

Rex: Final Days of an Empire

Panoramica di gioco

Rex è un gioco da tavolo di strategia da tre a sei giocatori, ambientato nell'universo di Twilight Imperium. Durante una partita a Rex, ogni giocatore ricopre il ruolo di una delle grandi razze che mirano al controllo di Mecatol City. Ogni razza ha una serie di particolari vantaggi economici, militari, strategici o relativi al tradimento che gli permette di controllare alcuni aspetti del gioco o anche vincere la partita tramite una condizione di vittoria unica.

In ogni round di gioco, i giocatori muovono le loro unità sul tabellone allo scopo di raccogliere influenza (la principale risorsa in Rex) e conquistare zone di Mecatol City.

Sebbene combattere e conquistare siano elementi del gioco, il cuore dell'esperienza riguarda la diplomazia, il tradimento e le fragili alleanze. I giocatori devono decidere di chi fidarsi ed essere sempre accorto dalle subdole e spesso improvvise vittorie.

Oggetto del gioco

Per vincere una partita a Rex, i giocatori devono conquistare Mecatol City controllando le fortezze o soddisfacendo le condizioni di vittoria speciali della propria razza. Il gioco termina quando un giocatore controlla tre fortezze alla fine di un round. Più giocatori alleati possono anche vincere il gioco in gruppo, anche se sono tenuti a controllare più roccaforti.

Se nessun giocatore ha vinto il gioco alla fine dell'ottavo round, la partita termina e viene determinato un vincitore (vedi "vincere il gioco" a pagina 11).

Alcune razze hanno anche delle modalità speciali di vincere il gioco, come sintetizzato nella sezione "vittoria speciale" nelle schede delle razze (vedere pagina 12).

Panoramica componenti

Questa sezione fornisce una breve descrizione di ogni componente di gioco.

Tabellone: il tabellone rappresenta Mecatol city ed è diviso in 28 spazi chiave. I giocatori lottano per il controllo di questi spazi, specialmente per le roccaforti (vedere "descrizione degli spazi" a pagina 6).



Schede delle razze: ogni scheda rappresenta una delle grandi razze dell'universo di Twilight Imperium. Ogni scheda elenca le abilità speciali della razza, informazioni sul setup, e una eventuale condizione speciale vittoria.



<p>Dischi di combattimento e connettori: questi dischi sono usati durante la battaglia per determinare quante unità e carte strategia i giocatori hanno a disposizione da giocare (vedere "risolvere le battaglie" a pagina 15 e i dettagli).</p>	
<p>Gettoni unità: i gettoni unità rappresentano le unità militari che i giocatori usano per controllare gli spazi sul tabellone e combattere contro le unità avversarie.</p>	
<p>Carte influenza: le carte influenza sono utilizzate per determinare dove nuovi gettoni influenza vengono generati sulle tabellone ad ogni round.</p>	
<p>Carte strategia: le carte strategia forniscono una grande varietà di bonus e sono spesso utilizzate durante le battaglie. Durante ogni round, i giocatori possono fare delle offerte per delle nuove carte strategia.</p>	
<p>Carte traditore: ogni giocatore riceve un carta traditore all'inizio della partita, la quale può essere usata per forzare un leader a tradire la sua razza durante una battaglia.</p>	
<p>Carte vantaggio dell'alleanza: queste carte sono utilizzate per tenere traccia di quali giocatori sono in una alleanza e forniscono particolari abilità ai giocatori alleati.</p>	
<p>Carte riferimento: queste carte sono utilizzate per la rapida consultazione di informazioni comunemente richieste.</p>	
<p>Carte tradimento: queste carte sono utilizzate per rubare la vittoria ad un giocatore alleato. Le carte tradimento sono usate solo nella variante "carte tradimento" che trovate a pagina 23.</p>	
<p>Gettoni leader: i gettoni leader aggiungono la loro forza alle unità durante la battaglia. Leader possono cambiare le sorti di una battaglia ma sono vulnerabili alle carte traditore e a certe carte strategia.</p>	
<p>Gettoni influenza: l'influenza è la valuta principale in Rex, che rappresenta tutto, dai depositi di armi alle tecnologie rare e al peso politico. L'influenza è usata per comprare carte strategia, reclutare unità e leader, e disporre unità sul tabellone di gioco.</p>	
<p>Miniatura della flotta corazzata: questa miniatura di plastica è situata sul tabellone e indica quali spazi sono attualmente sotto bombardamento dalla flotta di Sol.</p>	

Carte bombardamento: queste carte determinano di quanto la flotta corazzata si muove ad ogni round di gioco e quindi quali settori saranno bombardati durante il round.	
Gettoni predizione: questi gettoni sono utilizzati dal giocatore Xxcha per predire quale razza soddisferà le condizioni di vittoria per prima. Se la predizione del giocatore Xxcha è corretta, questo vince la partita invece del giocatore che ha attualmente soddisfatto le condizioni di vittoria del gioco.	
Gettone del primo giocatore: questo gettone è utilizzato per indicare il giocatore che agisce per primo durante ogni fase del round di gioco.	
Indicatore luogo demolito: questo indicatore è utilizzato quando si gioca il quattro o meno giocatori per evitare che le unità entrino nello spazio Mecatol Power South del tabellone.	
Gettone scudo distrutto: questo gettone è piazzato sul tabellone da una precisa carta strategia. Mentre è sul tabellone, inibisce la presenza di un'icona schermatura.	

Le principali razze di Rex

In Rex ci sono sei grandi razze, che competono per il controllo di Mecatol City. Ognuna di queste razze ha la propria icona fazione, la quale appare sulle schede delle razze e su tutti i loro componenti. La storia dettagliata di ognuna di queste razze, e il loro specifico coinvolgimento in questo conflitto, sono descritti sul retro delle rispettive schede razza.

Setup del gioco

Prima di giocare a Rex, eseguire i seguenti passi per preparare il gioco:

1. **Piazzare il tabellone:** aprire il tabellone e piazzarlo al centro del tavolo.
2. **Preparare gettoni influenza:** piazzare tutti i gettoni influenza dell'area di influenza sul bordo del tabellone. Questi formano la riserva dell'influenza.
3. **Preparare i mazzi:** mescolare i mazzi influenza e strategia separatamente e piazzarli entrambi coperti nelle aree indicate sul bordo del tabellone. Poi mescolare il mazzo bombardamento e piazzarlo coperto alla portata di tutti i giocatori.
4. **Determinare il primo giocatore:** ogni giocatore pesca una carta dal mazzo bombardamento. Il giocatore con la carta con il numero più basso inizia il gioco come primo giocatore e prende il gettone primo giocatore. Tutte le carte pescate sono mescolate di nuovo nel mazzo.
5. **Assegnare le razze:** ogni giocatore, iniziando dalle primo giocatore e procedendo in senso orario, sceglie una delle sei schede razza. Se giocate con meno di sei giocatori, vedere pagina 23 per la lista delle razze raccomandate. Ogni giocatore prende tutti i gettoni leader, gettoni unità, carte alleanze vantaggiose e carte traditore che corrispondono alla propria razza. Carte e gettoni relativi a razze non scelte sono riposti nella scatola e non sono utilizzati durante la partita.
6. **Scegliere i traditori:** mescolate attentamente le carte traditore di tutti i giocatori in un mazzo coperto. Il primo giocatore poi distribuisce ad ogni giocatore 4 carte a caso dal mazzo. Un giocatore sceglie una delle carte traditore che gli sono state distribuite e la piazza coperta vicino alla propria scheda razza. Una carta traditore

scelta da un giocatore è tenuta coperta così che gli altri giocatori non possono vederla, ma un giocatore può vedere la sua carta traditore in qualsiasi momento. Tutte le carte non scelte sono mescolate nel mazzo traditore senza essere rivelate. Le carte in questo mazzo potranno essere utilizzate più avanti nel gioco (per esempio, per la carta strategia "Double Agent"). Nota: un giocatore dovrebbe scegliere una carta traditore che corrisponde ad un leader avversario. Se un giocatore pesca solo le sue carte traditore, sceglie una di queste carte, piazzandola coperta vicino alla propria scheda razza, e riconsegna normalmente le altre carte per formare il mazzo traditore. La carta scelta non può essere rivelata come un traditore e non ha effetti sul gioco. Tuttavia, questa fornisce anche informazioni preziose su quali leader sono fedeli a lui (ossia: un avversario non sarà in grado di utilizzare quella carta traditore per corrompere i leader corrispondente).

- 7. Preparare la flotta corazzata:** i giocatori a sinistra e a destra del primo giocatore prendono un disco di combattimento ognuno. Ciascuno di questi giocatori usa il disco in segreto per scegliere un numero da 0 a 20. I due dischi sono rivelati simultaneamente e la differenza tra i due numeri indica dove piazzare la flotta corazzata. Per esempio, se i giocatori rivelano un 3 e un 9 sui loro dischi di combattimento, la flotta corazzata è piazzata sul settore 6 (vedere "fase 7: bombardamento" a pagina 10). Se entrambi i giocatori scelgono lo stesso numero, o il risultato è superiore a 18, posizionare la flotta corazzata nel settore numero 1.
- 8. Pescare carte strategia:** ogni giocatore pesca una carta dalla cima del mazzo strategia e la posizione coperta vicino la sua scheda razza. Le carte strategia sono tenute coperte così che gli altri giocatori non possano vederle, ma un giocatore può vedere la propria carta in qualsiasi momento.
- 9. Guadagnare influenza:** ogni giocatore riceve la sua influenza della riserva come indicato nella sezione setup della propria scheda razza.
- 10. Posizionare unità:** i giocatori posizionano i loro gettoni unità sul tabellone e nella riserva come indicato nella sezione setup della propria scheda razza, se alcuni giocatori devono prendere decisioni durante questo passo (come il giocatore Sol), queste decisioni sono prese seguendo il normale ordine di gioco.

