identifica come Sistemi Pericolosi.

Quando la tua Nave finisce il Movimento in un Sistema Pericoloso, deve Affrontare il Pericolo e vedere se sopravvive. *Pericolo di Livello 5*



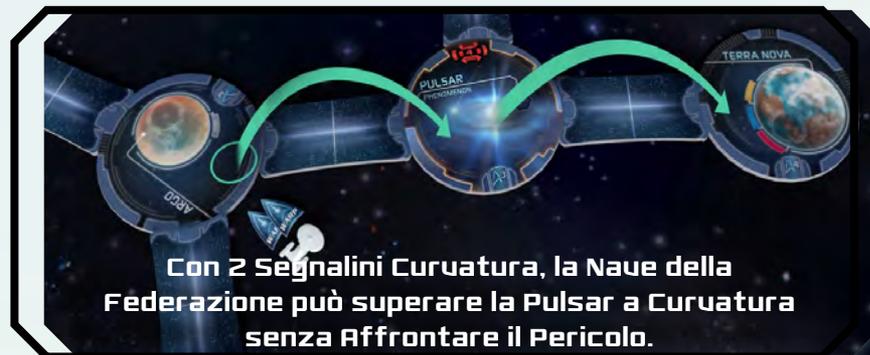
Gli Scudi proteggono contro i Pericoli. Per Affrontare un Pericolo, aggiungi il Modificatore Scudi al Livello di Pericolo del Sistema. Il giocatore alla tua destra quindi tira un dado per ogni Nave che ha finito il Movimento nel Settore Pericoloso. Per ogni risultato uguale o più alto del Livello di Pericolo (modificato dagli Scudi), una Nave viene distrutta.



Boom! Un tiro di 5 significa che la Nave della Federazione viene distrutta quando finisce nel Pericolo.

Per esempio, una Nave della Federazione finisce il suo Movimento nella Nursery Stellare, che è un Livello di Pericolo 4. La Federazione ha migliorato i suoi Scudi una volta, quindi ha un Modificatore di 1. Il giocatore Klingon alla sua destra tira un dado. Un tiro di 5 o 6 distruggerà la Nave della Federazione.

Lo spazio è grande. Se non ti fermi nei Sistemi Pericolosi non devi Affrontare il Pericolo. Hai la possibilità di navigare intorno ai Sistemi Pericolosi. Se Costruisci Navi in un Settore Pericoloso, non devi Affrontare il Pericolo quando le metti in gioco o lasciano il Settore. **Le Navi devono Affrontare il Pericolo solo quando finiscono un Movimento lì.**



Con 2 Segnalini Curvatura, la Nave della Federazione può superare la Pulsar a Curvatura senza Affrontare il Pericolo.

COSTRUIRE LA GALASSIA

Mentre ti muovi attraverso la Galassia, tratterai nuovi Canali Spaziali e Sistemi e costruirai una mappa galattica unica. Ogni nuova mappa presenta nuove sfide ed opportunità.

PIAZZARE NUOVI CANALI SPAZIALI

Ogni Disco Sistema ha un numero massimo di Canali Spaziali che gli si possono collegare indicato in basso sul Disco. **Quando** tutti i Canali sono Connessi (**non importa che siano Connessi ad altri Sistemi**), non puoi aggiungere Connessioni a quel Sistema.



Questo Sistema può avere tre Canali Spaziali collegati.

Se il Sistema che stai lasciando ha Connessioni a Canali Spaziali non ancora usate, puoi scegliere di piazzare un nuovo Canale Spaziale ed usarlo. Tira il Dado Canali Spaziali per determinare la lunghezza di un nuovo Canale Spaziale. Puoi piazzare un nuovo Canale Spaziale sulla mappa quando ti muovi a Velocità Impulso o Uscendo dalla Curvatura.



Piazza il nuovo Canale Spaziale Collegato al Sistema che lasci e muovi la nave nel nuovo Canale. Il Canale può essere piazzato in qualsiasi posto sul bordo del Sistema, a patto che ci sia spazio.

Se il nuovo Canale Spaziale non si adatta all'area di gioco o se non c'è spazio fra gli altri Sistemi e i Canali Spaziali, non può essere piazzato; dev'essere abbandonato e il tuo movimento finisce.

CANALI SPAZIALI ABBANDONATI

Se un Canale Spaziale non contiene Navi ed è Collegato ad un solo Sistema (**invece che due, come al solito**), rimuovilo. Per esempio, questo può succedere quando una Nave entra in un Canale Spaziale ma va via prima che un Sistema sia piazzato nell'altro lato, o se la nave viene distrutta. Le Navi a Curvatura non contano come se fossero sul tavolo: se tutte le navi in un Canale Spaziale con un solo collegamento sono in Curvatura, rimuovi il Canale e metti i Segnalini Curvatura della nave nel Sistema Connesso.

PIAZZARE NUOVI DISCHI SISTEMA

Quando ti muovi ad Impulso o Esci dalla Curvatura, puoi muoverti oltre l'estremità non collegata di un Canale Spaziale e piazzare un nuovo Disco Sistema.

Per piazzare un nuovo Sistema sul tavolo, pesca un nuovo Disco Sistema e piazzalo a faccia in su, Collegato al canale spaziale che contiene la tua Nave. Muovi la Nave nel nuovo Sistema. **Muoversi in un Sistema appena piazzato termina sempre il tuo movimento.** I Sistemi appena piazzati non possono toccare o sovrapporsi a Canali Spaziali o Dischi Sistema già piazzati.

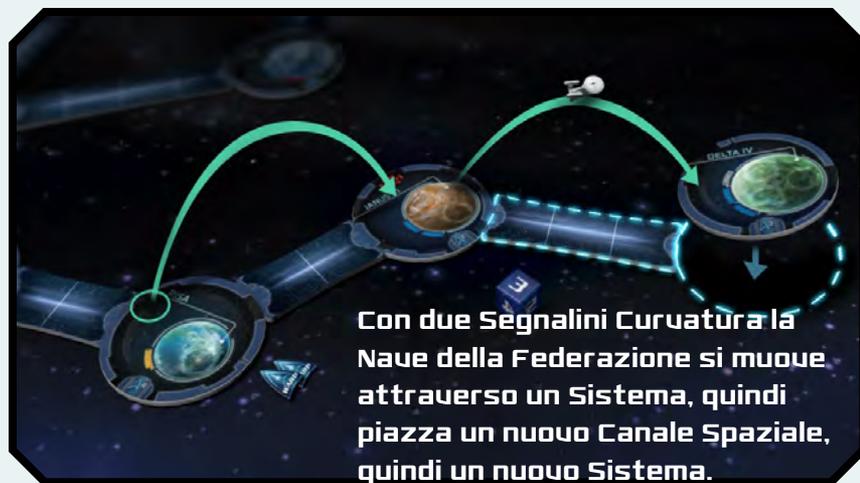
Se il nuovo Sistema è Pericoloso, devi Affrontare il Pericolo. Per dettagli sui Sistemi Pericolosi, vedi pag. 19.



Se il nuovo Sistema alla fine di un Canale Spaziale non si adatta all'area di gioco perché non c'è spazio fra altri Sistemi e Canali, allora non può essere piazzato. Questo Sistema non esiste e la tua Nave deve abbandonare il Canale Spaziale.

PIAZZARE NUOVI DISCHI A CURVATURA

Quando una Nave Esce dalla Curvatura, può viaggiare attraverso un certo numero di Sistemi. Come Parte di questo Movimento, la Nave può piazzare nuovi Canali Spaziali e Sistemi. Muoversi in Sistemi appena piazzati conclude il Movimento della Nave.



SISTEMI FISSI E GALLEGGIANTI

Mentre ti muovi nello spazio inesplorato l'incertezza abbonda. La migliore rotta per raggiungere un Sistema Stellare non è determinato immediatamente dopo la sua scoperta. In *Star Trek: Ascendancy*, i Dischi Sistema generalmente non sono fissati appena piazzati.

Un Disco Sistema è Fisso quando è Collegato a due o più altri Sistemi. I Sistemi Fissi non possono essere spostati.

Quando un Disco Sistema è Collegato a un solo altro Sistema, è Galleggiante. Durante il tuo turno puoi spostare qualsiasi Sistema Galleggiante fino a quando rimane Collegato al Sistema a cui è collegato. Puoi spostare un Sistema Galleggiante per fare spazio per un nuovo Sistema o creare una Connessione tra Sistemi.

Quando muovi un Sistema Galleggiante, non puoi spostarlo dal tavolo, può solo ondeggiare intorno al singolo Sistema al quale è Collegato. Non appena un Sistema è Connesso a due altri Sistemi, è Fisso e non può più essere mosso.



CREARE CONNESSIONI

Quando lasci un Sistema Galleggiante, puoi provare a creare una Connessione per agganciare un altro Sistema (sia Fisso che Galleggiante) con un nuovo Canale Spaziale.

Quando lasci un Sistema Galleggiante, tira il Dado Canali Spaziali per stabilire la lunghezza del Canale che stai piazzando. Se il Canale Spaziale è abbastanza lungo da colmare lo spazio tra due Sistemi, puoi Collegare i due Sistemi con il nuovo Canale e continuare il tuo Movimento.



Se il nuovo Canale Spaziale non è lungo abbastanza da creare la Connessione che vuoi e la Nave si muove a Curvatura, puoi comunque fermarti nel nuovo Canale Spaziale o continuare per scoprire un nuovo Sistema alla fine del Canale Spaziale. Se la Nave prova a creare la connessione mentre è ad Impulso e non ci riesce, può invertire la rotta e usare la sua seconda parte di Movimento per tornare indietro al Sistema da cui era partito.

SISTEMI DISTRUTTI

Attraverso cataclismi o conflitti, un intero Sistema può essere distrutto e rimosso. Muovi tutte le Navi su un Sistema distrutto in un Settore Adiacente a meno che l'effetto che ha distrutto il Sistema dicA diversamente.

Se ci sono Canali Spaziali Collegati al Sistema distrutto, rimuovili pure.

REGOLE DI MAPPA AGGIUNTIVE

Ci sono poche regole addizionali da tenere in mente giochi e costruisci la Galassia.

