

Star Fleet Battle Force

Il gioco di carte di Star Fleet Battle

traduzione a cura di [erikthedark](#) per l'associazione "[la tana dei goblin](#)"

nota sulla traduzione: ho ommesso dalla traduzione le ultime pagine del manuale che non riguardavano le regole (designer's notes, credits, playtesting, publisher's information, the star fleet universe), ho aggiunto: una tabella con la traduzione del testo delle carte presenti nel gioco ed il loro effetto, a sostituzione ed integrazione del capitolo "list of action cards", la traduzione della carta con le fasi del "giocatore di turno", e la tabella per le "azioni e reazioni" possibili durante il combattimento.

Ricordo che questa traduzione ha il solo scopo di facilitare la comprensione delle regole di questo gioco e la diffusione dello stesso ad una ampia gamma di giocatori, tutti i diritti restano dei rispettivi proprietari:

Publicato da AMARILLO DESIGN BUREAU, INC.
Star Fleet Battle Force copyright 2001 ADB
POST OFFICE BOX 8759, AMARILLO, TEXAS 79114-8759
TEPHONE: 806-351-1950 (FAX:806-351-25585)
Email: design@starfleetgames.com , web site: www.starfleetgame.com

Le parti dello "Star Fleet Univers" sono proprietà della Paramount Pictures Corporation

Star Fleet Battle Force è un gioco di combattimento spaziale con le carte.

Ogni giocatore comanda una flotta di navi spaziali tra quelle della Federazione Unita dei Pianeti, dell'Impero Klingon, della Stretta Tholiana, dell'Egemonia Kzinti, dell'Impero Stellare Romulano, dei Pirati di Orione o della Confederazione dei Gorn.

Il gioco è per un numero di giocatori tra 2 e 6, ma può essere giocato fino a 8 giocatori se si utilizzano 2 copie del gioco (o una copia di questo gioco con una delle espansioni).

C'è la possibilità di giocare anche in solitario.

Gioco base e gioco avanzato

In Star Fleet Battle Force sono previsti due livelli di gioco. Il gioco base può essere giocato da chi vuole fare una partita veloce, imparare il sistema di gioco, o vuole fare solo una esperienza.

Per giocare al gioco base, usate le regole i cui capitoli sono segnati come "gioco base" e ignorate quelli segnati come "gioco avanzato".

Nel gioco base ignora i simboli "occultamento" e "ragnatela" sulle navi che li riportano. Lo stesso per le carte arma che riportano il simbolo "limite di azione", che verranno utilizzati nel gioco avanzato, le altre carte possono essere utilizzate normalmente. Nel gioco base potete decidere se utilizzare le regole sui caccia, se non li usate ricordatevi di rimuovere le due carte Pianeta-Base Caccia dal mazzo di gioco.

Componenti

La vostra copia di Star Fleet Battle Force include: un libro delle regole, 36 carte Nave Spaziale, 90 Carte Azione, 6 Carte Ordine, un sacchetto di segnalini danno, due dadi a 6 facce, una carta Giocatore di Turno, e una scheda riassuntiva delle regole.