Il primo round di gioco è ora pronto per partire, iniziare con la prima fase influenza.

Il primo giocatore e l'ordine di gioco

Alcune regole e abilità si riferiscono al primo giocatore e all'ordine di gioco. Il giocatore è considerato essere il primo giocatore quando possiede il gettone primo giocatore. L'ordine di gioco per ogni fase inizia sempre con il primo giocatore e procede con il successivo in senso orario intorno al tavolo. Se 2 o più giocatori cercano di utilizzare una abilità speciale e gli effetti avvengono nello stesso momento, queste sono risolte secondo il normale ordine di gioco (il giocatore più vicino al primo giocatore risolve la sua abilità per primo). Durante la fase bombardamento di ogni turno di gioco, il gettone primo giocatore passa al prossimo giocatore in senso orario attorno al tavolo.

Svolgimento del gioco

Rex si gioca su un certo numero di turni di gioco, ognuno composto da 7 fasi. I giocatori continuano a svolgere i turni di gioco finché un giocatore vince la partita oppure si conclude l'ottavo turno. Le fasi di ogni turno sono riassunte di seguito:

- 1. Fase influenza:** la prima carta del mazzo influenza è rivelata e risolta, spesso richiede di posizionare gettoni influenza sullo spazio del tabellone (dettagli a pagina 6).
- 2. Fase offerta:** i giocatori offrono punti influenza per acquisire carte strategia (dettagli a pagina 7).
- 3. Fase di reclutamento:** i giocatori pagano influenza per acquisire unità e leader dalla riserva delle vittime (dettagli a pagina 8).

4. **Fase di manovra:** ogni giocatore, a turno, può muovere le sue unità di uno spazio sul tabellone, e poi schierare nuove unità su uno spazio del tabellone (dettagli a pagina 9).
5. **Fase battaglia:** i giocatori risolvono le battaglie in ogni spazio che è occupato da unità di 2 o più giocatori (dettagli a pagina 10).
6. **Fase raccolta:** ogni unità in uno spazio contenente gettoni influenza può raccogliere 2 punti influenza (dettagli a pagina 10). Poi, ogni giocatore riceve 2 gettoni influenza dalla riserva dell'influenza.
7. **Fase bombardamento:** una carta bombardamento è pescata, questa muove la flotta corazzata in giro per il tabellone. Le unità e i gettoni influenza sono distrutti dalla flotta (come spiegato a pagina 10). Il gettone primo giocatore è poi passato ed inizia un nuovo round.

Scheda razza

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Icona razza: identifica quali componenti appartengono ad una specifica razza. 2. Vantaggi: descrive le abilità speciali e i vantaggi che un giocatore può usare durante il gioco. 3. Reclutamento gratuito: elenca quante unità il giocatore può reclutare (ritornano dalla riserva delle vittime alla propria riserva) a gratis durante ogni fase reclutamento. 4. Vittoria speciale: alcune razze hanno una modalità speciale tramite la quale possono vincere il gioco. Questa è sintetizzata e descritta a pagina 12. 5. Istruzioni di setup: elenca quante unità e quanta influenza il giocatore possiede ad inizio partita, in aggiunta a dove le unità devono essere collocate.
--	--

Regola d'oro

Molte abilità e carte del gioco permettono ai giocatori di infrangere le regole in diversi modi. In caso di conflitto tra una carta o abilità con questo regolamento, la carta o abilità ha la priorità. Se una carta strategia è in conflitto con un vantaggio di una razza, la carta ha la priorità.

Fase 1: influenza

Nei dintorni di Mecatol City si verificano molti eventi al di fuori del controllo delle grandi razze. Questi includono tregue temporanee, carte influenza e missioni che appaiono in luoghi specifici, e radicali assalti Sol condotti con forza letale. Durante questa fase il primo giocatore pesca la prima carta dal mazzo influenza e ne risolve gli effetti. Molte di queste carte posizionano gettoni influenza sul tabellone di gioco che i giocatori cercheranno di raccogliere con le loro unità. Dopo aver risolto un carta influenza, il primo giocatore annuncia il numero di round corrente. Lo fa contando il numero di carte influenza nella pila degli scarti. Questa azione è importante perché il gioco termina alla conclusione dell'ottavo turno di gioco.

Nota: i giocatori possono guardare le carte influenza nella pila degli scarti in qualsiasi momento, ma non possono modificare l'ordine delle carte in questa pila. Questo è un buon metodo per i giocatori di determinare il numero del turno e gli spazi in cui l'influenza è già apparsa. Tutti i dettagli per la risoluzione delle carte influenza possono essere trovati a pagina 12.

Carta influenza

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Titolo: il nome dell'evento che compare a Mecatol City. 2. Immagine: se la carta genera influenza sul tabellone, questa immagine descrive lo spazio nel quale appare. 3. Valori influenza: indicano quanti gettoni influenza sono piazzati negli (eventuali) spazi del tabellone elencati. 4. Abilità: l'effetto di questa carta quando viene pescata.
---	--

Descrizione degli spazi

Il tabellone di gioco raffigura Mecatol City e si divide in 28 spazi. Ogni spazio ha almeno un'icona che indica le particolari proprietà dello spazio.

	<p>Icona scudo: indica i distretti di Mecatol City che possiedono ancora uno scudo orbitale di difesa attivo, il quale li rende immuni al bombardamento. Le unità in spazi schermati non vengono distrutte quando sono bombardate. Tuttavia, le unità in uno spazio schermato che si trova sotto bombardamento non possono muoversi fuori dallo spazio fino a quando la flotta corazzata non si allontana (vedi "fase 7: bombardamento" a pag. 10).</p>
	<p>Icona fortezza: le fortezze sono spazi importanti per il controllo di Mecatol City. Un giocatore vince la partita se controlla tre fortezze al termine del turno di gioco (vedi "vincere il gioco" a pag. 11).</p>
	<p>Icona influenza: indica gli spazi dove i gettoni influenza potrebbero comparire nel corso del gioco (come indicato dalle istruzioni sulle carte influenza). I gettoni influenza possono essere raccolti dalle unità nello spazio durante la fase di raccolta (vedi pag. 10).</p>
	<p>Concilio galattico: è l'unico posto del tabellone in cui razze multiple possono coesistere pacificamente. Nessuna battaglia può avvenire nel concilio galattico e le unità possono circolare liberamente nello spazio, anche se è occupato da unità nemiche o alleate. Il consiglio galattico non è influenzato dai bombardamenti e quindi non dispone di un numero di settore.</p>
	<p>Numero di settore: ogni spazio (eccetto il consiglio galattico) ha un numero e un colore corrispondente. Alcuni spazi hanno lo stesso numero di settore, significa che sono entrambi soggetti al bombardamento nello stesso momento.</p>
	<p>Icona spazioporto: lo spazio spazioporto permette al controllore dello spazio di muovere le proprie unità fino a 4 spazi sul tabellone durante la fase di manovra (vedi pag. 9).</p>

Termini importanti

Questi termini sono utilizzati nel regolamento e devono essere compresi prima di giocare la prima partita.

- **Alleato:** i giocatori che sono in possesso delle carte vantaggio dell'alleanza sono considerati alleati. Questi possono vincere la partita insieme e elargirsi benefici speciali a vicenda (vedi pag. 13).
- **Controllo:** un giocatore controlla uno spazio se è l'unico giocatore con unità in quello spazio. Ad ogni spazio che un giocatore controlla ci si riferisce come ad uno spazio amico.
- **Distruggere:** quando una unità o un leader è distrutto, viene posizionato nella riserva accanto al tabellone.
- **Nemici:** tutti i componenti di gioco che appartengono alla razza di un altro giocatore (esclusi gli alleati).

- Amici: tutti i componenti di gioco appartenenti alla stessa razza di un giocatore sono considerati componenti amici.
- Riserva dell'influenza: la riserva dei segnalini influenza che non appartengono ad alcun giocatore e non sono in uno spazio del tabellone.
- Mecatol City: il tabellone di gioco rappresenta questa città enorme, capitale dell'impero Lazax e gioiello della corona della galassia.
- Razza: ogni giocatore controlla una delle grandi razze. In questo regolamento, razze e giocatori sono utilizzati come termini intercambiabili per riferirsi al giocatore e a tutti i componenti appartenenti a lui.
- Riserva: l'area vicina alla scheda della razza del giocatore dove egli tiene tutti i suoi gettoni influenza, unità inutilizzate, e leader che non sono stati distrutti.
- Settore: un insieme di spazi con lo stesso colore e numero. La flotta corazzata si sposta da un settore ad un'altro, attaccando ogni spazio al suo interno.
- Spazio: un'area circolare del tabellone di gioco dove le unità combattono per il controllo. I differenti tipi di spazio sono descritti dettagliatamente a pag 6.
- Spendere/pagare influenza: quando un giocatore spende o paga influenza questa deve provenire dalla sua riserva e piazzata nella riserva generale dell'influenza. Nota che ci sono alcune abilità speciali che richiedono di spendere influenza piazzandola altrove.