- ▲ I Canali Spaziali non possono incrociarsi.
- ▲ I Dischi Sistema non possono toccarsi
- ▲ I Sistemi Natali sono sempre considerati Fissi.
- ▲ Puoi usare un Canale Spaziale come test per una Connessione prima di Muoverti.
- ▲ Un Sistema è considerato Galleggiante solo se è Connesso ad un Sistema Fisso

SCOPRIRE SISTEMI PLANETARI

La maggior parte dei Sistemi, sono Sistemi Planetari che contengono mondi potenzialmente abitabili.

I Sistemi planetari **mostrano** il pianeta più importante o **altre peculiarità astronomiche** insieme ai tipi di Nodi che possono essere costruiti.

Se hai Scoperto un Sistema Planetario Pericoloso, le Navi devono Affrontare il Pericolo.

Se il Sistema non è Pericoloso o qualcuna delle tue Navi sopravvive l'ingresso in un nuovo Sistema Planetario Pericoloso, pesca una Carta Esplorazione e risolvi gli effetti.

Se le tue Navi **non** sopravvivono all'ingresso in un nuovo Sistema Planetario Pericoloso, piazza una Carta Esplorazione a faccia in giù sul Sistema. Il primo giocatore ad Affrontare il Pericolo con **successo e almeno una Nave rimasta**, risolverà la carta.

Non pescare Carte Esplorazione quando Scopri un Fenomeno.

CARTE ESPLORAZIONE

Ci sono cinque tipi di Carte Esplorazione: **Crisi, Scoperta, Mondi Vergini, Alleati e Civiltà.**

A meno che non sia scritto **diversamente**, le Carte Esplorazione sono risolte immediatamente e scartate. Nel caso di Sistemi Pericolosi la Carta Esplorazione rimane a faccia in giù sul Sistema fino a quando un giocatore non Affronta il Pericolo ed esplora il Sistema.

RIMANE IN GIOCO

Qualsiasi opzione diano ai giocatori, dev'essere usata sul momento. Le Carte Esplorazione con la scritta 'Rimane in gioco' rimangono a faccia in su sul Sistema fino a quando non sono risolte (di solito quando il Sistema è Colonizzato), e quindi scartate.



EVENTI RICORRENTI

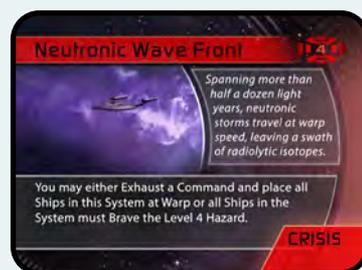
Alcune Carte Esplorazione ritornano nel Mazzo Esplorazione invece che essere scartate una volta risolte. Queste carte possono essere:

- Piazzate sul fondo del Mazzo Esplorazione (non mischiare, piazza la Carta sul fondo del mazzo).
- Mescolate nuovamente nel Mazzo Esplorazione (non mischiare anche la pila degli scarti, solo la Carta Esplorazione ricorrente va nel Mazzo Esplorazione).
Facendo così, mischierai anche altre Carte Esplorazione che si trovano sul fondo del mazzo.

TEST DIPLOMAZIA

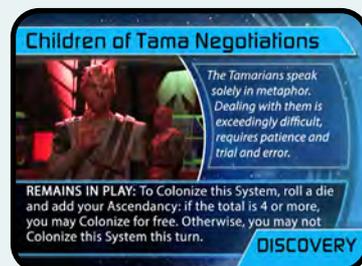
Alcune Carte Esplorazione hanno un Numero Diplomazia e richiedono un Test Diplomazia. Quando peschi una di queste carte devi provare un Test Diplomazia, con risultati diversi se lo passi o fallisci.

Per fare un Test Diplomazia, tira un dado e aggiungi la tua Autorità. Se il totale è più alto del Numero Diplomazia sulla carta, hai superato il test, altrimenti hai fallito.



CRISI

Le Carte Crisi presentano diversi tipi di difficoltà. Alcune obbligheranno le navi ad Affrontare il Pericolo, altre avranno bisogno di un Test Diplomazia.



SCOPERTA

Oltre alle Crisi, nuovi mondi portano la promessa di meraviglie mai viste prima, scoperte tecnologiche e contatti con nuove specie.



MONDI VERGINI

Un certo numero di carte nel Mazzo Esplorazione sono Mondi Vergini; pianeti adatti alla vita, ma senza vita senziente che può essere conquistata.



ALLEATI

Quando peschi una Carta Alleato, o ne ricevi una da un altro giocatore, hai scoperto una fazione o una persona che potrebbe voler fare un Accordo.

Per poter utilizzare l'Alleato devi fare un Test Diplomazia. Se lo passi, metti la Carta Alleato di fronte a te. Le Carte Alleato contano come Accordi Commerciali o hanno delle Regole

Speciali che puoi usare. Se fallisci il Test Diplomazia, piazza la Carta Alleato in fondo al Mazzo Esplorazione.



CIVILTÀ

Alcuni Sistemi che scoprirai saranno già abitati. Queste Civiltà Indipendenti possono variare da Primitive a società Pre-Curvatura, fino a Culture completamente sviluppate, capaci di Curvatura.

Quando peschi una Carta Esplorazione Civiltà, la cartà ti dirà se piazzare Segnalini Produzione sul Sistema, segnandola come Civiltà Pre-Curvatura, o Segnalini Curvatura, segnandola come una Civiltà capace di utilizzare la Curvatura.

CIVILTÀ PRE-CURVATURA

Le Civiltà Pre- Curvatura non riescono ancora a viaggiare più veloce della luce. Questi mondi non hanno sviluppato tecnologie o infrastrutture necessarie alle culture più avanzate.



Il primo giocatore a Colonizzare Valakis VI prenderà i Segnalini Produzione bonus.

Le carte di Civiltà Pre-Curvatura ti indicheranno quanti Segnalini Risorsa piazzare sul Sistema. Questi rappresentano materie prime e popolazione che vengono sfruttate. Il primo giocatore a Colonizzare il Sistema prende i Segnalini Risorsa da quel Sistema.

CIVILTÀ A CURVATURA

Le carte di Civiltà a Curvatura ti indicano di piazzare sul Sistema un numero di Segnalini Curvatura uguale al livello di Civiltà, segnandola come Civiltà a Curvatura.

Ogni carta di Civiltà a Curvatura ti indicherà anche di Sviluppare dei Nodi nel Sistema. **Quando costruisci Nodi Risorsa di una Civiltà a Curvatura, prima costruisci il Nodo Produzione, quindi il Nodo Ricerca e infine Nodo Cultura, fino a raggiungere il numero di Nodi che la carta ti chiede di Sviluppare.**

ORDINE DI PRIORITÀ NELLO SVILUPPO

PRODUCTION

RESEARCH

CULTURE



1ST

2ND

3ND

PRENDERE IL CONTROLLO DI CIVILTÀ A CURVATURA

Le Civiltà a Curvatura hanno sviluppato le infrastrutture del Pianeta e scoperto abbastanza tecnologia da non rendere la Colonizzazione possibile. Quando ci sono Strutture Sviluppate su un pianeta, Egemonia o Invasione sono le tue sole opzioni per prendere Controllo. Per dettagli sulle Invasioni Planetarie, vedi pag. 30. Per Dettagli sull'Egemonia, vedi pag. 32.

ESEMPI DI CIVILTÀ INDIPENDENTI

Di seguito un paio di esempi sulla scoperta di Civiltà a Curvatura Indipendenti.



Il Romulani scoprono una Civiltà a Curvatura di Livello 2 su Terra Nova (che ha la capacità di 1 Produzione, 1 Ricerca 1 Cultura). La carta ti indica che puoi costruire 2 Nodi. Per primo viene costruito il Nodo Produzione, quindi il Nodo Ricerca.



Il giocatore della Federazione scopre una Civiltà a Curvatura di Livello 3 su Ardana. Ardana ha 1 Produzione, 1 Ricerca e 1 Nodo a Scelta. E' possibile sviluppare 2 Nodi Produzione, dato che Ardana ha 1 Produzione e 1 Nodo a Scelta. Prima vengono costruiti i Nodi Produzione, quindi un Nodo Ricerca è piazzato come terzo Nodo.

PRECISAZIONI SUGLI INCONTRI

CRISI: ENTITÀ CRISTALLINA

La Carta Esplorazione "Entità Cristallina" distrugge tutte le Navi nel Sistema, a meno che non hai migliorato le Armi o gli Scudi o entrambi.

SCOPERTA: RIFLESSO OSCURO

La Carta Esplorazione "Riflesso Oscuro" permette al giocatore che hai di fronte di controllare le tue Navi. Se siete in dispari, determina casualmente chi dei due giocatori di fronte a te muove le tue Navi.

SCOPERTA: IL VIAGGIATORE

La Carta Esplorazione "Il Viaggiatore" ti fa piazzare un nuovo Sistema e muovere le Navi dal Sistema appena esplorato al Sistema appena piazzato.

ALLEATO: VENDITORE DI ARMI E RICERCATORE FERENGI

Le Carte Esplorazione "Venditore di Armi" e "Ricercatore" ti permettono di migliorare Armi e Scudi usando Produzione invece di Ricerca. Se scegli di usare questa capacità, devi usare o Produzione o Ricerca, non un mix di entrambi.

SCOPRIRE I FENOMENI

Non tutti i Sistemi contengono pianeti abitabili; c'è una gran varietà di Fenomeni Interstellari che hanno bisogno di tanti studi. La scienza è pericolosa: i Fenomeni sono Pericolosi da studiare o esplorare.

Non pescare una Carta Esplorazione quando Scopri un Fenomeno. Invece, quando il Disco Sistema è un Fenomeno, **piazzaci sopra un Segnalino Ricerca preso dalle Scorte.**



RICERCA INIZIALE

Quando Scopri un Sistema Pericoloso, tutte le Navi in quel Sistema devono Affrontare il Pericolo. Se almeno una Nave sopravvive, prendi **tutti** i Segnalini Ricerca dal Fenomeno. Puoi piazzare questa Ricerca sui tuoi Progetti (**non più di uno per progetto**) o nella tua Riserva. Se tutte le Navi vengono distrutte, **tutti** i Segnalini Ricerca rimangono sul Fenomeno.