Le Carte

Carte Nave Spaziale

<p>Le 36 carte Nave Spaziale sono divise in 6 della Federazione Unita dei Pianeti, 6 dell'Impero Klingon, 6 dell'Impero stellare Romulano, 6 della Confederazione dei Gorn, 6 dell'Egemonia Kzinti, 3 dei Pirati di Orione e 3 della Stretta Tholiana.</p> <p>Questa è una tipica carta Nave Spaziale del mazzo delle Navi Spaziali.</p> <p>In alto è riportata la razza, la classe ed il nome della nave, in questo caso Federazione Unita dei Pianeti, classe Incrociatore Pesante, nome "Constellation".</p> <p>I cerchi sotto la nave rappresentano la sua capacità di danno mentre gli altri simboli le sue armi.</p> <p>La "Constellation" ha due Siluri Photonici, un Drone, due Phaser-1 e tre punti danno, la nave vale 8 punti vittoria.</p>	
<p>Ci sono diversi simboli per ogni tipo di arma: tre tipi di Phaser (potenti Phaser-1, imprecisi Phaser-2 e i Phaser-3 a corto raggio), Siluri Photonici, Disgregatori, tre tipi di Torpedine Plasma (potenti "R", medie "S" ed "F" a corto raggio) e i Droni (missili di tipo nucleare a ricerca).</p>	
<p>I punti danno riflettono le parti vitali della nave (magazzini, alloggi, la sala da bowling, ed altro) tutto ciò che serve per i lunghi viaggi della nave per non diminuire la capacità di combattimento dell'equipaggio è chiaro.</p>	
<p>Ci sono due sistemi speciali dell'equipaggiamento: "occultamento" e "ragnatela", questi non possono essere danneggiati in combattimento. Rappresentano dei sistemi speciali usati nel gioco avanzato e verranno spiegati più avanti.</p>	
<p>In ogni carta c'è un numero all'interno di un riquadro nero che rappresenta il valore di punti vittoria della nave. Se si distrugge una nave, si riceve il corrispettivo numero di punti vittoria scritti nel riquadro.</p>	

Carte Azione

Il mazzo delle Carte Azione comprende uno svariato numero di tipi di carte:

Carte Arma; Phaser (tipo 1, 2 e 3), Siluri Photonici, Disgregatori, Torpedine Plasma (tipo R, S ed F) e Droni.

Carte Difesa; che includono Manovre di Emergenza e Contromisure Elettroniche (ECM), Rinforzi agli scudi, Raggio Traente, Vascello diversivo, Manovre di emergenza.

Carte Combattimento; che includono carte Sovraccarico, Ufficiale di tiro Leggendaro, Grappolo di Missili e Opposte Contromisure Elettroniche (ECCM).

Carte Riparazione; Controllo Danni, Ingegnere Leggendaro.

Carte Speciali; Rinforzi, Pianeta-Base-Caccia, Pattuglia di Caccia Veloci, Tregua Organiana, Equipaggio Esperto e Ammutinamento Klingon.

Ci sono alcune cose da dire sulle carte azione:

- In alto a sinistra è riportato il simbolo della carta, lo stesso simbolo riportato su una carta Nave Spaziale indica che quella nave può utilizzare quella carta.
- Alcune carte possono essere utilizzate come armi a corto raggio quando si usano le regole del gioco avanzato, o normalmente nel gioco base:
- Il disegno della carta raffigura il tipo di utilizzo della stessa che sia di combattimento o altro.
- Nelle carte arma un rettangolo rosso indica l'ammontare del danno, in questo esempio 3 danni:



- Attorno al rettangolo rosso che indica il danno delle carte arma possono essere riportati dei simboli, questi simboli rappresentano l'abilità difensiva di questa arma rispetto a determinati tipi di attacco.

Se siete attaccati da Droni il triangolo con la "D" nel centro indica che potete sparare ad un Drone prima che vi colpisca, utilizzando questa carta arma.

Nello stesso modo il simbolo a forma di stella con la "P" nel centro indica che l'arma può sparare su una Torpedine Plasma, il quadrato con la "F" nel centro indica che potete sparare ad un Caccia, mentre "PF" indica che si può sparare a dei Caccia o ad una Pattuglia di Caccia Veloci.



Carte Ordine dei Giocatori

Queste sei carte vengono utilizzate nelle **(O) regole opzionali** spiegate più avanti.

Preparazione del gioco

Separate le carte Nave da quelle Azione e mischiate i mazzi separatamente, fate lo stesso con il mazzo dell' Ordine di gioco dei Giocatori.

1) Gioco Base

Distribuisce ad ogni giocatore 5 Carte Azione. Metti le carte rimanenti a faccia in giù in un punto raggiungibile da tutti; questo mazzo rappresenta la Base Spaziale.

Il numero delle carte che un giocatore ha in mano (o quelle della riserva, nel gioco avanzato) non è un segreto, ma lo è il tipo di carte che custodisce.

(X) Gioco Avanzato

Distribuisce ad ogni giocatore 7 Carte Azione. Ogni giocatore prende due di queste carte e le pone di fronte a se coperte, queste sono le sue "Carte Azione di Riserva".