Fase 2: offerta

Durante la fase offerta, i giocatori offrono influenza l'uno contro l'altro nel tentativo di guadagnare carte strategia. All'inizio di questa fase, il primo giocatore pesca un numero di carte strategia pari al numero di giocatori (esclusi i giocatori che hanno raggiunto il loro limite di 4 carte in mano). Queste carte sono piazzate coperte di fianco al tabellone, formando una fila di carte strategia disponibili. La prima carta strategia disponibile della riga (ossia, la prima pescata) viene ora messa all'asta. È importante notare che la carta resta coperta mentre i giocatori fanno le loro offerte. Il primo giocatore inizia l'asta per la prima carta strategia offrendo influenza o passando. L'asta procede seguendo l'ordine di gioco. Ogni giocatore, a turno, deve fare un'offerta o passare:

- Fare un'offerta: se un giocatore desidera fare un'offerta, annuncia quanta influenza è disposto a pagare per la carta (minimo un'influenza). Se un altro giocatore ha già fatto un'offerta per la carta, il giocatore deve dichiarare almeno un'influenza in più dell'offerta più alta. Un giocatore non può offrire più influenza di quella che ha nella riserva. Un giocatore non può fare offerte se la sua mano di carte strategia è già piena (normalmente 4 carte) o se ha un'influenza pari a zero.
- Passare: quando un giocatore passa, non può più fare offerte relative alla carta corrente. Tuttavia può fare altre offerte per altre carte strategia disponibili quando saranno messe all'asta durante la fase. I giocatori che passano non pagano nessuna influenza anche se hanno fatto delle precedenti offerte sulla carta.

L'asta continua finché tutti i giocatori passano e rimane solo l'offerta più alta. Il giocatore che ha fatto l'offerta più elevata deve pagare il numero di influenze pari all'offerta alla riserva generale e riceve la carta strategia. Le carte strategia sono tenute coperte in modo che gli altri giocatori non possano vederle, ma un giocatore può vedere in qualsiasi momento le sue carte. Dopo che la carta è stata assegnata, inizia un nuovo turno di asta per la prossima carta strategia disponibile. Il giocatore alla sinistra del precedente battitore dell'asta, inizia la nuova asta. In questo modo ogni giocatore ha la possibilità di avviare un'asta per una carta strategia. Se un giocatore non ha alcuna influenza o se ha raggiunto il suo limite di carte strategia nella sua mano, allora non è idoneo ad iniziare l'asta. Invece l'asta è iniziata dal giocatore alla sinistra di questo. La fase offerta continua finché tutte le carte strategia disponibili

sono state acquistate o finché una carta non è acquistata da nessuno. Se tutti i giocatori passano nella stessa asta, tutte le restanti carte strategia sono rimescolate nel mazzo strategia e la fase offerta termina immediatamente.

Esempio: i giocatori fanno un'offerta per la prima carta strategia. Il giocatore Jol-Nar usa il suo vantaggio per sbirciare questa carta e la riposiziona coperta. Il primo giocatore (Hacan) offre un'influenza. Ogni altro giocatore passa il turno, eccetto il giocatore Jol-Nar che offre 2 influenze. Il giocatore Hacan decide che questa è troppo costosa e passa. Il giocatore Jol-Nar paga 2 influenze e rivendica la carta.

Carta strategia

	<ol style="list-style-type: none">1. Icona combattimento: alcune carte hanno un'icona attacco (rossa) o difesa (blu). Ogni giocatore può usare un massimo di una carta attacco e una carta difesa durante ogni battaglia. Oltre a questa limitazione, l'icona della carta non ha alcun effetto.2. Titolo: il nome della carta, che può fare riferimento ad altre carte.3. Timing: testo in grassetto che indica esattamente quando la carta può essere giocata durante la partita.4. Testo delle regole: questo testo descrive gli effetti speciali che avvengono quando questa carta è risolta.
--	---

Limite di carte in mano

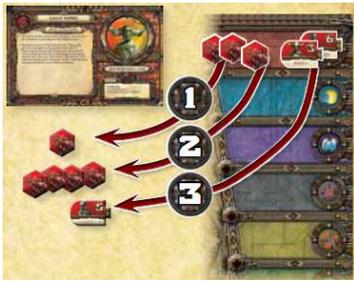
Un giocatore non può mai avere più di 4 carte strategia nella propria mano in qualsiasi momento. Se un giocatore ha in mano quattro carte strategia, deve passare per tutte le carte nella fase offerta. Il numero (non la tipologia) di carte strategia che ogni giocatore tiene in mano è sempre visibile a tutti i giocatori.

Fase 3: reclutamento

Durante la fase reclutamento, i giocatori possono recuperare unità e leader che sono stati distrutti durante il gioco. A partire dal primo giocatore e procedendo secondo l'ordine di gioco, ogni giocatore può recuperare fino a 5 delle sue unità e uno dei suoi leader dalla riserva delle vittime. I giocatori possono recuperare un certo numero di loro unità gratis, come indicato nella sezione "reclutamento libero" delle schede delle razze. Eventuali ulteriori unità da reclutare costano 2 unità influenza. Le unità gratis contano nel limite di 5 unità reclutabili per turno. Tutte le unità reclutate sono poste nelle riserve dei loro proprietari (accanto alle schede delle razze).

Reclutamento dei leader

Quando un leader è distrutto, il suo gettone è piazzata scoperto nella riserva delle vittime. Durante ogni fase reclutamento, ogni giocatore può reclutare uno dei suoi leader dalla riserva delle vittime pagando tanta influenza quanta la forza del leader. I leader reclutati sono piazzati nella riserva del giocatore. Un leader reclutato può essere usato in battaglia normalmente ed è anche soggetto a rivelarsi un traditore o ad essere distrutto da carte strategia.



Esempio di fase reclutamento

1. *Durante la fase reclutamento, il giocatore Lazax riceve un reclutamento gratuito come indicato dalla propria scheda razza. Prende una delle sue unità dalla riserva delle vittime e la piazza nella sua riserva.*
2. *Egli decide di reclutare 4 unità aggiuntive, al costo di 2 influenze ciascuna. Riceve il numero massimo di unità (5) che è possibile reclutare durante il turno di gioco.*

Infine, decide di acquisire il suo leader di forza 5. Paga 5 influenze e rimette questo leader nella sua riserva.

Fase 4: manovra

Durante la fase di manovra, i giocatori possono muovere unità che sono sul tabellone di gioco e possono quindi dispiegare nuove unità dalla loro riserva. A partire dal primo giocatore e proseguendo secondo l'ordine di gioco, ogni giocatore compie una sottofase movimento e una sottofase schieramento. Un giocatore deve completare 2 passaggi in sequenza prima che il giocatore successivo compia la sua fase di manovra.

1. **Sottofase movimento:** il giocatore può muovere, come un gruppo, qualsiasi numero delle sue unità da uno spazio ad un altro spazio. Le unità possono muovere fino a 2 spazi (seguendo le linee di movimento che collegano gli spazi), e devono tutte terminare il loro movimento nello stesso spazio. Muovere lungo ogni linea movimento costa un punto movimento. Le unità non possono muovere attraverso una zona occupata dalla flotta corazzata. Un giocatore non può muovere verso, al di fuori, o attraverso uno spazio sotto bombardamento (anche se lo spazio è schermato). Le unità, inoltre, non possono terminare il movimento in uno spazio occupato da unità alleate (ad eccezione del consiglio galattico). Altrimenti, le unità sono libere di muoversi verso, al di fuori, o attraverso qualsiasi spazio occupato da un numero qualsiasi di unità.
2. **Sottofase schieramento:** il giocatore può effettuare uno schieramento sostando un numero qualsiasi di unità dalla sua riserva in qualsiasi spazio del tabellone di gioco. Un giocatore deve spendere un'influenza per ogni unità schierata in uno spazio amichevole o vuoto. Se ci sono unità nemiche nello spazio, il giocatore deve spendere invece 2 influenze per unità schierata. Eccezione: schierare unità nel consiglio galattico costa sempre un'influenza per unità. Un giocatore non può schierare unità in un settore sotto bombardamento (anche se lo spazio è schermato), o in uno spazio occupato da unità di un alleato. Un giocatore non può spostare unità dal tavolo di gioco alla sua riserva.

Dopo che ogni giocatore ha completato la sua fase di manovra, il gioco procede alla fase di battaglia, in cui una battaglia si risolve in ogni area che contiene unità nemiche.

Movimento bonus degli spazioporti

Un giocatore che controlla una tra la base della marina imperiale, lo spazioporto civile, o entrambi, all'inizio della fase di manovra, può muovere il suo gruppo di unità fino a 4 spazi durante la sua fase movimento. Si noti che il gruppo di unità non deve per forza essere nella base della marina imperiale o nello spazioporto civile per ricevere questo bonus di movimento.

Controllare uno spazio

Un giocatore controlla uno spazio se è l'unico giocatore con unità in quello spazio. Controllare spazi è importante per raccogliere influenza dal tabellone, ottenere movimenti bonus tramite lo spaziorporto civile e la base della marina militare, e controllare fortezze per vincere la partita durante la fase raccolta.