RICERCHE SUCCESSIVE

Se una delle tue Navi inizia il turno su un Fenomeno con un Segnalino Ricerca, puoi provare a prenderlo utilizzando un Comando per Affrontare il Pericolo senza Muoversi. Scegli il numero di Navi con cui vuoi Affrontare il Pericolo: se qualcuna di queste Navi sopravvive, prendi il Segnalino Ricerca.

FLOTTA SCIENTIFICA ROMULANA

La Flotta Scientifica Romulana tira il dado per una sola delle Navi quando Affronta il Pericolo. Se la Nave sopravvive, prende il Segnalino Ricerca. Se fallisce, la Flotta Scientifica può provare ad Affrontare il Pericolo con la Nave successiva, una alla volta, senza Esaurire un Comando.

ANOMALIA TEMPORALE

Il Fenomeno Anomalia Temporale permette al giocatore di Ripristinare i Comandi quando si Affronta il Pericolo. Ogni Nave o Flotta guadagna questo beneficio una volta per turno.

FLOTTA MINERARIA ROMULANA

La Flotta Mineraria Romulana può Esaurire un Comando per prendere 2 Segnalini Produzione da un Fenomeno. Non serve Affrontare il Pericolo per farlo, sebbene sia comunque richiesto Affrontare il Pericolo quando termina il movimento sul Fenomeno

ALTRO DA SAPERE

Durante lo Stadio Ricarica, un Segnalino Ricerca verrà piazzato su ogni Fenomeno che non ne ha già uno. Il primo giocatore ogni turno ad Affrontare il Pericolo e superarlo, prenderà il Segnalino Ricerca. Questo può essere aggiunto a un Progetto o alla tua Riserva.

BATTAGLIE SPAZIALI

Puoi Esaurire un Comando per Iniziare una Battaglia Spaziale contro Navi nemiche in un unico Settore Adiacente o in un unico Settore in cui entrambi avete Navi.

Ogni Battaglia Spaziale è formata da un certo numero di Round di Combattimento in cui



entrambi i giocatori Tirano per Colpire, subiscono Perdite, quindi decidono se Ritirarsi o continuare a combattere. Il giocatore che ha Iniziato la Battaglia Spaziale è l'Attaccante. Il giocatore che viene Attaccato è il Difensore.

BATTAGLIE TRA SETTORI

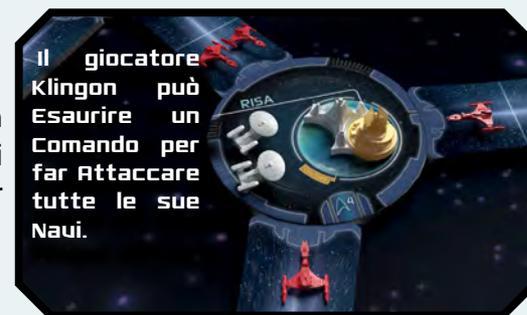
Normalmente le Battaglie Spaziali avvengono tra Settori Adiacenti. In questo caso, le Navi di ogni giocatore rimangono nel proprio Settore e sparano in quello Adiacente. Qualsiasi regola speciale che si applica ad un qualsiasi Settore della Battaglia varrà per l'intera Battaglia.

BATTAGLIE NELLO STESSO SETTORE

Le Battaglie Spaziali possono anche avvenire nello stesso Settore. P.e., questo può succedere fra due Civiltà che avevano un Accordo Commerciale appena rotto, un Dispositivo di Occultamento o un giocatore che costruisce Navi in un Sistema Occupato da un rivale. In questo caso le Navi coinvolte combattono nello stesso Settore.

ATTACCARE DA PIÙ SETTORI

Se hai Navi in più di un Settore Adiacente, puoi usare un Comando per far partecipare all'attacco tutte le Navi dei Settori Adiacenti.



BATTAGLIE CON PIÙ DI DUE GIOCATORI

Ci può essere un solo Attaccante, ma è possibile che ci siano più Difensori. Se il Settore che viene Attaccato contiene Navi di più di un avversario, sono tutti Difensori. L'Attaccante deve decidere come vuole dividere i suoi dadi tra i Difensori prima di Tirare per Colpire. Tutti i Colpi dei Difensori sono diretti all'Attaccante.

I Difensori scelgono separatamente se ritirarsi o meno dopo ogni Round di **Combattimento**. La Battaglia è finita quando tutti i Difensori o gli Attaccanti sono eliminati o andati via.

COLPIRE

Il tuo Livello di Armi attuale determina i tuoi Tiri per Colpire. Per Colpire, hai bisogno di fare almeno lo stesso numero del tuo Tiro per Colpire. Il Modificatore Scudi del tuo avversario viene sommato al tuo Tiro per Colpire, rendendolo più difficile.

Entrambi i giocatori tirano un numero di dadi pari al numero di Navi coinvolte nel Combattimento.

SCUDI INVULNERABILI

Se il Modificatore Scudi del tuo avversario aumenta il tuo Tiro per Colpire oltre il 6, non puoi Colpire le sue Navi. Se entrambi i giocatori sono in questa situazione, l'attacco non può avere successo, e uno dei giocatori deve Ritirarsi dal Combattimento per finire la Battaglia Spaziale.

BASI STELLARI NELLE BATTAGLIE SPAZIALI

Le Basi Stellari forniscono supporto per le tue Navi nelle Battaglie Spaziali. **Se una qualsiasi** delle Navi coinvolte in un **Combattimento** è in Orbita in un Sistema che Controlli con una Base Stellare, allora aggiungi un dado per Colpire. Le Basi Stellari non possono combattere per conto loro.

BASE STELLARE ARMATA CARDASSIANA

L'Avanzamento "Base Stellare Armata" aumenta il numero di dadi aggiuntivi per Colpire da 1 a 3.

RITIRARE

Alcuni Avanzamenti e altre carte permettono ai giocatori di ritirare i Colpiti o i Mancati nelle Battaglie Spaziali in cui sono coinvolti. A meno che una Carta Avanzamento non lo dica di preciso, non puoi usarla per ritirare in una Battaglia Spaziale dove non sei né l'Attaccante, né il Difensore.

Se qualcuna di queste carte è in gioco durante una Battaglia Spaziale, dovrai separare i tuoi dadi che hanno Colpito da quelli che hanno Mancato. Qualsiasi carta che fa ritirare i Colpiti, farà ritirare i dadi del primo gruppo. Qualsiasi carta che fa ritirare i Mancati, farà ritirare i dadi del secondo gruppo.

Se ritiri un dado, il nuovo risultato rimpiazza il risultato originale, qualsiasi sia il risultato. Non puoi ritirare un dado che è già stato ritirato. Il risultato è definitivo.



3+
HIT ROLL

VS

1
SHIELD MODIFIER

Il giocatore Klingon ha migliorato le sue Armi due volte, quindi ora ha un Tiro per Colpire 3+. I Romulani hanno migliorato i loro Scudi una volta, quindi hanno un Modificatore Scudi di 1. I Klingon avranno bisogno di un 4 o meglio per Colpire.



2

BATTLE GROUP
This fleet may re-roll To Hit rolls of 1 in Space Battles.

Le Navi Romulane e Klingon tirano un numero di dadi pari a quante Navi hanno in Combattimento.

Una Flotta di 5 Navi Klingon ha attaccato i Romulani. I Klingon hanno migliorato le loro Armi due volte, quindi hanno bisogno di un 3 o meglio per Colpire. I Romulani hanno migliorato i loro Scudi una volta, (Modificatore Scudi 1), quindi i Klingon Colpiscono con 4+. I Klingon tirano 5 dadi: qualsiasi 4, 5 o 6 mette a segno un Colpo.

I Romulani non hanno migliorato le loro Armi, né i Klingon i loro Scudi, così i Romulani hanno bisogno di un 5 o meglio per Colpire, dato che il Modificatore degli Scudi Klingon è sullo 0 e il Tiro per Colpire Romulano 5+.

PERDITE

Ogni colpo distrugge una Nave avversaria. Entrambi i giocatori Tirano per Colpire e subiscono Perdite simultaneamente. Se c'è la possibilità di scegliere dove vanno i danni, il giocatore che ha Colpito sceglie.

Dato che le Perdite sono simultanee, qualsiasi Regola Speciale attivata da Perdite del nemico, avrà luogo prima che gli effetti delle Perdite siano determinati.

Per esempio, fai 4 Colpi contro un rivale che ha 5 Navi in una Flotta e due Navi singole. Puoi scegliere se dividere le Perdite fra Flotta e Navi o assegnarle solo alla Flotta. Se la Flotta Rivale è la Flotta del Malandrino Klingon, che ti dà 1 Produzione per ogni Nave rivale distrutta, e hai assegnato tutti i Colpi contro la Flotta, allora questa sarà Smantellata. Comunque, qualsiasi Nave che perdi genererà Produzione per il giocatore Klingon, dato che sono state distrutte dalla Flotta del Malandrino prima che fosse Smantellata.

PRIMO COLPO

Alcuni Avanzamenti danno il Primo Colpo a Navi o Nodi nel primo Round di Combattimento di una Battaglia Spaziale o Invasione Planetaria. Se le tue Navi hanno Primo Colpo, il tuo avversario deve Subire le Perdite prima di Tirare per Colpire con le sue Navi o Nodi. Primo Colpo è usato solo nel Round iniziale di una Battaglia Spaziale.

Primo Colpo non ti dà un Attacco extra all'inizio: **semplicemente** il tuo avversario deve Subire le Perdite prima di rispondere al fuoco. Se **entrambi hanno** Primo Colpo, allora nessuno dei due può usarlo.

Per esempio, 6 Navi Romulane con Primo Colpo attaccano 4 Navi Klingon della Flotta del Malandrino. I Romulani mettono a segno due Colpi, distruggendo 2 Navi Klingon e smantellando la Flotta Klingon. Le 2 Navi Klingon rimanenti mettono a segno un Colpo, ma non costituendo più la Flotta del Malandrino, il giocatore Klingon non guadagnerà Produzione.

Nel secondo Round di Combattimento le 5 Navi Romulane e le 2 Klingon rimanenti Tireranno per Colpire e Subiranno Danni simultaneamente come al solito.