Ogni giocatore non può avere più di tre Carte Azione di Riserva.

Distribuisce ad ogni giocatore carte Nave Spaziale nel seguente modo:

Partita con 2 Giocatori , 15 navi per ciascuno
Partita con 3 Giocatori , 10 navi per ciascuno
Partita con 4 Giocatori , 7 navi per ciascuno
Partita con 5 Giocatori , 6 navi per ciascuno **(Nota 1)**
Partita con 6 Giocatori , 5 navi per ciascuno **(Nota 1)**

La prima volta che giocate a Star Fleet Battle Force, è consigliabile dare ad ogni giocatore 4 Navi Spaziali, rimuovete le altre dal mazzo. Rimuovete dal mazzo anche le seguenti carte: Allontanarsi, ECM, ECCM, Ingegnere Leggendaro, Ufficiale di tiro Leggendaro, Ammutinamento Klingon, Tregua Organiana, Vascello Diversivo, Equipaggio Esperto, Flotta di Caccia Veloci e Pianeta-Base-Caccia. Questo consentirà un gioco più veloce per imparare le regole.

Dopo la prima partita potrete giocare con il giusto numero di Navi Spaziali e Carte Azione.

Nel caso di partite a 2 o 3 giocatori ogni giocatore sceglie le sue navi per un totale di 65 punti vittoria, o un altro punteggio concordato, le navi che avanzano vengono mescolate e poste coperte a formare il mazzo delle Navi Spaziali. I giocatori possono accordarsi per giocare con un numero di carte minore visto che con meno carte il gioco è più veloce.

(Nota 1) è possibile giocare con 5 o 6 giocatori ma la dinamica del gioco cambia drammaticamente in quanto verrete attaccati ripetutamente da molti giocatori consumando rapidamente le vostre carte in difesa prima che arrivi il vostro turno di gioco. Quindi giocando in 5 o 6 giocatori se un giocatore resta senza carte può pescarne due immediatamente.

2) Gioco Base

Ogni giocatore posiziona come meglio crede le sue navi davanti a se.

(X) Gioco Avanzato

Ogni giocatore divide le sue navi in: Prima Linea a faccia in su, Seconda Linea sempre a faccia in su ed in fine Navi di Riserva, coperta davanti alle altre. Devono esserci almeno due carte in Prima ed in Seconda Linea e non più di due Navi di Riserva.

Il giocatore esamina le sue Carte Azione prima di decidere come posizionare la sua formazione e nell'esaminare le sue carte Nave Spaziale decide quali Carte Azione disporre nella Riserva delle Carte Azione.

3) Per entrambe i giochi

Piazzate le carte Nave Spaziale che rimangono a faccia coperta vicino al mazzo delle Carte Azione, mettete i segnalini danno in un punto raggiungibile da tutti i giocatori.

Ricordate di scartare le Carte Azione a faccia in su davanti al mazzo delle Carte Azione e di fare lo stesso per quello delle Navi Spaziali.

Obbiettivo del gioco

Avete due obbiettivi in Star Fleet Battle Force:

- 1) Finire il gioco distruggendo tutte le navi degli avversari ma non le vostre.
- 2) Accumulare punti prima della fine della partita distruggendo più navi nemiche (le più importanti) degli altri giocatori (se passate la partita a danneggiare navi permettendo ad altri di distruggerle, diventerete molto popolari ma non vincerete).

Sequenza di gioco

Il gioco si sviluppa in turni, ogni giocatore gioca il proprio turno, poi si procede in senso orario.

Il giocatore che inizia un turno è considerato "il giocatore di turno"(Player Turn), un "turno di gioco"(Game Turn) finisce quando tutti i giocatori hanno effettuato il loro turno.

- 1) **Pescare:** Il giocatore Attivo pesca dal mazzo Base Spaziale Carte Azione fino ad averne cinque in mano, un giocatore non può avere più di cinque carte in mano.