Esempio di movimento e spiegamento

- 1. Il giocatore Jol-Nar muove unità da Sai Sallai al settore Incarcerorum, anche se ci sono unità nemiche nel mezzo. Queste unità non potevano muoversi allo spaziorporto civile, perché è troppo lontano (3 posti).*
- 2. Il giocatore Jol-Nar schiera poi 5 unità direttamente nello spaziorporto civile dalla sua riserva. Questo gli costa 10 influenza (2 influenza per unità perché le unità nemiche Sol sono presenti nella zona).*

Fase 5: battaglia

Durante questa fase si svolgono i combattimenti tra unità nemiche che occupano lo stesso spazio. Eccezione: i giocatori non possono combattere nel concilio galattico. Si inizia con il primo giocatore e si procede secondo l'ordine di gioco, ogni giocatore deve risolvere tutte le battaglie a cui partecipa (nell'ordine a sua scelta). Quando le unità nemiche non occupano più gli stessi spazi delle unità del giocatore, il prossimo giocatore in ordine di gioco risolve tutte le sue battaglie. Durante ogni battaglia, entrambi i giocatori partecipanti utilizzano i dischi di combattimento per scegliere il numero di unità che si desidera impegnare (e sacrificare) per la battaglia. Inoltre, ciascun giocatore sceglie un leader (che aggiunge la sua forza alle unità impegnate) e fino a 2 carte strategia (che possono alterare l'esito della battaglia). Il giocatore con la forza più bassa perde la battaglia e deve distruggere tutte le sue unità nello spazio. Il dettaglio delle sottofasi per risolvere le battaglie sono spiegate a pag. 15. Una volta che tutte le battaglie sono state risolte, il gioco procede alla fase di raccolta.

Fase 6: raccolta

Durante questa fase, i giocatori raccolgono influenza dal tabellone di gioco e dalla loro flotta.

1. Raccogliere influenza da Mecatol City: per ciascuna delle sue unità in uno spazio, un giocatore raccoglie fino a 2 influenze da uno spazio. L'influenza raccolta è piazzata nella propria riserva. Ogni gettone influenza non raccolto dal tabellone rimane nella sua posizione ed è disponibile per essere raccolto durante i turni futuri.
2. Raccogliere influenza dalla propria flotta di supporto: ogni giocatore riceve poi 2 influenze dalla riserva dell'influenza. Ogni giocatore esegue questo passaggio indipendentemente da quanta influenza ha raccolto dal tabellone.

Fase 7: bombardamento

Una flotta di navi da guerra di classe corazzata orbita sopra Mecatol City e bombarda sistematicamente i suoi abitanti. Durante questa fase, la flotta corazzata si muove in giro per il tabellone, distruggendo unità e influenza come descritto di seguito:

1. Pescare una carta bombardamento: il primo giocatore pesca e rivela la prima carta del mazzo bombardamento.
2. Spostare la flotta corazzata: la flotta corazzata viene spostata di un certo numero di settori pari al numero evidenziato sulla carta bombardamento. La flotta corazzata si sposta di un settore alla volta, sempre muovendo nel settore successivo con il numero più alto e tornando al settore 1 quando si sposta dal settore 18. Qualsiasi

unità e gettone influenza in un settore dove si muove la flotta corazzata viene distrutto, almeno ch  non sia schermato (vedi "descrizione degli spazi" a pag. 6). A differenza delle unit , la flotta corazzata non   posizionata in un singolo spazio del tabellone. Invece, la miniatura   piazzata tra tutti gli spazi del settore. Vedere "esempio di bombardamento" per un esempio grafico. Importante: il settore in cui la flotta corazzata termina il suo movimento   considerato sotto bombardamento fino a quando la flotta non si muove di nuovo e non   possibile schierare unit  nel settore e spostare delle unit  negli spazi del settore. I settori sopra cui   passata la flotta corazzata non sono pi  sotto bombardamento e non presentano vincoli di movimento.

3. Mescolare il mazzo bombardamento: il primo giocatore poi mescola la carta bombardamento estratta di nuovo nel mazzo bombardamento.
4. Passare il segnalino primo giocatore: il primo giocatore passa il segnalino primo giocatore al giocatore alla sua sinistra. Un nuovo turno comincia ed inizia con la fase influenza.

Distruggere unit  ed influenza

Quando le unit  vengono distrutte, i segnalini sono posti nella loro sezione razza della riserva delle vittime del tabellone di gioco. I giocatori devono pagare influenza durante la fase reclutamento per far tornare queste unit  alle loro riserve (anche se i giocatori possono reclutare alcune unit  gratuitamente, vedi "fase 3: reclutamento" a pag. 10). Quando l'influenza   distrutta i segnalini sono semplicemente restituiti alla riserva dell'influenza.

Esempio di bombardamento

1. La flotta corazzata si trova nel settore 18. Il primo giocatore pesca una carta bombardamento, rivela la carta numero 3. La flotta corazzata si muove di 3 settori, uno alla volta.
2. La flotta si muove nel settore 1. Le 3 influenze nello spazio Tarraguth Slums del settore 1 sono messe nella riserva dell'influenza. Le unit  Letnev nello spazio Mecatol Power North del settore 1 non sono distrutte perch  lo spazio   schermato.
3. La flotta si muove nel settore 2. Le 2 unit  Hacan nello spazio dello spaziorporto civile del settore 2 sono protette perch  stanno in una spazio schermato. Non sono distrutte dal bombardamento.
4. La flotta finalmente termina il suo movimento nel settore 3. Le unit  non potranno muoversi dentro a attraverso gli spazi di questo settore mentre la flotta corazzata   qui presente.



Vincere la partita

Un giocatore non alleato vince la partita se controlla da solo almeno 3 fortezze alla fine di un turno di gioco. Un'alleanza di 2 giocatori vince la partita se controllano almeno 4 fortezze alla fine del turno di gioco. Ogni giocatore dell'alleanza condivide la vittoria. Un'alleanza di 3 giocatori vince la partita se controllano tutte e 5 le fortezze alla

fine di un turno di gioco. Ogni giocatore dell'alleanza condivide la vittoria. Se nessun giocatore entro la fine dell'ottavo turno di gioco vince la partita, i giocatori Sol e Hacan possono essere in grado di vincere la partita tramite le loro condizioni di vittoria speciali (vedi sotto). Se nessuno di questi giocatori vince la partita, il giocatore singolo (ignorando le alleanze) che controlla il maggior numero di fortezze vince da solo. Se più giocatori sono in una situazione di pareggio per il numero di fortezze controllate, condividono insieme la vittoria.

Vittoria speciale

Oltre a controllare le fortezze, alcune razze hanno un modo speciale per vincere la partita. Queste particolari condizioni di vittoria sono riassunte nelle loro schede razza e descritte in questa sezione.

Vittoria Sol

Il giocatore Sol vince la partita se soddisfa entrambe le seguenti condizioni:

- Nessun giocatore ha vinto la partita controllando roccaforti (da solo o come parte di un'alleanza) entro la fine dell'ottavo turno.
- I Sol (o nessun giocatore, nemmeno un alleato) controlla il palazzo imperiale e il Mecatol power south.

Se il giocatore Sol soddisfa entrambe queste condizioni mentre è membro di un'alleanza, ogni giocatore dell'alleanza condivide la vittoria.

Vittoria Hacan

Il giocatore Hacan vince la partita se nessun giocatore ha vinto la partita controllando roccaforti o tramite la modalità di vittoria Sol entro la fine dell'ottavo turno. Se il giocatore Hacan soddisfa la sua condizione di vittoria mentre è membro di un'alleanza, ogni giocatore dell'alleanza condivide la vittoria.

Vittoria Xxcha

All'inizio del gioco, il giocatore Xxcha prevede un giocatore e il numero di un round. Si tiene traccia di questa previsione scegliendo un gettone razza e un gettone turno. Egli pone coperti i gettoni previsione scelti accanto alla propria scheda razza e rimette i gettoni previsione non utilizzati nella scatola (senza rivelarli). Se il giocatore scelto vince la partita (da solo o come alleato, anche come alleato di Xxcha) con qualsiasi condizione di vittoria durante il turno previsto, il giocatore Xxcha vince la partita al posto suo. Se il giocatore Xxcha soddisfa questa condizione di vittoria vince la partita da solo: non condivide la vittoria con altri giocatori della sua alleanza.

Esempio: alla fine del quinto turno di gioco, i giocatori Sol e Hacan controllano 2 roccaforti ciascuno. Dal momento che sono in una alleanza hanno roccaforti sufficienti per vincere la partita. Il giocatore Xxcha scopre allora i suoi gettoni previsione, rivelando che aveva scelto il giocatore Hacan e il turno 5. Dal momento che ha previsto che il giocatore Hacan avrebbe vinto nel 5 turno, il giocatore Xxcha vince la partita. Sol e Hacan perdono la partita insieme al resto dei giocatori.

Concetti di base

Sebbene la maggior parte delle fasi di gioco sono semplici e facili da spiegare, le carte influenza e la fase di battaglia richiedono descrizioni aggiuntive. Questa sezione elenca le procedure dettagliate per la risoluzione delle carte influenza, la formazione di alleanze e la conduzione di battaglie.

Risolvere una carta influenza

Per risolvere un carta influenza, leggere l'abilità speciale della carta ed eseguire il suo effetto. Se la carta prevede di posizionare influenza sui luoghi del tabellone, prenderla dalla riserva dell'influenza e collocarla negli spazi indicati dalla carta. Se lo spazio è attualmente sotto bombardamento, non viene posizionata alcuna influenza. Dopo aver risolto la carta, questa è scartata scoperta affianco al mazzo delle carte influenza. 2 carte speciali non prevedono di collocare influenza sul tabellone di gioco, "offensiva Sol" e "cessate il fuoco temporaneo". A causa del ridotto spazio per il testo, l'abilità speciale su queste carte è solo una sintesi di tutti gli effetti. Queste 2 carte sono descritte in dettaglio nelle sezioni successive.