RITIRARSI DAL COMBATTIMENTO

Dopo aver Subito le Perdite ogni giocatore valuta lo stato delle sue Navi. A cominciare dall'Attaccante, i giocatori decidono se Ritirarsi o meno.

Il Ritiro viene fatto a Velocità Impulso. Ci si può Ritirare solo attraverso Canali Spaziali già esistenti; non puoi piazzarne di nuovi durante una Ritirata. Quando ti Ritiri, tutte le Navi in un Settore devono muoversi come gruppo e questo intero gruppo deve completare la Ritirata nello stesso Settore (non dev'essere Adiacente a quello delle Navi dell'avversario).



I Romulani si Ritirano in un Canale Spaziale esistente. La Flotta Klingon ha vinto la Battaglia Spaziale e può muoversi e Occupare il Sistema.

RITIRATE BLOCCATE

Le navi impossibilitate a muoversi a causa delle Navi avversarie che bloccano i Canali Spaziali non possono Ritirarsi.



Le Navi Klingon bloccano tutti i Canali Spaziali, così le Navi della Federazione non possono Ritirarsi.

IL COMBATTIMENTO CONTINUA

Se nessuno dei giocatori coinvolti sceglie di Ritirarsi (o non può farlo), inizia un altro Round di Combattimento. Senza Esaurire altri Comandi, si continua a combattere altri Round finché l'Attaccante o il Difensore non si Ritirano o un giocatore non ha più Navi Rimanenti.

VINCERE UNA BATTAGLIA SPAZIALE

Il giocatore che distrugge tutte le Navi del suo avversario o lo forza alla ritirata, vince la Battaglia Spaziale. Il giocatore vincente può eseguire una Manovra Tattica con alcune (o tutte) le sue Navi dopo che la Battaglia è finita. La Manovra Tattica è un movimento fatto a Velocità Impulso (fino a 2 Settori) e non Esaurisce un Comando. Questo movimento dev'essere fatto attraverso i Canali Spaziali già esistenti; non puoi piazzare nuovi Canali Spaziali. **Tutte le Navi che effettuano la Manovra Tattica si muovono insieme e devono terminare il movimento nello stesso Settore.**

SPERIMENTAZIONE SUL CAMPO ANDORIANA

Gli Andoriani sono costantemente in allarme per qualsiasi vantaggio i rivali possano avere. In battaglia colgono ogni opportunità per catturare e studiare Navi nemiche.

Quando gli Andoriani vincono una Battaglia Spaziale, possono reclamare una Nave distrutta. Queste Navi possono essere usate nei turni successivi come Segnalini Ricerca, ma devono essere utilizzate prima dei veri Segnalini Ricerca (non puoi accumulare Navi rivali). L'abilità Sperimentazione sul Campo è usata solo se il giocatore Andoriano vince. I Cubi Borg non possono essere reclamati.

KLINGON: MAI SCONFITTI

Quando il giocatore Klingon vince una Battaglia Spaziale (o combatte in una dove entrambe le parti vengono annientate, guadagna 1 Segnalino Cultura se il suo avversario ha messo in campo almeno 3 Navi.

Se ci sono più Difensori in una Battaglia Spaziale in cui i Klingono sono sconfitti, i Klingon guadagnano comunque 1 Segnalino Cultura se almeno uno dei Difensori con 3 o più Navi le ha avute tutte distrutte o si è Ritirato dalla Battaglia Spaziale.

Se la Battaglia Spaziale è annullata (per esempio se l'avversario utilizza l'Avanzamento Romulano "Dispositivo di Occultamento Avanzato", il giocatore Klingon non guadagna Cultura.

KLINGON: IL CULTO DI KAHLESS

L'Avanzamento "Il Culto di Kahless" permette ai Klingon di sacrificare le loro Navi per distruggere le Navi avversarie invece di Tirare per Colpire. Scegliere questo ti eviterà di Tirare per Colpire le altre Navi in questo Round di Combattimento.

Il tuo avversario comunque Tira per Colpire con tutte le sue Navi e le perdite sono rimosse dopo che tutti i Tiri per Colpire sono stati fatti. Dato che il giocatore che ha inflitto i Colpi sceglie quali Navi Colpire, normalmente non sceglierà le Navi che sono già destinate a essere distrutte.

VETTORE DI PUNTAMENTO AVANZATO ROMULANO

Il Vettore di Puntamento Avanzato ti permette di ritirare un dado in ogni Round di Combattimento.

INVASIONE PLANETARIA

Quando la tua Nave Occupa un Sistema Sviluppato che non Controlli, puoi usare un Comando per Invadere il Pianeta. Se ci sono Navi rivali nel Sistema, devi Attaccare le Navi prima di Invadere il Sistema. Se l'Invasione ha successo, prenderai il controllo del Sistema.

Ogni Invasione Planetaria è costituita da un certo numero di Round di Combattimento nei quali entrambi i giocatori Tirano per Colpire, Subiscono le Perdite e decidono se Arrendersi, Ritirarsi o continuare a combattere.

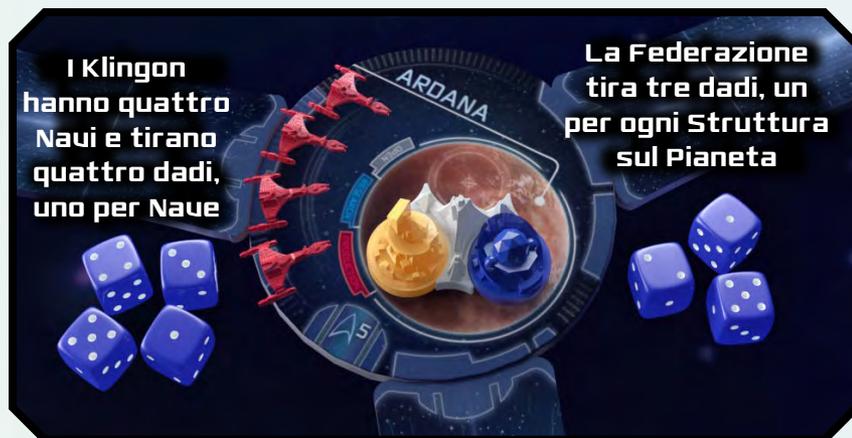
Nota: le invasioni sono a senso unico: non puoi usare un Comando per far iniziare ai tuoi Nodi un Attacco verso le Navi che occupano il Sistema.

VULCANIANI: OSSERVATORI LOGICI

I Vulcaniani detestano distruggere civiltà con il potenziale di diventare alleati. Non possono Invadere o tentare l'Egemonia verso un Sistema controllato da un rivale con meno Autorità.

SEGNARE I COLPI

L'Attaccante tira un numero di dadi uguale al numero di Navi che ha in quel Sistema. Il Difensore tira un numero di dadi uguale al numero di Nodi che si trovano sul pianeta, incluso il Nodo di Controllo. Ogni dado ha la possibilità di Segnare un Colpo. Le Basi Stellari non combattono nelle Invasioni Planetarie, solo nelle Battaglia Spaziali.



Così come nelle Battaglie Spaziali, il Livello delle Armi dei giocatori determina il loro Tiro per Colpire. Per Segnare un Colpo hai bisogno di tirare almeno lo stesso numero del tuo Tiro per Colpire. Ogni giocatore aggiunge il Modificatore Scudi al suo Tiro per Colpire, rendendo Colpire più difficile.

AMBASCIATORI VULCANIANI

Gli Ambasciatori Vulcaniani non prendono parte alle Invasioni Planetarie (a parte aggiungere un dado extra per il Difensore attraverso l'Avanzamento "Alto Comando Vulcaniano"). Rimangono nel Sistema, non importa quale sia il risultato dell'Invasione.

SUBIRE PERDITE

Ogni Colpo messo a segno dai Nodi del Difensore distrugge una Nave dell'Attaccante.

Nelle Invasioni Planetarie lo scopo dell'Attaccante è prendere il controllo del Pianeta, possibilmente con il minimo danno alle infrastrutture. I Colpi dell'Attaccante non necessariamente distruggono i Nodi. Il numero di Colpi messi a segno dall'Attaccante determina il risultato dell'Invasione. In base a quanti Colpi l'Attaccante mette a segno, ci sono tre possibili risultati:

INVASIONE RIUSCITA

Se l'Attaccante mette a segno più Colpi di quanti Nodi ha il Difensore, l'Attaccante ha invaso il Pianeta con una forza soverchiante e prende il Controllo del Sistema. Piazza il Nodo di Controllo dell'Attaccante sul Pianeta, rimpiazzando quello esistente. Questo non è opzionale, l'Attaccante deve prendere il Controllo del Sistema. L'Attaccante deve comunque Subire le Perdite causate dal Difensore.

Per Esempio, nell'illustrazione a sinistra i Klingon avranno bisogno di Colpire con tutte e 4 le Navi per prendere il Controllo del Sistema senza distruggere nessun Nodo.

DANNI COLLATERALI

Se l'Attaccante mette a segno meno Colpi di quanti Nodi ha il Difensore, l'Attaccante deve scegliere un numero di Nodi Risorsa da distruggere uguale al numero di Colpi messi a Segno. Il Nodo di Controllo non può essere distrutto. Un altro Round viene quindi combattuto, a meno che l'Attaccante non scelga di Ritirarsi o il Difensore di Arrendersi.

Per esempio, se i Klingon nell'immagine a sinistra avessero messo a Segno un solo Colpo, avrebbero potuto scegliere di distruggere il Nodo Cultura o il Nodo Ricerca. Se avessero messo a Segno due Colpi, avrebbero dovuto distruggere entrambi i Nodi, lasciando solo il Nodo di Controllo della Federazione.

DISTRUZIONE TOTALE

Se l'Attaccante mette a Segno un numero di Colpi pari al numero di Nodi nel Sistema, incluso il Nodo di Controllo, allora la superficie è stata rasa al suolo completamente. Distruggi tutti i Nodi sul pianeta, incluso il Nodo di Controllo. L'invasione è finita: il Sistema dovrà essere Colonizzato di nuovo in un turno futuro. Né l'Attaccante né il Difensore hanno vinto il Combattimento.