(X) gioco avanzato: Un giocatore Attivo può, se vuole, prendere alcune carte dalla sua Riserva delle Carte Azione. Le carte vengono pescate una alla volta, così facendo il giocatore può decidere di destinare alcune carte pescate dal mazzo Base Spaziale a quello di Riserva.

Ogni giocatore non può avere più di tre Carte Azione di Riserva, il giocatore che decide di prenderne una da questo mazzo può sceglierla liberamente senza seguire un ordine predefinito.

(O) regole opzionali: Una (solo una) delle carte pescate può essere quella in cima alla pila degli scarti, vedere le regole opzionali più avanti.

- 2) **Riparare:** Il giocatore Attivo può, se vuole, giocare una carta Controllo Danni o Ingegnere Leggendaro per riparare un danno su una delle sue navi, può essere giocata una sola carta in questa fase di gioco.

(X) gioco avanzato: Il giocatore Attivo può, se vuole, giocare Controllo Danni Continuo, e riparare un danno su "Ogni" sua nave (incluse quelle di Riserva). Se una nave non ha danni, non usufruirà della riparazione, e questa azione non potrà essere usata in un turno successivo.

- 3) **Formazione:** Il giocatore Attivo può giocare una o più carte Rinforzo per pescare una carta Nave Spaziale ed aggiungerla alla sua Flotta.

(X) gioco avanzato: La navi aggiunte con l'uso di una carta Rinforzo sono vengono messe nella Riserva. Il giocatore Attivo rimuove eventuali segnalini Ragnatela (e può, ma non deve, rimuovere anche quelli Occultamento). Il giocatore Attivo muove una nave da ognuna delle file (prima, seconda o riserva) in una delle altre file.

Si noti che se una nave danneggiata è collocata nella Riserva deve rimanere a faccia in su e il danno su di essa viene rimosso solo se si è giocata una riparazione, come succede nella fase "riparare".
Come tutti gli eventi nella sequenza di gioco questo deve essere fatto in ordine, in modo che una nave aggiunta alla flotta con una carta rinforzo può essere spostata in Prima o Seconda Linea nello stesso turno in cui è arrivata.

Navi che sono protette da Vascelli Diversivi o da Ragnatela non possono cambiare formazione.

Occultamento e Ragnatela: Alcune navi possono usare questi dispositivi (descritti più avanti) nella fase Formazione, **attivare uno di questi dispositivi costa come un cambio di formazione.**

Una nave Occultata ha un segnalino danno sul simbolo "Cloak".

Una nave che usa la Ragnatela ha un segnalino danno sul simbolo "Web".

Questo indica che la nave usa uno di questi dispositivi e non che è danneggiata.

"Prima che inizi il suo primo turno di gioco, ogni giocatore, può attivare su una delle sue navi l'Occultamento o la Ragnatela."

- 4) **Attacco:** Il giocatore Attivo può lanciare un attacco, usando la procedura di combattimento descritta successivamente.

Nota:

- **solo una nave può effettuare un attacco,**
- alcuni attacchi (es. caccia e portaerei) non richiedono l'uso di carte,
- alcune carte (es. pianeta-base-caccia) non richiedono navi per essere giocate,
- il giocatore di turno può, se le carte che ha non sono buone, **scartare alcune o tutte le carte che ha in mano, invece di attaccare, e pescarne di nuove per rimpiazzarle.** Questa scelta fa terminare la sua fase di attacco e **non può condurre nessun attacco.** Può scartare una delle nuove carte pescate nella pila degli scarti.

(X) gioco avanzato: Il giocatore Attivo può, se vuole, effettuare un secondo cambio di formazione invece di condurre un attacco.

Questo cambio di formazione può essere utilizzato per attivare l'Occultamento o la Ragnatela su una delle sue navi.

(O) regole opzionali: Il giocatore Attivo può lanciare un secondo attacco da un'altra nave della sua flotta, usando altre carte dalla sua mano, questa regola è consigliata nelle partite con due giocatori, in alcuni casi i giocatori potrebbero trovarsi ad avere sei carte in mano invece che cinque, come previsto dalle regole, quindi il limite delle carte aumenta a sei.