Risolvere una carta offensiva Sol

Queste carte rappresentano un assalto con mezzi di trasporto armati fino ai denti, con abbastanza potenza di fuoco per livellare un isolato. Quando rivelata i giocatori guardano la prima carta 'distributrice di influenza' in cima alla pila degli scarti delle carte influenza. Tutte le unità e le influenze sugli spazi elencati sono distrutti (risolverli da sinistra a destra come indicato dalla carta). Dopo aver risolto la carta offensiva Sol, viene riposta nella scatola del gioco e una nuova carta influenza è pescata e risolta. Se viene pescata un'altra carta offensiva Sol in questa fase, viene riposta nella scatola senza applicarne l'effetto e viene pescata un'altra carta in sostituzione. Nota: solo durante la fase influenza del primo turno tutte le carte offensiva Sol rivelate non hanno effetto e sono invece mescolate nel mazzo alla fine della fase. In questo caso si pesca una nuova carta influenza per rimpiazzare la carta offensiva Sol e se ne applicano gli effetti.

Esempio: durante la fase influenza, una carta offensiva Sol viene pescata. I giocatori guardano la prima carta dal mazzo degli scarti dell'influenza, e trovano come prima carta che distribuisce influenza nella hall of records e nella hall of cartografy. Tutte e 3 le unità Xxcha e le 2 influenza nella hall of records vengono distrutti. Non ci sono unità o influenze nella hall of cartografy, quindi questo spazio non è influenzato.

Risolvere una carta tregua temporanea

Queste carte rappresentano un momento di temporanea deliberazione politica tra le grandi razze. Quando si risolve una carta "tregua temporanea", tutti i giocatori hanno la possibilità di formare o rompere un'alleanza (vedere oltre). Inoltre, durante la risoluzione di questa carta, i giocatori sono liberi di scambiare influenza gli uni con gli altri come meglio credono. I giocatori possono anche dare influenza ai giocatori che non sono loro alleati. Sebbene i giocatori possono stipulare patti non vincolanti tra loro in qualsiasi momento, essi possono solo corrompere o commerciare influenza l'uno con l'altro nel corso di una tregua temporanea. Una volta che i giocatori hanno terminato di formare e rompere alleanze (vedere oltre), la carta viene posizionata nella scatola del gioco e una nuova carta influenza viene pescata e risolta. Se viene pescata un'altra carta "tregua temporanea" in questa fase, questa viene rimessa nella scatola senza applicarne gli effetti e viene pescata una nuova carta.

Formare un'alleanza

I giocatori possono discutere tra loro i vantaggi e gli svantaggi di allearsi e con chi. Fino a 3 giocatori possono formare un'alleanza, ma è importante ricordare che più è larga un'alleanza più roccaforti dovranno controllare i giocatori per vincere la partita (vedere pagina 11). Quando i giocatori formano un'alleanza, ogni giocatore da una delle carte vantaggio dell'alleanza a ciascuno dei suoi alleati. Ogni giocatore piazza la sua carta alleato (o le sue carte alleato) a faccia scoperta nella sua area di gioco per ricordare agli altri giocatori che si è in un'alleanza e l'abilità speciale che l'alleanza fornisce. Diverse alleanze possono essere formate nel corso di una "tregua temporanea", ma nessun giocatore può appartenere a più di un'alleanza alla volta. Una volta che tutti i giocatori hanno avuto la possibilità di formare un'alleanza, non se ne possono stipulare altre finché non viene pescata una nuova carta "tregua temporanea". Regola opzionale: se i giocatori passano troppo tempo a deliberare sulle alleanze, tutti i giocatori possono concordare un termine per la risoluzione delle tregue temporanee (2 minuti dovrebbero bastare).

Esempio: durante la fase influenza è pescata una carta "tregua temporanea". Il giocatore Hacan decide che non è soddisfatto dell'attuale alleanza con il giocatore Xxcha e rompe l'alleanza. I giocatori Sol e Lazax decidono che un'alleanza potrebbe portare benefici ad entrambi e si scambiano le loro carte vantaggio dell'alleanza. Poi, decidono che ad entrambi piace il giocatore Hacan e lo invitano ad unirsi a loro. Questo accetta e scambia le sue carte vantaggio dell'alleanza con i giocatori Sol e Lazax.

Rompere un'alleanza

Un giocatore può rompere un'alleanza nel corso di una tregua temporanea. Per fare ciò, si annuncia semplicemente che si sta staccando da questa alleanza e restituisce le carte vantaggio dell'alleanza ai rispettivi proprietari e recupera le proprie carte vantaggio dell'alleanza. I giocatori che rompono un'alleanza hanno l'opportunità di formare immediatamente una nuova alleanza. Importante: le alleanze possono essere rotte solo durante una tregua temporanea.

Esempio: i giocatori Lazax e Xxcha formano un'alleanza di 2 persone nel corso di una tregua temporanea. Più avanti nel gioco, il giocatore Lazax controlla 3 roccaforti e il suo alleato ne controlla zero. Dato che è in una alleanza, non controlla abbastanza roccaforti per vincere la partita. Durante la tregua temporanea successiva, il giocatore Lazax controlla ancora 3 roccaforti e decide di rompere la sua alleanza. Egli vince la partita se controlla ancora tutte e 3 le roccaforti alla fine di questo turno di gioco.

Effetti di un'alleanza

Stipulare un'alleanza permette a ciascun membro di sfruttare diversi vantaggi.

- Se i membri di un'alleanza controllano il numero di roccaforti richieste alla fine di un turno di gioco, tutti i membri di questa alleanza vincono la partita insieme (vedi "Vincere la partita" a pagina 11).
- Gli alleati si prestano reciproca assistenza, come indicato sulle loro carte vantaggio dell'alleanza. Ogni abilità che utilizza la parola "può" è utilizzata solo con il permesso del proprietario originale della carta.
- I giocatori non possono distribuire o spostare la unità in uno spazio in cui uno dei loro alleati ha già delle unità, ma possono passare attraverso questo luogo (vedi "Fase 4: manovra" a pagina 9).

Dal momento che due alleati non possono sostare sullo stesso spazio, gli alleati non possono combattere tra loro. Nota: i giocatori non possono usufruire dei vantaggi delle razze dei loro alleati, ad eccezione di quanto indicato nella carta vantaggio dell'alleanza. I giocatori, inoltre, non possono avere accesso agli spazioporti dei loro alleati.

Esempio di fase influenza

1. Nel quarto turno di gioco, durante la fase influenza, viene pescata una carta "Tregua temporanea", la quale immediatamente concede ai giocatori l'opportunità di formare o rompere un'alleanza. Dopo aver risolto la carta, questa ritorna nella scatola e viene pescata una nuova carta influenza (come indicato dalla carta).
2. La seconda carta pescata è una "Offensiva Sol". Tutte le unità e l'influenza negli spazi indicati dalla prima carta in cima alla pila degli scarti (in questo caso Tarraguth Slums e Imperial Intelligence HQ) sono distrutti. Il giocatore Letnev muove tutte le sue unità dallo spazio Tarraguth Slums nella sua riserva delle vittime. Poi tutti i gettoni influenza nell'area ritornano nella riserva dell'influenza. Nota che non ci sono unità nell'Imperial Intelligence HQ, quindi questo spazio non è influenzato dalla nave offensiva Sol. La carta "Offensiva Sol" è poi rimessa nella scatola e viene pescata una nuova carta influenza (come indicato dalla carta).
3. La terza carta pescata è ancora una "Offensiva Sol". Dato che una carta di questo tipo è già stata risolta in questo turno, gli effetti di questa carta saranno ignorati e verrà rimossa dal gioco.
4. Viene pescata un'altra carta dal mazzo influenza. L'abilità speciale di questa carta fa piazzare 10 influenze nello spazio Holonet Central e 8 influenze nello spazio Sallab Slums (non mostrato). Questa carta viene poi piazzata scoperta nella pila degli scarti delle carte influenza. Dato che questa carta non dà istruzione ai giocatori di pescare una carta aggiuntiva, la fase influenza ora volge al termine e i giocatori procedono alla fase offerta.



Risolvere le battaglie

Quando 2 giocatori hanno unità posizionate nello stesso spazio durante la fase battaglia, una battaglia deve essere risolta. Nel caso in cui più di 2 giocatori hanno unità che occupano lo stesso spazio, nell'area si dovranno risolvere più battaglie tra 2 giocatori, una volta determinato l'ordine di gioco (vedere "Fase 5: battaglia" a pagina 10). Per risolvere una battaglia, svolgere i seguenti passi in ordine:

1. Report della situazione: ogni giocatore partecipante dichiara a voce alta quante unità possiede nell'area, quante carte strategia ha in mano e la forza dei leader nella sua riserva. Ogni giocatore poi gira i propri segnalini leader a faccia in giù così che gli avversari non possano vedere quali gettoni leader sceglierà di utilizzare.
2. Scegliere la forza: ogni giocatore coinvolto in battaglia prende un disco di battaglia e segretamente sceglie un numero da zero al numero di unità che possiede nello spazio dove la battaglia si sta per combattere.
3. Impegnare un leader: ogni giocatore in battaglia sceglie segretamente un indicatore leader dalla sua riserva. Egli sceglie segretamente anche quali tipologie di carte strategia vuole impegnare in questa battaglia. Può scegliere di non impiegare nessuna carta, una carta d'attacco, una carta di difesa o una carta d'attacco e una di difesa. Il giocatore attacca il leader che ha scelto (scoperto) nello slot che corrisponde alle carte strategia scelte. Selezionando questo slot, il giocatore si impegna a giocare queste tipologie di carte durante il punto 5 della battaglia. Per esempio, se un giocatore desidera giocare una carta di attacco e una di difesa, piazza il suo gettone leader nello slot che mostra una icona di attacco e una di difesa (cioè lo slot più in basso). Se un giocatore sceglie di non utilizzare alcuna carta strategia, piazza il suo gettone leader nello slot "-". Importante: un giocatore non può giocare più di una carta attacco e di una carta difesa per battaglia. Ad ogni giocatore è anche richiesto di impegnare un indicatore leader per ogni battaglia (almeno che non sia in grado di farlo - vedere "Leader in battaglia" a pagina 16).
4. Rivelare i dischi di battaglia: quando entrambi i giocatori hanno scelto la forza e il leader da impegnare in battaglia, rivelano simultaneamente i loro dischi di battaglia.
5. Impiegare carte strategia: entrambi i giocatori scelgono segretamente e simultaneamente le carte strategia dalle loro mani corrispondenti alle icone sugli slot selezionati mediante i loro leader. Quando entrambi i giocatori hanno selezionato le loro carte, queste sono simultaneamente rivelati. Importante: se un giocatore piazza il suo leader sullo slot con l'icona di attacco durante il punto 3, gli è richiesto di utilizzare questo tipo di carte strategia durante questo punto.
6. Rivelare un traditore (opzionale): se un giocatore in una battaglia possiede una carta traditore che corrisponde all'indicatore leader del suo avversario piazzato sul suo disco di battaglia, può rivelarla e scartarla per vincere immediatamente la battaglia (indipendentemente dal valore di attacco - vedere "Determinare il vincitore" più avanti). Quando una carta leader traditore è rivelata, il leader è distrutto e le carte strategia scelte da entrambi i giocatori non sono risolte (le carte del giocatore perdente sono scartate). La carta del traditore viene poi mescolata nel mazzo delle carte traditore inutilizzate. Se tutti e due i giocatori rivelano una carta traditore, entrambi perdono automaticamente la battaglia (e devono seguire le regole per il perdente della battaglia al punto 8).
7. Risolvere le carte strategia impiegate: secondo l'ordine di gioco, ogni giocatore risolve le proprie carte strategia scelte. Molte carte strategia distruggono il leader avversario almeno che egli non impieghi una determinata carta strategia. I leader distrutti sono immediatamente messi nella riserva delle vittime e non contribuiscono con la loro forza quando si determina il vincitore della battaglia (vedere "Leader in battaglia" a pagina 16).
8. Determinare il vincitore: ogni giocatore aggiunge la forza del proprio leader al numero selezionato sul proprio disco di combattimento per determinare la propria forza di combattimento. Il vincitore della battaglia è il giocatore con la forza di combattimento più elevata. Se entrambi i giocatori hanno la stessa forza di combattimento, il giocatore il cui turno è precedente in ordine di gioco vince la battaglia. Il perdente deve distruggere tutte le sue unità nello spazio. Il perdente deve anche scartare tutte le carte strategia che ha impiegato nella battaglia. Il leader perdente non è distrutto come risultato della perdita di una battaglia. I leader sono distrutti solo come risultato di una carta strategia o se viene rivelata una carta leader traditore. Il vincitore deve distruggere un numero di sue unità nello spazio pari al numero selezionato sul suo disco di combattimento. Eccezione: se un giocatore vince una battaglia rivelando una carta traditore, non deve distruggere alcune delle sue unità. Il vincitore può prendere o scartare qualsiasi carta strategia che ha impiegato in battaglia.

Nota: le carte strategia possono essere scartate solo dopo l'utilizzo in battaglia (come descritto al punto 8) o come effetto specifico di una carta strategia. I giocatori non possono volontariamente scartare carte strategia in altro modo.

Disco di combattimento

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Forza: questo disco è utilizzato per selezionare quanta forza le unità del giocatore aggiungono alla battaglia, oltre a quante delle sue unità saranno distrutte se dovesse vincere lo scontro. 2. Slot del leader: quando un giocatore sceglie un leader da impegnare in battaglia, lo piazza in uno di questi 4 slot. Scegliendo lo slot, egli sceglierà anche se impiegare una carta d'attacco, una carta di difesa, nessuna o entrambe durante la battaglia.
--	--

Carta traditore

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nome del leader: ogni leader ha un unico nome che aiuta i giocatori a determinare se le loro carte traditore corrispondono agli indicatori leader avversari usati in battaglia. 2. Icona razza: l'icona razza determina il giocatore contro cui è possibile giocare la carta traditore. 3. Forza: il numero indica la forza del corrispondente indicatore leader. Il numero della forza su questa carta è utilizzato come riferimento e non contribuisce alla forza per la battaglia.
--	--

Leader in battaglia

Durante la battaglia, i giocatori dovrebbero tenere i propri indicatori leader coperti così che gli avversari non sanno quali indicatori leader sono stati scelti. La forza di ogni indicatore leader dei giocatori è un'informazione pubblica, e può essere richiesta in qualsiasi momento. Se un giocatore chiede informazioni riguardo alla forza dei leader durante la battaglia, l'avversario dovrebbe rispondergli verbalmente dandogli l'informazione mentre tiene i suoi indicatori leader segreti. Quando un leader viene distrutto, il suo indicatore è piazzato scoperto nella riserva delle vittime sul tabellone di gioco. Un giocatore può pagare influenza durante la fase reclutamento per spostare uno dei suoi leader dalla riserva delle vittime alla propria riserva (vedere "Fase 3: reclutamento" a pagina 8). Importante: se un leader è impegnato in una battaglia, non può essere impiegato in una battaglia in un altro spazio durante lo stesso turno di gioco. Comunque, il leader può essere utilizzato per una battaglia nello stesso spazio. Se un giocatore non può selezionare un leader per una battaglia (tutti i suoi leader sono distrutti o combattono già in un altro spazio in questo turno di gioco), egli deve dichiarare che non possiede un leader e non può giocare carte strategia durante questa battaglia. Il punteggio di attacco del giocatore è semplicemente la forza delle unità scelte sul disco di combattimento.

Esempio di una battaglia

<i>Forza totale Letnev</i>	<i>Forza totale Sol</i>
# unità impegnate = 2	# unità impegnate = 4
<i>Forza del leader = 4</i>	<i>Forza del leader = 6 -> 0</i>
<i>Forza di combattimento totale = 6</i>	<i>Forza di combattimento totale = 4</i>

1. All'inizio della fase di battaglia, sia il giocatore Sol che il giocatore Letnev hanno unità nello spazio Imperial Navy Base. Il giocatore Sol ha 6 unità nell'area, le quali si oppongono alle 4 unità Letnev. Entrambi i giocatori poi ricevono un disco di combattimento. Scelgono segretamente un numero sul disco e inseriscono uno dei loro leader in uno degli slot.
2. Dopo aver rivelato i loro dischi, entrambi i giocatori scelgono segretamente le carte strategia dalle proprie mani per giocarle in battaglia. Queste carte devono corrispondere alle icone vicino allo slot dove è stato piazzato il leader.
3. Le carte scelte sono simultaneamente rivelate, il primo giocatore (Letnev) risolve la sua carta d'attacco per primo. La sua carta Biological Weapon distrugge il leader Sol avversario e permette al giocatore Letnev di ricevere 6 influenze (tante quante la forza del leader distrutto).
4. Il giocatore Sol poi risolve la sua carta strategia. Il Energy Rifle è cancellato dall'Energy Shield del giocatore Letnev.
5. Entrambi i giocatori ora calcolano la loro forza di combattimento. Il giocatore Letnev totalizza 6 (2 dal numero di unità impegnate sul suo disco, 4 dal suo leader). Il giocatore Sol totalizza 4 (4 dal numero di unità impegnate sul suo disco, 0 dal suo leader, invece di 6, perché è stato distrutto).
6. Il giocatore Letnev ha vinto la battaglia. Tutte le unità del giocatore Sol nell'area sono distrutte e scarta la carta Energy Rifle che è impiegata nella battaglia. Il giocatore Letnev deve poi distruggere 2 delle sue unità dallo spazio Imperial Navy Base (tante pari al numero selezionato sul suo disco) e può poi scartare una, entrambe o nessuna delle sue carte strategia che aveva scelto.



Chiarimenti sulle regole

Questa sezione fornisce dettagli e chiarimenti alle regole spiegate in precedenza. Fornisce anche chiarimenti relativi a molte delle carte più complicate e vantaggi razziali presenti nel gioco.

Segretezza

Ai giocatori non è mai permesso mostrare le loro carte traditore e carte strategia agli altri giocatori. I giocatori sono, comunque, liberi di raccontare queste informazioni agli altri giocatori o anche di mentire. Il numero di unità e leader nella riserva dei giocatori, la forza dei leader, il numero (ma non il tipo) di carte strategia nelle loro mani e l'influenza a loro disposizione è un'informazione pubblica, e non può essere tenuta nascosta agli altri giocatori. I giocatori non possono discutere strategie segrete tra loro, anche se sono alleati. Tutte le discussioni devono essere tenuta pubblicamente davanti a tutti i giocatori. I giocatori non possono scrivere informazioni per ricordarsele. Per esempio, i giocatori devono ricordare le carte traditore che decidono di non tenere in mano. Allo stesso modo, il giocatore Jol-Nar non può scrivere le carte strategia su cui i giocatori stanno facendo un'offerta.