Nota: anche se tutte le Navi dell'Attaccante vengono Distrutte, i risultati dell'Invasione sono gli stessi. Tutte le Navi dell'Attaccante possono essere distrutte e comunque portare a termine una Invasione Riuscita.

AVANZAMENTI CHE DISTRUGGONO NODI

Alcuni Avanzamenti (come le Armi Metageniche Cardassiane o i Bombardamenti Planetari Klingon) distruggono automaticamente un Nodo per ogni Nave Attaccante. Questo gli impedisce di avere una Invasione Riuscita in quel Round di Combattimento in quanto per una Invasione Riuscita bisogna catturare il Nodo di Controllo intatto. Gli unici risultati possibili sono Danni Collaterali o Distruzione Totale.

PROTOCOLLI DI ANNESSIONE CARDASSIANI

I Protocolli di Annessione Cardassiani permettono loro di trattare una Distruzione Totale come una Invasione Riuscita, anche se la Distruzione Totale è causata da Armi Metageniche o altri avanzamenti distruggi Nodi.

INVASIONE FALLITA

Se il Nodo di Controllo del Difensore sopravvive e tutte le Navi dell'Attaccante vengono distrutte, l'invasione è finita e il Difensore mantiene il Controllo del Sistema.

Dopo un Round di Combattimento l'Attaccante può scegliere di Ritirarsi, concludendo l'Invasione. Quando si Ritira può muoversi a Velocità Impulso.

ARRENDERSI ALL'INVASIONE

Nelle Invasioni Planetarie il Difensore non può Ritirarsi, ma può Arrendersi. Il Difensore può scegliere di Arrendersi all'inizio di ogni Round di Combattimento. Se il Difensore si Arrende, l'Attaccante prende immediatamente Controllo del Settore e l'Invasione è finita.

LA BATTAGLIA CONTINUA

Se l'Invasione non è Riuscita né Fallita, inizia un altro Round di Combattimento. Senza spendere altri Comandi, continua a combattere altri Round di Combattimento fino a quando l'Attaccante si Ritira, il Difensore si Arrende o l'Invasione ha un esito.

CATTURARE I NODI DI RICERCA

Quando prendi il Controllo di un Nodo di Ricerca intatto da un avversario, questi deve scegliere uno dei suoi Progetti Attivi e darlo a te. Qualsiasi Segnalino Ricerca sulla Carta viene scartato. Se catturi più di un Nodo di Ricerca, l'avversario deve darti un Progetto ad ogni Nodo catturato. Se il Nodo di Ricerca è distrutto, non catturi nulla. Se il giocatore invaso non ha Progetti Attivi, non puoi prendere nulla. Piazza i Progetti catturati nella tua Area Progetti.

Se un Avanzamento catturato si riferisce al suo possessore originale (come l'Esodo Vulcaniano, la Guardia Imperiale Andoriana e l'Avanzamento Ferengi "La guerra fa bene agli affari"), adesso si riferisce al nuovo proprietario, ai suoi Sistemi, Accordi Commerciali, ecc.

CATTURARE BASI STELLARI

Le Basi Stellari sono troppo preziose per essere distrutte. Una volta che una Base Stellare è piazzata in un Sistema, rimane lì per il resto della partita. Quando il Controllo di un Sistema passa di mano, lo fa anche la Base Stellare.

Quando prendi Controllo di una Base Stellare da un rivale, prendi uno dei suoi Segnalini Comando. Piazza questo Segnalino con gli altri tuoi Segnalini Comando, a faccia in giù: non può essere usato in questo turno. Quando una Base Stellare viene catturata, si applicano solo le Regole Speciali sulle Basi Stellari del nuovo proprietario.

Con la Distruzione Totale a seguito di un tentativo di Invasione il Difensore ha perso il controllo della Base Stellare e perde un Comando. L'Attaccante tuttavia non la Controlla. Il primo giocatore a prendere il Controllo di una Base Stellare non controllata guadagna il Comando.

INVIADERE SISTEMI NON CONTROLLATI

Alcuni pianeti possono essere Sviluppati ma non Controllati. Puoi Invadere i Pianeti non Controllati al solito modo. I Pianeti non Controllati non hanno Nodo di Controllo da combattere. I Nodi Risorsa aggiungono un dado ciascuno. Il giocatore alla destra dell'Attaccante tira per l'attacco del Sistema non Controllato. I Tiri per Colpire delle Civiltà a Curvatura sono modificati dal tuo Modificatore Scudi come al solito.

LIVELLI TECNOLOGICI DELLE CIVILTÀ

Alcune Carte Esplorazione Civiltà ti faranno mettere un certo numero di Segnalini Curvatura sul Sistema, e Sviluppare determinati Nodi. Il numero di Segnalini Curvatura corrisponde al Livello di quella Civiltà. Più alto è il Livello, migliori saranno Armi e Scudi.

CIVILIZATION LEVEL	WEAPONS HIT ROLL	SHIELDS MODIFIER	HEGEMONY RESISTANCE
LEVEL ONE	5+	1	1
LEVEL TWO	4+	2	2
LEVEL THREE	3+	3	3

Quando un giocatore prende il Controllo di un Sistema con una Civiltà a Curvatura, scarta i Segnalini Curvatura.

Nota: Invece di tenere le Carte Civiltà sul tavolo, puoi calcolare i Tiri per Colpire delle Civiltà Indipendenti sottraendo da 6 il numero dei Segnalini Curvatura. Per esempio, una Civiltà di Livello Due ha un 4+ per Colpire (6-2=4). Il numero di Segnalini Curvatura invece corrisponde al Modificatore Scudi ed è la Resistenza di base all'Egemonia. La loro Resistenza all'Egemonia è aumentata dal numero di Nodi sul Sistema.

Questo significa che una Civiltà di Livello 4 ha un Tiro per Colpire 2+, un Modificatore Scudi di 4 e una Resistenza all'Egemonia di 4.

EGEMONIA CULTURALE

Quando la tua Nave Occupa un Settore Sviluppato che non controlli, puoi provare a sopraffarli pacificamente attraverso l'Egemonia Culturale. La resistenza di un Sistema all'Egemonia dipende da quanto sono sviluppate le sue infrastrutture a l'Autorità della Civiltà.

Devi avere almeno 2 Segnalini Cultura per **provare a** prendere il Controllo di un Sistema attraverso l'Egemonia (uno per fare il tentativo, uno per prendere il Controllo, se il tentativo ha successo) **a meno che non hai un Avanzamento (come il Corpo Diplomatico della Flotta Stellare) che diminuisce il costo dell'Egemonia Culturale.**

La Resistenza all'Egemonia di un Sistema è uguale al numero di Strutture nel Sistema più l'Autorità del giocatore che lo Controlla. Basi Stellari e Nodi (**ma non gli Ambasciatori Vulcaniani**) contano come Struttura ed ognuno aggiunge 1 alla Resistenza all'Egemonia del Sistema.

Per provare l'Egemonia Culturale, Esaurisci un Comando e spendi una Cultura. Quindi, tira un dado e aggiungi la tua Autorità. Se il totale è più alto della Resistenza all'Egemonia del Sistema, **devi** pagare un altro Segnalino Cultura per prendere il Controllo del Sistema piazzando il tuo Nodo Controllo.

FERENGI: PROFITTO OLTRE LA GRANDEZZA

Le altre specie trovano i Ferengi estremamente sgradevoli, rendendo difficile l'Egemonia. I Ferengi non aggiungono la loro Autorità quando provano l'Egemonia. Possono comunque provarci, ma è molto più difficile senza aggiungere Autorità.

VULCANIANI: OSSERVATORI LOGICI

I Vulcaniani detestano distruggere civiltà con il potenziale di diventare alleati. Non possono Invadere o tentare l'Egemonia verso qualsiasi Sistema controllato da un rivale con meno Autorità.

Nota: anche se la tua Autorità è talmente alta da rendere il tentativo di Egemonia un successo automatico, hai comunque bisogno di pagare 2 Segnalini Cultura: 1 per il tentativo, 1 per prendere il Controllo.





 = 5

Il totale dell'Autorità Romulana, più il dado, è più alto della somma di Strutture del Sistema + Autorità Klingon, così i Romulani prendono il Controllo del Sistema.



I Romulani quindi pagano un altro Segnalino Cultura per prendere controllo del Sistema.






 = 4 HEGEMONY RESISTANCE

Esempio: I Romulani (Autorità 2) occupano un Sistema Klingon. I 3 Nodi del Sistema (2 Nodi Risorsa, 1 Nodo Controllo) e l'Autorità Klingon di 1 dà al Sistema una Resistenza all'Egemonia di 4. I Romulani Esauriscono un Comando e spendono un Segnalino Cultura per Provare l'Egemonia. Tirano un 3 e aggiungono la loro Autorità, per un totale di 5. Questo è superiore alla Resistenza del Sistema, quindi spendono un altro Segnalino Cultura e prendo il Controllo.

Suggerimento: puoi pensare alla tua Autorità come un modo per ridurre la Resistenza di un Sistema. Nell'esempio sopra, l'Autorità Romulana di 2 riduce la Resistenza Klingon da 5 a 3, così i Romulani hanno bisogno di tirare almeno un 3.

EGEMONIA DELLE CIVILTÀ A CURVATURA

Quando scopri una Civiltà a Curvatura di Livello 1, 2 o 3, la Carta Esplorazione ti indicherà cosa Sviluppare in quel Sistema e quanti Segnalini Curvatura piazzare.

I Segnalini Curvatura di un Sistema Indipendente sono aggiunti alla Resistenza all'Egemonia del Sistema. Le Civiltà indipendenti non hanno Nodi di Controllo; la Resistenza all'Egemonia del Sistema è il numero di Nodi Risorsa Sviluppate più il numero di Segnalini Curvatura.

Per esempio, i romulani tentano l'Egemonia di una Civiltà a Curvatura di Livello 3. Il Sistema ha 3 Nodi Sviluppate e 3 Segnalini Curvatura, per un totale di Resistenza all'Egemonia di 6.



La Resistenza all'Egemonia di Sistemi Sviluppate non controllati è uguale al numero dei Nodi più il numero dei Segnalini Curvatura sul Sistema.










 = 6 HEGEMONY RESISTANCE

I Romulani avranno bisogno di un totale di 7 nel loro tentativo di Egemonia. Con un'Autorità di 2, avranno bisogno di un 5 o 6 per avere successo.