- 5) **Scartare:** Il giocatore Attivo rimuove tutte le carte Manovre Evasive, Allontanarsi e Vascello Diversivo dalle sue navi e le scarta.

Il giocatore attivo può, ma non deve, scartare una carta dalla sua mano, questa carta è piazzata a faccia in su sulla pila degli scarti; non può essere data ad un altro giocatore.

Nota:

- il giocatore Attivo può, in teoria, non giocare o scartare nessuna carta durante il suo turno e attaccare con i caccia di una sua portaerei.

Il giocatore Attivo passa la carta "Giocatore Attivo" al giocatore alla sua sinistra.

(X) gioco avanzato: la carta scartata può essere messa o nella pila degli scarti o tra le carte di riserva.

Sequenza di combattimento

Durante la fase 4 del turno di gioco, il giocatore Attivo può, se vuole, condurre un attacco.

La seguente procedura è utilizzata per condurre un attacco: bisogna seguire alcune speciali procedure nel caso di particolari tipi di attacco.

4.1 Nave: Il giocatore Attivo assegna ad una delle sue navi l'attacco (nominandola a voce), può utilizzare solo una delle sue navi.

(x) gioco avanzato: Il giocatore Attivo non può usare una delle Navi nella Riserva. Ci sono alcune limitazioni ai tipi di attacco che possono effettuare le navi nella Seconda Linea indicate nelle "Regole sulla Formazione" descritte più avanti.

4.2 Bersaglio: Il giocatore Attivo decide quale nave attaccare (nominandola a voce) tra quelle della flotta nemica. Non si possono attaccare le proprie navi.

(x) gioco avanzato: Il giocatore Attivo non può attaccare navi nella Riserva dell'avversario. Ci sono alcune limitazioni nei tipi di attacco che possono effettuare sulle navi nella Seconda Linea dell'avversario, indicate nelle "Regole sulla Formazione" descritte più avanti.

4.3 Carte: Il giocatore Attivo seleziona la carta, o le carte, dalla sua mano, con le quali vuole effettuare l'attacco e le gioca mettendole a faccia in su al centro del tavolo. Le carte utilizzate in questo modo possono essere carte "attacco" o carte a supporto di queste.

esempio: una carta "Sovraccarica" (o una carta Ufficiale di tiro leggendario) può essere usata per incrementare l'effetto di una carta attacco.

Per poter usare una carta attacco (esempio un Phaser-2) la nave assegnata ad attaccare (come descritto nella fase 4.1) deve avere questa arma o un'altra arma che gli permette di utilizzarla (esempio una nave che ha Phaser-1 può sparare anche Phaser-2), a meno che questa arma non sia stata distrutta.

Una nave non può usare più di una carta attacco per la stessa arma.

esempio: una nave Klingon D7 ha 2 Disgregatori, 1 Drone, 1 Phaser-1 e 1 Phaser-2, quindi può giocare massimo cinque carte attacco (a patto che abbia le necessarie carte attacco).

La nave può attaccare un solo bersaglio, ed ogni carta di attacco può essere usata per un solo attacco.

Non si possono usare carte di attacco per neutralizzare gli effetti di carte attacco giocate in difesa, ma ci sono alcune carte che possono neutralizzare carte giocate in difesa come Raggio Traente, Equipaggio Esperto e Opposte Contromisure Elettroniche.

4.4 Difesa: Il giocatore che ha una nave sotto attacco (il giocatore in difesa) può usare varie carte come azione di difesa.

L'elenco delle azioni di difesa è descritto successivamente.

Il giocatore in difesa può giocare carte azione in difesa (se ha le carte per eseguirle) nell'ordine che ritiene opportuno, una dopo l'altra, ma non può usare la stessa carta in difesa più di una volta.

Nessuna carta può essere usata più di una volta a meno che a seguito di uno scarto e di una nuova pesca una carta simile torni in mano al giocatore, in questo caso tecnicamente non si tratta della stessa carta.

Nota: l'attacco dei caccia ha una procedura speciale e quindi una sua procedura di difesa.