Fare un accordo

I giocatori possono fare qualsiasi genere di accordo verbale tra loro. Questi accordi non sono vincolanti e ogni scambio di influenza non può essere annullato. L'influenza può essere solo una parte di un pegno o di un accordo quando si risolve una carta influenza "Tregua temporanea". Un accordo o un pegno non può coinvolgere altre componenti di gioco incluso il trasferimento di carte strategia, carte traditore, leader, unità o vantaggi razziali. I giocatori non possono fare un accordo o un pegno che contravviene alle regole del gioco.

Limitazioni ai componenti

Non appena l'ultima carta strategia è pescata dal mazzo, tutte le carte strategia scartate sono immediatamente rimescolate e piazzate coperte a formare un nuovo mazzo di carte strategia. I giocatori sono liberi di "fare cambi" di influenza tra la loro riserva, il tabellone, o anche altri giocatori. Questi cambi sono fatti scambiando gettoni influenza dello stesso valore (ma di "tagli" differenti) con la riserva dell'influenza. Tutti i componenti di gioco (inclusi influenza, unità, ecc.) sono limitati a quelli previsti nel gioco.

Arrotondamenti

Ogni volta che una regola o un effetto si riferisce a prendere o pagare la metà del numero di componenti, è sempre arrotondata per eccesso. Per esempio, gli Hacan possono schierare unità sul tabellone a metà del prezzo. Se gli Hacan schiera 3 unità in uno spazio vuoto (normalmente al costo di una influenza per ognuna), il giocatore che controlla gli Hacan paga 2 influenze (la metà di 3, arrotondata per eccesso).

Conflitti relativi al tempismo

Se due giocatori vogliono utilizzare carte o vantaggi esattamente nello stesso momento, questi dovrebbero risolvere queste abilità speciali seguendo il normale turno di gioco. L'unica eccezione a questo è una carta che può cancellare l'effetto di un'altra carta o vantaggio. In questa circostanza, l'effetto di cancellazione è risolto prima di qualsiasi altra carta.

Esempio: i giocatori Jol-Nar e Xxcha stanno partecipando alla stessa battaglia. Entrambe le loro abilità prevedono di essere risolte all'inizio della battaglia, essi devono risolvere queste abilità in ordine di gioco. Dato che il giocatore Jol-Nar è il primo giocatore, utilizza la sua abilità speciale per primo, seguito dal giocatore Xxcha.

Chiarimenti sul tabellone

I collegamenti tra alcuni spazi del tabellone possono sembrare suscettibili di interpretazione. Per prevenire questo, i giocatori dovrebbero notare le seguenti connessioni: lo spazio Embassy Quarters è a 2 movimenti di distanza dallo spazio Vel Terro Residential; inoltre, lo spazio Hall of Cartography è a 2 movimenti di distanza dallo spazio Adminus Imperials.

Delucidazioni sulle carte strategia

Questa sezione chiarisce alcune delle più complesse carte strategia e include alcune regole specifiche e situazioni che potrebbero non corrispondere alle carte.

- Doppio agente: quando si guadagna una carta traditore con "Doppio agente", il giocatore conserva le altre carte traditore nella sua mano. Le carte traditore che sono state utilizzate sono mescolate nel mazzo delle carte traditore e potrebbero tornare in gioco attraverso l'utilizzo di questa carta.
- Nuove reclute: un giocatore può utilizzare più di una carta "Nuove reclute" durante la stessa fase di reclutamento.
- Interferenze diplomatiche: se utilizzato per prevenire che un giocatore faccia un'offerta per una carta strategia, una carta strategia in meno del normale sarà distribuita in questa asta. Se utilizzata sul giocatore Jol-Nar, questo può ancora guardare le carte strategia coperte anche se non è in grado di fare offerte su queste.
- Negatore gravitazionale (Graviton Negator): un giocatore può utilizzare questa carta in un qualsiasi spazio schermato dove ha almeno un'unità (anche se presenti unità nemiche). Se questo spazio è attualmente interessato da un bombardamento, tutte le unità nello spazio sono immediatamente distrutte.
- Informatore - schieramento: questa carta permette al giocatore di effettuare uno schieramento su 2 spazi durante lo stesso turno. L'influenza pagata per questo schieramento extra non è consegnata al giocatore Hacan. Se il giocatore Sol utilizza questa carta, può schierare unità in qualsiasi spazio del tabellone al costo di una influenza per unità. Questa carta può essere utilizzata anche se il giocatore decide di non schierare tutte le unità durante la sua normale fase di schieramento.
- Informatore - annullare: questa carta non può essere utilizzata per annullare una carta vantaggio dell'alleanza. Alcune abilità delle razze non possono essere annullate o hanno delle regole speciali per l'annullamento come di seguito:
 - Lazax: se il primo vantaggio razziale è annullato, dura solo per un singolo acquisto di una carta strategia. L'influenza è piazzata nella riserva come nella norma. Il loro secondo vantaggio razziale (unità meccanizzate) non può essere annullato.
 - Sol: se l'abilità dei Sol di guardare la prima carta in cima al mazzo bombardamenti viene annullata, essi non possono più guardarla fino alla prossima fase bombardamento. Se il loro vantaggio di schieramento viene annullato, possono schierare unità in qualsiasi spazio e devono pagare i costi di schieramento secondo le regole standard.
 - Letnev: il vantaggio Letnev di iniziare la partita con 4 carte traditore e 2 carte strategia non può essere cancellato. Se il loro vantaggio del numero massimo di carte in mano viene annullato, essi devono scartare carte fino a restare con 4 carte strategia in mano, ma può successivamente tornare ad avere 8 carte in mano come il vantaggio prevede.
 - Jol-Nar: se il vantaggio Jol-Nar di guardare una carta strategia nascosta viene annullato, questo vale solo per la carta attuale e offerta al momento (non tutte).
 - Xxcha: se il terzo vantaggio razziale degli Xxcha viene annullato, non possono capovolgere qualsiasi loro unità a faccia in giù durante questo turno. Quelle unità che sono già capovolte rimangono capovolte a meno che

non siano in un'area con unità Xxcha scoperte (queste unità sono automaticamente rigirate scoperte per la regola a pagina 22).

- Hacan: se il secondo vantaggio razziale Hacan è annullato, dura solo per la distribuzione di un singolo giocatore. L'influenza è piazzata nella riserva normalmente. Se il loro sconto di schieramento viene annullato, essi devono pagare il costo di schieramento seguendo le regole di schieramento standard.
- Mobilitazione rapida: questa carte permette al giocatore di eseguire una seconda fase movimento. Questo gli permette di spostare le unità da uno spazio ad un altro spazio seguendo tutte le normali regole di movimento (per esempio, solo un movimento fino a 2 spazi eccetto abilità speciali). Questo può anche essere utilizzato per muovere le stesse unità più di una volta durante lo stesso turno.
- Ritirata tattica: quando questa carta viene utilizzata il leader del proprietario e tutte le unità nell'area tornano nella sua riserva. Il giocatore avversario è considerato il vincitore della battaglia a tutti gli effetti. Entrambi i giocatori totalizzano zero perdite nella battaglia indipendentemente dal numero selezionato sui loro dischi e le loro carte strategia impegnate non hanno effetto. Se entrambi i giocatori utilizzano questa carta nella medesima battaglia, tutte e due le carte hanno effetto e nessun giocatore è considerato il vincitore della battaglia.
- Segnale tracciante (Tracking beacon): quando questa carte viene utilizzata, una Offensiva Sol avviene negli spazi che per ultimi hanno generato influenza seguendo le regole a pagina 14. Se un'altra carta Offensiva Sol è pescata durante questa fase influenza, questa è rimossa dal gioco senza effetto. Il giocatore Sol e i suoi alleati sono immuni agli effetti di questa Offensiva Sol e potrebbero utilizzarla per spostare le unità dallo spazio in un qualsiasi punto del tabellone di gioco (come descritto nel loro vantaggio razziale e alleato).

Chiarimenti sui vantaggi razziali

- Lazax: il giocatore Lazax non può selezionare un numero maggiore di 20 sul proprio disco di combattimento (anche se possiede un valore maggiore di unità). Quando subisce delle perdite, sceglie quali delle sue unità vengono distrutte, ogni unità meccanizzata distrutta conta come 2 unità. Il giocatore Lazax deve prendere tutte le perdite subite durante una battaglia, non può ignorare una perdita con una unità meccanizzata.

Esempio: il giocatore Lazax ha 3 unità in battaglia, tutte unità meccanizzate (forza totale 6). Egli setta il suo disco di combattimento su 3 durante la battaglia e gli viene richiesto di distruggere almeno unità fino a 3 punti forza per soddisfare questa condizione. Deve quindi distruggere 2 delle sue unità meccanizzate, perché distruggere solo una di queste non soddisfa i 3 punti forza scelti sul disco di combattimento.

Il giocatore Lazax può dare al suo alleato qualsiasi ammontare di influenza durante la fase di offerta. Questa influenza deve essere data al giocatore prima che questo faccia un'offerta per la carta strategia corrente. Al giocatore non è richiesto di offrire tutta l'influenza che gli viene data e può conservare quella che non spende.

Esempio: l'alleato del giocatore Lazax (il Xxcha) ha due influenze. Durante la fase offerta, chiede al giocatore Lazax se può dargli dell'influenza per l'asta. Il giocatore Lazax approva e gli consegna 4 influenze. Il giocatore Xxcha, poi, offre 2 influenze per l'attuale carta strategia.