NESSUNA EGEMONIA SULLE CIVILTÀ PRE-CURVATURA

Non puoi provare l'Egemonia Culturale su un Sistema Pre-curvatura. Dev'essere Colonizzato durante la Fase Costruzione.

CATTURARE BASI STELLARI E NODI RICERCA

Come in una Invasione Planetaria, quando prendi il Controllo di un Sistema che contiene una Base Stellare, prendi un Comando dal giocatore che la controllava fino ad ora. Allo stesso modo, se prendi il Controllo di un Sistema rivale con un Nodo di Ricerca, prendi uno dei suoi Progetti. Per altri dettagli, vedi pag. 31.

FLOTTE E BASI STELLARI

Le Basi Stellari ti permettono di costruire Navi lontano dal tuo Sistema Natale. Raggruppare le navi in una Flotta ti permette di muoverle con più efficienza e ti dà benefici delle regole speciali delle Flotte.

COSTRUIRE UNA BASE STELLARE

Costruire una Base Stellare è uno sforzo notevole, da non prendere alla leggera. Per costruire una Base Stellare **Esaurisci un Comando e piazza un Segnalino Base Stellare** vicino a un che Controlli e **che non ha già una Stellare**. Non ci sono Risorse da pagare, puoi piazzare solo 3 Basi Stellari durante l'intera partita. **Puoi Costruire solo una Base Stellare per livello di Autorità raggiunto**. Puoi controllarne di più, se le hai prese agli avversari. Una volta piazzate, le Basi Stellari non possono muoversi, non vengono scartate o distrutte.

Ogni Base Stellare che Controlli aumenta il numero di Comandi di uno. Il Comando aggiuntivo inizia Esaurito; non puoi usarlo in questo turno.

INDIPENDENZA ANDORIANA

Dall'esterno gli Andoriani possono sembrare disciplinati, ma i capitani Andoriani sono fieramente indipendenti e gelosi dei loro successi. Convincere gli orgogliosi capitani a lavorare insieme spesso richiede la Mano ferma del Cancelliere. Quando Commissioni una Base Stellare Esaurisci 2 Comandi invece di 1.

AMBASCIATORI VULCANIANI

I Vulcaniani non possono costruire Basi Stellari, sebbene possano prendere il controllo attraverso **Invasione Planetaria o Egemonia Culturale**. Avendo il Controllo di una Base Stellare, guadagnano anche il Comando extra e possono costruire Navi e formare Flotte lì come al solito.



FORMARE UNA FLOTTA

Ci sono due modi di formare una Flotta. Puoi assegnare le Navi appena costruite in una nuova Flotta durante la Fase Costruzione (vedi pag. 13), e puoi usare un Comando per raggruppare le Navi in una Flotta durante la Fase Comando.

Per raggruppare le navi in una Flotta **nella Fase Comando**, le Navi devono essere **nel tuo Sistema Natale, in una delle tue Basi Stellari, o in un Sistema ammesso da uno dei tuoi Avanzamenti**. Solo questi Sistemi hanno le infrastrutture necessarie per equipaggiare le Navi per le configurazioni speciali di Flotta. **Esaurisci un Comando, porta almeno 3 Navi dal Sistema ad una delle tue 3 Carte Flotta**. Quindi piazza il Segnalino Flotta appropriato sul tabellone, nello stesso Sistema.



INDIPENDENZA ANDORIANA

Quando formi le Flotte Andoriane Esaurisci due Comandi invece di uno. Le Navi Andoriane possono ancora essere raggruppate in una Flotta nella Fase Costruzione senza Esaurire un Comando.

TIPO DI FLOTTA E FORZA

Ogni Civiltà ha tre diverse Carte Flotta, ognuna delle quali ha due lati. Lati diversi hanno Regole Speciali diverse e permettono un numero diverso di Navi. Quando Commissioni una Flotta, devi scegliere quale lato usare. Per usare un lato diverso di una Carta Flotta, devi Smantellare la Flotta e Commissionarne una nuova.

NUMERO DI FLOTTE

Il numero di Flotte che puoi formare è limitato dalla tua Autorità. Non puoi avere più Flotte in gioco rispetto ai Segnalini Autorità. Puoi comunque formarle in qualsiasi ordine. Per esempio, puoi commissionare la Flotta 3 anche con un solo Segnalino Autorità.



AGGIUNGERE E RIMUOVERE NAVI DALLE FLOTTE

Puoi aggiungere o rimuovere Navi che sono nello stesso Settore della tua Flotta in qualsiasi momento durante il tuo turno, ad eccezione di quando la Flotta sta usando un Comando Movimento (Impulso o Curvatura). Se la Flotta è a Curvatura, deve uscire dalla Curvatura prima di aggiungere o rimuovere Navi.

Non devi essere nel tuo Sistema Natale o in una Base Stella per aggiungere o rimuovere Navi da una Flotta.

SMANTELLARE UNA FLOTTA

In qualsiasi momento durante il tuo turno, inclusa la Fase Costruzione, puoi scegliere di smantellare una Flotta (che non viaggia a Curvatura) prendendo le Navi dalla Carta Flotta e portandole nuovamente nel tabellone, nello stesso Settore della Flotta. Non serve un Comando per smantellare una Flotta.

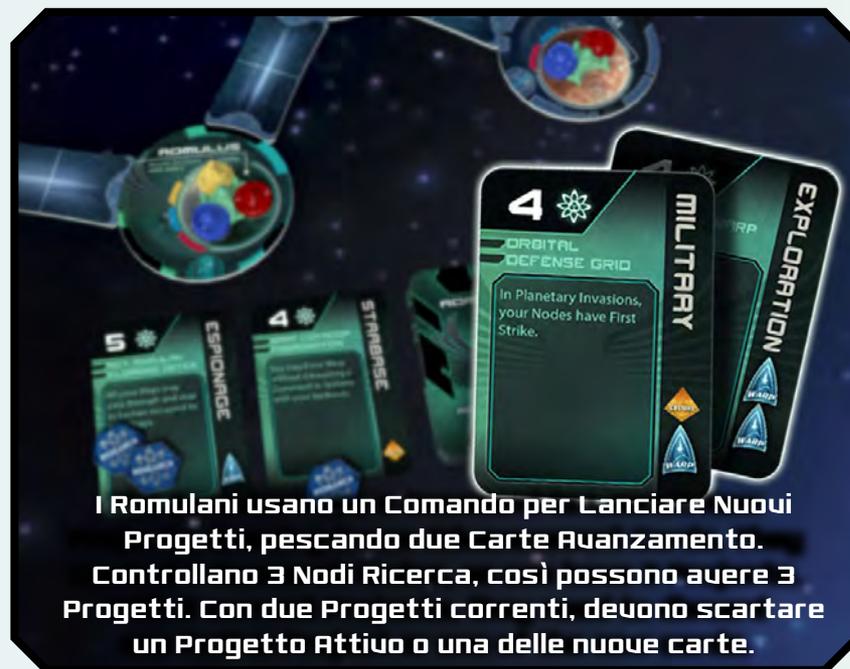
Se una Flotta contiene meno di tre Navi, viene smantellata immediatamente, anche nel mezzo di una Battaglia Spaziale o una Invasione Planetaria. Qualsiasi Regola Speciale viene immediatamente persa.

FLOTTE NELLE BATTAGLIE SPAZIALI

Se una Flotta ha una Regola Speciale che caratterizza il suo Attacco, tira i dadi per la Flotta separatamente da quelli delle Navi individuali.

LANCIARE PROGETTI

Durante il tuo turno puoi Esaurire un Comando per pescare due Carte dal tuo Mazzo Avanzamenti e aggiungerle alla tua Area Progetti. **Il numero di Nodi Ricerca che Controlli attualmente è il numero massimo di Progetti Attivi che puoi avere.**



Puoi Lanciare Progetti anche se facendolo superi il numero massimo di Progetti che puoi avere. **In qualsiasi momento hai più Progetti che Nodi Ricerca, devi scartare i Progetti in più, fino a tornare al numero di Progetti consentito.** Puoi scartare i Progetti che sono già nella tua Area Progetti o le nuove carte pescate.

Piazza qualsiasi carta scartata sul fondo del tuo Mazzo Avanzamenti e ritorna qualsiasi Segnalino Ricerca che si trovava sui Progetti scartati nelle Scorte. Non mischiare il tuo Mazzo Avanzamenti.

Nota: a volte puoi scartare una Carta Avanzamento di un altro giocatore. Se scarti una Carta Avanzamento che viene dal Mazzo di un altro giocatore, allora ritorna in fondo al mazzo del proprietario originale.

FERENGI: REGOLA DELL'ACQUISIZIONE #21

La Regola dell'Acquisizione #21 ti permette di pescare Carte Avanzamento dal Mazzo Avanzamento dei rivali, ma ne limita il numero ad una alla volta (invece che due).

UTILIZZARE REGOLE SPECIALI

Alcune Regole Speciali sugli Avanzamenti o sulla Plancia di Comando possono richiedere di Esaurire un Comando per usare la Regola. Regole Speciali che richiedono l'uso di un Comando possono essere usate più volte per turno. **A meno che non dicano diversamente, le Regole Speciali possono essere usate durante il turno di qualsiasi giocatore.**

Le Regole Speciali di alcune carte ti chiederanno di "Esaurire" la carta stessa. Per Esaurire una carta, girala a faccia in giù. Le abilità che richiedono di Esaurire la carta possono essere usate solo una volta per Round. Le Carte Esaurite vengono Ripristinate alla fine di ogni Round, durante lo Stadio Ricarica.

L'Avanzamento Spionaggio Ferengi Esaurisce alcuni tipi di carte. A differenza delle altre carte Spionaggio i Ferengi possono usare le loro diverse volte per turno, fino a che riescono a pagarne il costo.

CARTE ESAURITE

Quando una carta è Esaurita, è temporaneamente fuori dal gioco, fino a quando non è Ripristinata nello Stadio Ricarica alla fine del turno. Le carte Esaurite non possono essere usate in alcun modo. Gli Avanzamenti Esauriti non possono aumentare la distanza a Curvatura delle tue Navi, gli Accordi Commerciali Esauriti non possono essere revocati, scartati, ecc. Tuttavia, i Segnalini guadagnati usando questo Avanzamento rimangono al loro posto.

USARE LE REGOLE SPECIALI DEI RIVALI

Se hai completato un Avanzamento di un rivale, acquisisci i benefici di questa Regole Speciali. Qualsiasi riferimento alla Civiltà avversaria adesso diventa un riferimento alla tua.

STADIO RICARICA

Alla fine di ogni Round di Gioco, c'è lo Stadio Ricarica, dove i Nodi Risorsa dei giocatori generano Risorse, **gli Accordi Commerciali generano profitti, alcuni Avanzamenti forniscono Risorse** e si fa il Mantenimento base del gioco.

CONTROLLO VITTORIA

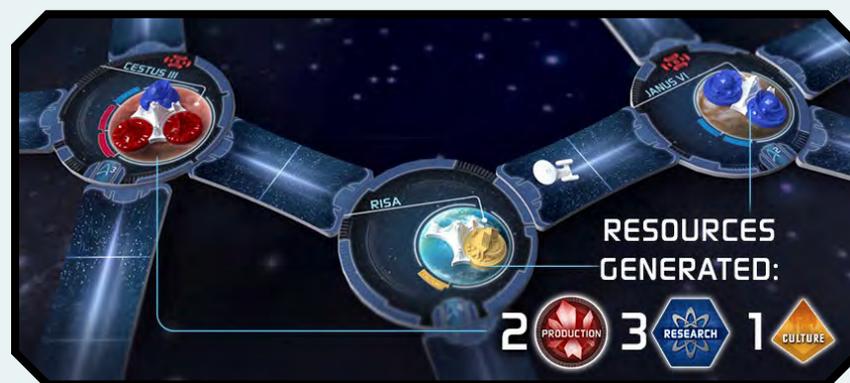
All'inizio dello Stadio Ricarica, se qualcuno ha raggiunto una vittoria per Autorità, Supremazia o **Agenda**, allora ha vinto la partita. Per dettagli, vedi pag. 9.

STERMINIO

Se un giocatore non ha Navi e non controlla alcun Sistema, allora la sua Civiltà è stata sterminata e il giocatore eliminato dalla partita. **Tutte le carte del giocatore (incluse le carte Accordo Commerciale scambiate con i rivali e le Carte Avanzamento conquistate) sono scartate. Qualsiasi suo Avanzamento posseduto dagli altri giocatori rimane in gioco fino a che non è scartato.**

GENERAZIONE RISORSE

Ogni giocatore prende una Risorsa da ogni Nodo Risorsa che Controlla. Ogni Nodo produce 1 Risorsa del suo genere: i Nodi Produzione generano Produzione, e così via. Anche alcuni Avanzamenti possono generare Risorse.



OCCUPAZIONE CARDASSIANA

I Sistemi controllati dai Cardassiani generano Risorse solo se c'è una Nave Cardassiana in orbita attorno quel Sistema.

FERENGI: RIMANE SOLO IL LATINUM

Il profitto è l'unica cosa che conta! I Ferengi possono comprare 1 Segnalino Cultura al costo di 5 Segnalini Produzione.

PROFITTI DA ACCORDI COMMERCIALI

Ogni Carta Accordo Commerciale ha un numero di Risorse stampato. Durante la Generazione delle Risorse, i giocatori prendono quelle rappresentate sulle Carte Accordo Commerciale che hanno ricevuto.

Suggerimento: Lasciare che il giocatore in testa continui a tenere il tuo Accordo Commerciale può avvantaggiarlo ancora di più!

Per esempio, il giocatore Klingon attualmente tiene l'Accordo della Federazione con 1 Produzione e quello Romulano con 2. Hanno ancora in mano il loro Accordo da 3 Produzione. Durante la Generazione di Risorse il giocatore Klingon non prende nulla dal suo Accordo Commerciale (non puoi fare affari con te stesso), riceve 3 Produzione dagli Accordi Commerciali con i rivali.

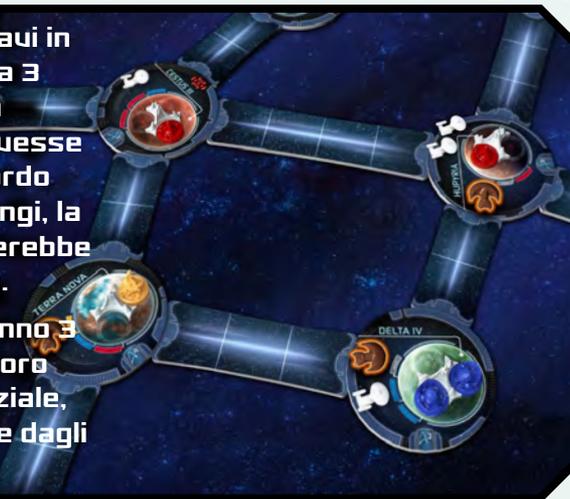
Ricorda, tenere per te le Carte Accordo Commerciale non produce nessun bene. Solo le Carte Accordo Commerciale degli altri giocatori producono Risorse.



Stazione di estrazione del Litio

I Ferengi hanno Navi in orbita attorno a 3 Sistemi della Federazione. Se avesse in mano un Accordo Commerciale Ferengi, la Federazione riceverebbe 3 Produzione.

I Ferengi riceveranno 3 Produzione dal loro Avanzamento Iniziale, indipendentemente dagli accordi.



AUTORITÀ PER IL COMMERCIO FERENGI

L'Avanzamento iniziale Ferengi genera 1 Produzione per ogni Nave in orbita nei Sistemi Controllati dagli avversari. Più Sistemi riescono ad irretire, maggiore sarà il profitto!

ACCORDI COMMERCIALI FERENGI

Gli Accordi Commerciali Ferengi non hanno un valore fisso. Invece, generano 1 Produzione per ogni Sistema che Controlli con una Nave Ferengi in Orbita. Profitti per tutti!

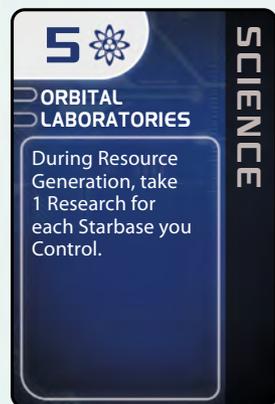
CARTE ACCORDO COMMERCIALE ESAURITE

Qualche volta un Accordo Commerciale può Esaurirsi. Non ricevi alcuna Risorsa dagli Accordi Commerciali Esauriti durante la Generazione di Risorse. Gli Accordi Commerciali Esauriti non possono essere revocati né scambiati fino a quando non sono Ripristinati durante il Mantenimento.

Rimani comunque in Pace con un rivale con cui hai un Accordo Commerciale Esaurito.

Nota: La Regola Speciale "Diffidenza Romulana" richiede che i Romulani Esauriscano tutte le Carte Accordo Commerciale quando ne ricevono una o ne scambiano una che già hanno con un'altra. Questo li obbliga ad aspettare un turno prima che possano beneficiare dell'Accordo.

RISORSE DAGLI AVANZAMENTI



Alcuni Avanzamenti generano Risorse. Queste carte non hanno il disegno della Risorsa generata, dato che può variare da turno a turno.

Per esempio, nella carta a sinistra, il giocatore della Federazione ottiene un Segnalino Ricerca per ogni Base Stellare che controlla. Quando Costruiscono o prendono il Controllo di una nuova Base Stellare, riceveranno più Ricerca.

MANTENIMENTO

Dopo che tutti i giocatori hanno finito di Generare Risorse, ci sono poche cose da fare prima di iniziare il prossimo Round di Gioco.

RIPRISTINARE CARTE E SEGNALINI COMANDO

Come parte del Mantenimento, Ripristina tutte le Carte e i Segnalini Comando, così da essere pronti per il prossimo turno. Ogni giocatore dovrebbe avere 5 Comandi più uno per ogni Base Stellare, più qualsiasi altro dagli Avanzamenti.

L'Avanzamento Iniziale "Regime Totalitario Cardassiano" gli da 6 Comandi invece che 5 come livello base.

RIPRISTINARE CARTE ACCORDO

COMMERCIALE

Normalmente, le Carte Accordo Commerciale sono a faccia in su quando le ricevi e restano in quel modo. D'altra parte, qualche volta possono Esaurirsi. Durante il Mantenimento Ripristina tutte le Carte Accordo Commerciale Esaurite.

AGGIUNGERE SEGNALINI CURVATURA ALLE NAVI A CURVATURA

Durante il Mantenimento, aggiungi un Segnalino Curvatura a qualsiasi Nave che al momento viaggia a Curvatura.

Suggerimento: mentre puoi spendere Segnalini Comando per aggiungere Segnalini Curvatura alle navi, se sei paziente li ottieni gratis.



AGGIUNGERE SEGNALINI RICERCA AI FENOMENI

Durante il Mantenimento, aggiungi un Segnalino Ricerca a qualsiasi Fenomeno che non ne ha già uno. Se un Fenomeno ha già il Segnalino Ricerca, non aggiungere altri Segnalini.

Il primo giocatore ad Affrontare il Pericolo con successo ogni Round prenderà il Segnalino dal Fenomeno.



REGOLE OPZIONALI

Qui di seguito trovi un varietà di regole opzionali che puoi usare per rendere il gioco più sfidante, più veloce o semplicemente un po' diverso. Ne puoi usare una, nessuna, tutte, come preferisci. Sentiti libero di creare le tue *house rule!*

REGOLE CHE VELOCIZZANO IL GIOCO

Le seguenti regole opzionali rendono la partita un po' più veloce. Può essere utile se hai poco tempo.

PRIMI TURNI IN CONTEMPORANEA

Tutti i giocatori fanno i primi turni in simultanea, costruendo e spendendo Comandi nello stesso momento. I giocatori non dovrebbero prendere Contatto durante questo turno. Se tutti sono d'accordo, puoi anche fare il secondo turno in contemporanea.

RISORSE INIZIALI EXTRA

Ogni giocatore inizia con 8 Produzione, 6 Ricerca e 4 Cultura.