- Jol-Nar: quando questo giocatore utilizza la sua abilità di battaglia di controllare un avversario, obbliga l'avversario a rivelare (mostrare a tutti i giocatori) il leader, l'arma (la carta strategia rossa), la difesa (la carta strategia blu) o il numero che sceglierà sul proprio disco di combattimento. Questo costringe l'avversario ad effettuare una scelta inerente la battaglia in anticipo rispetto alla normale procedura di svolgimento delle battaglie.

Esempio: all'inizio della battaglia il giocatore Jol-Nar ordina che al suo avversario di annunciare l'arma che ha pianificato di utilizzare. Il giocatore dice che utilizzerà il cannone energetico (energy rifle) e questo lo obbliga a utilizzare la carta strategia del fucile energetico durante la battaglia.

- Sol: il giocatore Sol non paga mai influenza per schierare unità sul tabellone e può schierare tante quante unità desidera in un settore negli spazi 13, 14, 15, 16 o 17. Questa disposizione innesca l'abilità degli Xxcha di ricevere una unità libera sul Consiglio galattico. Una eccezione a questo meccanismo è la carta Informatore, la quale permette di schierare unità ovunque al costo di una influenza per unità. Quando la carta offensiva Sol è risolta in uno spazio contenente unità Sol (o di un suo alleato), le unità non sono distrutte. Il giocatore ha quindi la possibilità di spostare qualsiasi numero di unità da questo spazio in un altro spazio sul tabellone (esclusi gli spazi sotto bombardamento). Egli può spostare tutte le unità, alcune di esse, o anche nessuna. Questo movimento può essere effettuato verso qualsiasi spazio e non costa influenza.
- Xxcha: uno dei vantaggi razziali del giocatore Xxcha permette di comandare il proprio avversario all'inizio di una battaglia. Se lo fa, semplicemente annuncia il nome di una delle carte strategia elencate sulla sua scheda della razza. Il suo avversario non potrà impiegare la carta annunciata durante questa battaglia. Se sia i giocatori Xxcha e Jol-Nar usano il loro vantaggio razziale (o i loro alleati) durante la stessa battaglia, si risolve prima il vantaggio Xxcha e poi il vantaggio Jol-Nar. All'inizio di ogni fase battaglia, prima che un qualsiasi giocatore risolva una battaglia, il giocatore Xxcha può rovesciare alcuni dei suoi segnalini unità sul dorso, o viceversa rimetterli scoperti. Dopo il rovesciamento, tutte le sue unità che condividono uno spazio devono essere sullo stesso lato (scoperte o capovolte), ma le unità su diversi spazi possono essere posizionate su diversi lati. Le unità Xxcha che sono rovesciate sul tabellone non contano per il controllo dello spazio. Queste non possono partecipare alle battaglie e non possono raccogliere influenza. Queste unità sono ancora soggette all'offensiva Sol e ai bombardamenti, ma per tutti gli altri scopi non sono considerate presenti sul tabellone (vale anche per gli effetti delle carte, le abilità e gli schieramenti nemici). Le unità capovolte sul dorso possono essere mosse come le normali unità. Le unità Xxcha possono essere girate a faccia in su o in giù solo all'inizio della fase di battaglia. Le unità capovolte sul dorso non possono essere scoperte se delle unità di un alleato sono presenti nella stessa area. In rare circostanze alcune unità Xxcha in un'area sono scoperte mentre altre unità rimangono capovolte, il giocatore Xxcha deve girare tutte queste unità a faccia in su o in giù all'inizio della prossima fase battaglia. Il giocatore Xxcha dovrebbe ricordare che ogni giocatore può contare il numero di carte influenza nella pila degli scarti in un qualsiasi momento (così che può tenere conto del numero di turno per la sua condizione di vittoria speciale).
- Hacan: quando un alleato degli Hacan dispone unità sul tabellone, il giocatore Hacan riceve l'influenza spesa. Se l'alleato utilizza il vantaggio dell'alleanza Hacan per muovere unità per il tabellone invece di schierare nuove unità sul tavolo, il giocatore Hacan non riceve questa influenza. Se il giocatore Sol è alleato con quello Hacan, il giocatore Sol deve anche seguire le restrizioni indicate sulla sua scheda della razza quando schiera nuove unità sul campo di battaglia, può comunque utilizzare la seconda parte del vantaggio dell'alleanza per muovere le unità sul tavolo.

Esempio: il giocatore Sol è alleato con il giocatore Hacan. Durante la sua fase di schieramento, il giocatore Sol utilizza il vantaggio dell'alleanza Hacan per muovere le unità dal settore 5 al 15. Questo gli costa una influenza per unità, la quale è pagata alla riserva dell'influenza.

- Letnev: il giocatore Letnev non necessita di chiarimenti, le abilità di questa razza dovrebbero essere sufficientemente chiare.

Regole opzionali

Questa sezione contiene varianti alle regole che modificano la partita e forniscono nuove esperienze di gioco. Prima di ogni partita i giocatori devono decidere in gruppo se si desidera utilizzare una o più di queste varianti.

Giocare con meno di 6 giocatori

Rex è un gioco basato molto sulla diplomazia, trattative e pugnalate alle spalle. Per questo motivo, il gioco è più divertente se giocato in tanti. Se i giocatori vogliono giocare in meno di 6 giocatori, dovrebbero apportare le seguenti modifiche.

3 giocatori

Quando si gioca in 3 giocatori, non sono permesse alleanze. Quando è pescata una carta influenza tregua temporanea, i giocatori si scambiano influenza normalmente, ma non possono formare alleanze. Sugeriamo anche che i giocatori utilizzino solo le razze Sol, Lazax e Jol-Nar. Quando si risolve una carta influenza che piazza gettoni influenza in 2 spazi differenti, il secondo spazio è ignorato. In una partita in 3 giocatori, si piazza influenza solo sul primo spazio elencato (l'immagine più a sinistra). Quando è risolta una carta offensiva Sol, entrambe gli spazi elencati sulla carta sono interessati se l'influenza è stata piazzata sopra di loro. Importante: quando si gioca ad una partita in 3 giocatori, piazzare l'indicatore luogo demolito sopra lo spazio Mecatol Power South. Le unità non possono entrare in questo spazio in alcun modo.

4 giocatori

Quando si gioca in 4 giocatori, le alleanze possono essere composte da massimo 2 giocatori. Sugeriamo anche di usare solo le razze Sol, Lazax, Jol-Nar e Letnev. Importante: Quando si gioca una partita in 4 giocatori, piazzare l'indicatore luogo demolito sopra lo spazio Mecatol Power South. Le unità non possono entrare in questo spazio in alcun modo.

5 giocatori

Non ci sono cambiamenti. Sugeriamo di utilizzare solo le razze Sol, Lazax, Jol-Nar, Letnev e Hacan.

Opzione carte tradimento

Questa variante è per giocatori che vogliono aggiungere ulteriori pugnalate alle spalle e tradimenti nelle alleanze. Tutti i giocatori devono accettare di utilizzare questa variante prima dell'inizio del gioco. Quando si utilizza questa opzione, ogni giocatore riceve a caso una carta tradimento durante il setup. Questa carta indica ad ogni giocatore come può rubare la vittoria ai suoi alleati. Le carte tradimento di ogni giocatore sono tenute coperte e non possono essere mostrate agli altri giocatori durante la partita. Un giocatore può vedere la propria carta tradimento in qualsiasi momento e rivelarla agli altri giocatori solo quando decide di tradire i suoi alleati alla fine della partita (vedere regolamento a pagine 24). Alla fine del gioco, se un'alleanza ha vinto la partita, ogni membro dell'alleanza deve scegliere una delle seguenti 2 opzioni:

- Condividere la vittoria: i giocatori alleati si stringono la mano. Se tutti i membri dell'alleanza si sono stretti la mano, condividono la vittoria.

- Tradire: se il giocatore ha in quel momento soddisfatto le condizioni della propria carta tradimento, la rivela. Se lo fa, vince la partita in solitario (e i suoi alleati perdono). Se più giocatori decidono di rivelare la propria carta tradimento, il giocatore che rivela la carta con il livello di difficoltà maggiore (stampato al centro della carta) vince in solitario.

Una volta che tutti i giocatori si sono stretti la mano, il gioco termina immediatamente. Tuttavia, se un giocatore rivela una carta tradimento, gli altri giocatori (anche quelli che si sono già stretti la mano) possono rivelare carte tradimento di una difficoltà maggiore per rubargli la vittoria. Questa variante è ideata solo per giocatori esperti perché ha un profondo impatto sulle dinamiche di gioco. Quando si utilizza questa opzione, i giocatori devono stare molto più attenti quando formano alleanze, dal momento che sono più volatili.

Esempio: Joe, Bob e Glenn hanno appena vinto la partita in una alleanza con 3 membri. Joe non ha soddisfatto le condizioni della propria carta tradimento. Bob e Glenn hanno entrambi soddisfatto le condizioni delle loro carte tradimento, ma solo Bob decide di tradire i suoi alleati (rivela la carta). Glenn è sconvolto da questo tradimento e decide ora di rivelare la sua carta. Dal momento che il livello di difficoltà della sua carta è maggiore, egli vince la partita in solitario. Joe, Bob e tutti gli altri giocatori perdono la partita.

La vittoria speciale dei Xcha e le carte tradimento

Se il giocatore Xcha vince il gioco attraverso la sua condizione speciale di vittoria, le carte tradimento non possono essere rivelate. Il giocatore Xcha vince in solitario se egli sceglie l'attuale turno di gioco e il giocatore che è membro dell'alleanza vincente (indipendentemente da qualsiasi tradimento).

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

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

Traduzione a cura di Davide "Canopus" Tommasin in data 14/01/2013