PROGETTO INIZIALE

Durante il set up ogni giocatore inizia con un Progetto nella sua Area Progetti. Se sei un nuovo giocatore, pescalo a caso. Se hai più esperienza, scegli quello con cui iniziare.

AVANZAMENTI INIZIALI

Durante il set up ogni giocatore inizia con un Avanzamento Completato. I giocatori possono pescare gli Avanzamenti a caso o sceglierlo dal Mazzo Avanzamenti.

ORDINE TURNO CASUALE

Invece di investire Risorse per scegliere la Carta Ordine Turno nello Stadio Iniziativa di ogni Round, distribuisce casualmente le carte ogni turno.

CULTURA SFRENATA

I Segnalini Cultura possono essere usati come Segnalini Produzione o Ricerca.

AUTORITÀ PIU' AGEVOLE

I Segnalini Autorità costano 4 Segnalini Cultura invece che 5.

REGOLE AVANZATE

Quando tutti i giocatori sono Capitani di lungo corso, con diverse partite all'attivo, prova alcune di queste regole opzionale per una sfida più avvincente.

ORDINE TURNO MISTERIOSO

Usa il doppio delle Carte Ordine Turno rispetto ai giocatori. Ogni Round mischia le Carte Ordine Turno e metterne metà da parte. Quando è il turno di scegliere la Carta, nessuno saprà quali Carte sono state messe da parte e quali scelte.

GALASSIA CASUALE

Invece di separare i Fenomeni durante il set up, mischia tutti i Dischi Sistema insieme.

ROTTE COMMERCIALI LIBERE

Invece di chiedere il permesso di muoverti attraverso i Settori dei rivali con cui sei in pace, puoi muoverti liberamente attraverso le navi rivali con cui sei in pace. **Puoi annullare gli Accordi Commerciali solo durante il tuo Turno.**

UMILI ORIGINI

Ogni giocatore inizia senza Risorse o Autorità (**ad eccezione dei Vulcaniani, che iniziano con 3 Autorità come dicono le loro regole iniziali**).

RICERCA FOCALIZZATA

Quando usi un Comando per Lanciare un nuovo Progetto, non peschi 2 Avanzamenti casuali. Invece guarda nel tuo Mazzo Avanzamenti e scegli un Progetto da Lanciare.

COOPERAZIONE FRA ALLEATI

Quando provi a Colonizzare, Invadere o tentare l'Egemonia in un Sistema in cui avete Navi solo tu e un tuo rivale pacifico, puoi chiedere al rivale il permesso di farlo. Se dice sì, puoi procedere come se le sue Navi non fossero lì. Se dice no, devi Occupare il Sistema (devono esserci le tue sole Navi) come al solito.

ESEMPIO DI PRIMO TURNO

Il primo turno inizi con tre Navi nel tuo Sistema Natale, pronto ad esplorare la Galassia. Qua ti mostriamo un esempio di come potrebbe andare la tua prima incursione nella Galassia. Sally gioca come la Federazione. Viene usata la Regola Speciale "Galassia Casuale" che mischia i Fenomeni nella pila dei Dischi Sistema durante il set up.

FASE COSTRUZIONE

Il suo primo turno, Sally ha 3 Produzione, 3 Ricerca e 3 Cultura. Dato che non ha Scoperto ancora nessun Sistema e la Terra è completamente Sviluppata, non c'è molto da fare in questo turno.

Sally decide di spendere 1 Produzione per costruire un'altra Nave. Ci sono ancora 2 Produzione nella sua Riserva, abbastanza da costruire un Nodo Risorsa il suo prossimo turno, se trova un Sistema Non Sviluppato da colonizzare.

FASE COMANDO

Nella sua Fase Comando, Sally ha 5 Comandi. Per prima cosa, ne Esaurisce uno per Lanciare nuovi Progetti.



Una delle decisioni cruciali è se Costruire o meno una Base Stellare sulla Terra. Da una parte, aumenta i suoi Comandi di 1, che è molto utile. Dall'altra, Sally può già costruire Navi nel suo Sistema Natale, quindi alcune delle capacità della Base Stella vengono perse quando si trova in un Sistema Natale. Sally decide di aspettare e vedere che Sistema scopre.

SECONDO COMANDO

Con il suo secondo Comando fa entrare una Nave in Curvatura. Muove una delle sue Navi fuori dalla Terra e piazza un segnalino Curvatura sul tavolo, che punta verso la Terra.



TERZO COMANDO

Col il suo terzo Comando fa uscire la stessa Nave dalla Curvatura. Con un solo Segnalino Curvatura la sua Nave può viaggiare fino ad un Sistema di distanza. Dato che non ci sono Canali Spaziali Collegati alla Terra, ne deve piazzare uno nuovo. Sally tira il Dado Canali Spaziali e fa 3. La sua Nave viaggia fino alla fine del Canale Spaziale, quindi piazza un nuovo Disco Sistema alla fine del nuovo Canale Spaziale.



Il nuovo Sistema è Murasaki 312, un Fenomeno. La sua Nave deve Affrontare il Pericolo. John, il giocatore alla sua destra tira un dado per la sua Nave e fa 4, più basso del Livello 5 di Pericolo del Fenomeno, così la sua Nave è salva.

Dato che la Nave di Sally è sopravvissuta al Pericolo, prende il Segnalino Ricerca e lo piazza su "Corpo diplomatico della Flotta Stellare", impiegandolo sul nuovo Progetto. La Regola della Federazione: "Esplora strani, nuovi mondi" le fa aggiungere un Segnalino Cultura bonus alle sue Riserve, poiché ha scoperto un Fenomeno.



QUARTO E QUINTO COMANDO

Con i suoi successivi due Comandi, manda una nuova Nave in Curvatura e la fa Uscire in un nuovo Sistema. Tira nuovamente il Dado Canali Spaziali, piazza un Canale Spaziale e quindi un Sistema alla fine del nuovo Canale. Scopre un Sistema Planetario non Pericoloso, così pesca una Carta Esplorazione.



Il secondo Sistema che la Federazione Scopre è un pianeta abitato da una Civiltà a Curvatura.



Delta IV ha due Siti di Ricerca e uno Aperto. La Carta dice a Sally di costruire 2 Nodi in ordine di priorità. Per prima viene la Produzione, così Sally piazza un Nodo Produzione sul Sito Aperto. Il seguente in ordine di priorità è Ricerca, così lo piazza come secondo Nodo. Se prenderà il Controllo del Sistema in futuro, Sally potrebbe sostituire il Nodo Produzione con quello Cultura, sul Sito Aperto.

EXPLORE STRANGE NEW WORLDS

Take 1 Culture when you draw a "Civilization" Exploration Card or discover a new Phenomenon.

La Regola Speciale della Federazione le fa guadagnare un Segnalino Cultura per aver scoperto una Civiltà. Ora ha 5 Segnalini Cultura, abbastanza per acquisire Autorità, ma decide di aspettare e usare la

Cultura per tentare l'Egemonia di Delta IV il prossimo turno. Per riuscire nell'impresa le servono almeno 2 Segnalini Cultura. Ha usato il suo ultimo Comando, così il turno è finito.

STRATEGIA PER IL TURNO SUCCESSIVO

Scoprire un Fenomeno e un Sistema abitato significa che Sally non potrà costruire una Colonia il prossimo turno. I Sistemi Sviluppati devono essere presi con Invasione o Egemonia, MA, la Prima Direttiva della Federazione impedisce loro di Invadere Sistemi, quindi Sally dovrà Tentare l'Egemonia su Delta IV se vuole Controllarlo. Con due Nodi già costruiti, le conviene!

THE PRIME DIRECTIVE

The Federation may never Invade Planets or Colonize Pre-Warp Inhabited Systems.

I Nodi Risorsa e i Segnalini Curvatura contribuiscono entrambi alla Resistenza all'Egemonia del Sistema.



Come mostrato sopra, con due Nodi Sviluppati e due Segnalini Curvatura, la Resistenza all'Egemonia del Sistema è 4. Sally ha un Segnalino Autorità e l'Avanzamento Iniziale della Federazione le da un +1 nei Tentativi di Egemonia. Quando prova l'Egemonia, ha bisogno di superare la Resistenza del Sistema. Con un +2 di bonus, avrà bisogno di tirare almeno un 3 per prendere il controllo del Sistema.

Il prossimo turno sta pensando di aggiungere un altro Segnalino Ricerca al suo Progetto durante la Fase Costruzione, quindi Affrontare il Pericolo nel Fenomeno Murasaki 312. Se avrà successo il Segnalino Ricerca dal Fenomeno le farà completare il primo Progetto.

Se tutto va bene, entro la fine del prossimo turno, avrà un secondo Sistema sotto il suo Controllo e un secondo Avanzamento completato.

STARTING ADVANCEMENT

UNIVERSAL TRANSLATOR

When attempting Hegemony, add 1 to your die result.

EXPANSION

RIASSUNTO DEL ROUND DI GIOCO

INIZIATIVA



Iniziando dal giocatore con la prima Carta Ordine Turno, i giocatori spendono Risorse per influenzare la politica galattica e prendere l'iniziativa.



Il giocatore che spende più risorse sceglie per primo la Carta Ordine Turno.



I giocatori possono spendere Risorse solo se hanno stabilito il Primo Contatto.

AZIONE

Ogni giocatore inizia il turno con la Fase Costruzione seguita dalla Fase Comando. I costi di Costruzione e le Opzioni Comando sono sulle carte aiuto.



RICARICA

Alla fine di ogni Round, i giocatori Controllano la Vittoria, Generano Risorse e fanno il Mantenimento per prepararsi per il prossimo Round.

Controllo Vittoria: qualche giocatore ha vinto per Autorità o Supremazia (mentre controlla ancora il suo Sistema Natale)?

Generare Risorse: ogni giocatore prende risorse dai Nodi che Controlla e dagli Accordi Commerciali.

Mantenimento: Aggiungi Segnalini Curvatura alle Navi a Curvatura, Segnalini Ricerca ai Fenomeni e Ripristina le carte e i Comandi Esauriti.

CREDITS

GAME DESIGN

Sean Sweigart

Aaron Dill

GRAPHIC DESIGN

Katie Dillon

APPROVALS COORDINATOR

Peter Przekop

DESIGN DIRECTOR

John Kovalski

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

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