Un giocatore in difesa nell'usare le sue carte deve risolverne gli effetti nell'ordine in cui le gioca.

A) **Giocare una carta "Rinforzo Scudi"**, per ridurre il numero di danni ricevuti da una carta attacco. (Per la maggior parte delle azioni in difesa se il giocatore non ha questo tipo di carta in mano, non è possibile utilizzare questo tipo di difesa. Da ricordare che le carte azione di riserva non possono essere usate se non trasferendole in mano nella fase di pesca)

B) **Giocare una carta "Manovra di Emergenza"**, per ridurre il numero di danni ricevuti da una carta attacco del numero di punti descritti dalla carta.

Una carta "Manovra di Emergenza" non riduce il danno oltre quello prodotto dall'attacco, se il suo valore è maggiore di quello della carta in attacco l'eccedenza del suo effetto viene ignorata.

Una carta "Manovra di Emergenza" ha effetto sulla totalità dell'attacco, quindi sul totale dell'effetto prodotto da carte giocate su di esso come "Sovraccarica" o "Ufficiale di tiro Legendario".

Una nave che effettua una "Manovra di Emergenza" non può attaccare se stessa, per rimuovere la carta "Manovra di Emergenza" posta su di essa, potrà rimuoverla solo alla fine del suo prossimo turno.

Una carta "Opposte Contromisure Elettroniche" può cancellare l'effetto di una carta "Manovra di Emergenza".

Nota: la carta "Manovra di Emergenza" non viene rimossa e la carta "Opposte Contromisure Elettroniche" annulla solo il suo effetto su quell'attacco.

Una nave che è "Occultata" o usa la "Ragnatela" non può usare una carta "Manovra di Emergenza".

Una nave non può usare una carta "Vascello Diversivo" e una "Manovra di Emergenza" in risposta allo stesso attacco.

C) **Giocare una carta "Arma"**, di quelle che possono essere giocate in difesa, ammesso che la nave abbia la possibilità di utilizzare quell'arma, l'effetto dipenderà dal tipo di carta utilizzata.

Generalmente queste carte possono essere usate contro Droni, Torpedini Plasma, Caccia o Pattuglie di Caccia Veloci.

C1: Ogni carta Drone usata in difesa annulla l'effetto di una carta Drone usata in attacco. (Un Drone-3 fermerà un Drone-5)

Una carta Drone può rimuovere la carta "Grappolo di Missili" ma non la carta Drone di origine (che può essere rimossa giocando una seconda carta Drone).

Una carta Drone più una "Grappolo di Missili" eliminerebbe due carte Drone (o una carta Drone e una "Grappolo di Missili").

C2: Ogni carta Torpedine Plasma-S o Plasma-R usata in difesa nega l'effetto di una carta Drone (le torpedini plasma sono programmate per dividersi in separate torpedini, ognuna su un bersaglio. Questa tattica è conosciuta come fucile al plasma).

Le Torpedini Plasma-F non possono essere usate in questo modo, neanche giocando carte che ne migliorano l'uso.

C3: Ogni Phaser può essere usato in difesa per ridurre il danno prodotto da una carta Drone o da una carta Torpedine Plasma del numero di danni indicato sulla carta Phaser.

D) **Giocare una carta "Raggio Traente"**, questo annulla l'effetto di una carta Drone. Se la carta Drone è accompagnata da una carta "Grappolo di Missili" la carta "Raggio Traente" può eliminare il "Grappolo di Missili" ma non la carta Drone di origine.

- E) **Giocare una carta "Contromisure Elettroniche"**, questo riduce l'effetto del danno del numero scritto sulla carta. Il giocatore che attacca può (se ne ha una) giocare una carta "Opposte Contromisure Elettroniche" per cancellare l'effetto della carta Contromisure Elettroniche.

Una carta "Contromisure Elettroniche" ha effetto sulla totalità dell'attacco, quindi sul totale dell'effetto prodotto da carte giocate su di esso come "Sovraccarica", "Grappolo di Missili", "Avvolgente" o carte Fuoco

Nota: la carta "Contromisure Elettroniche" viene scartata dopo l'uso e non rimane in gioco come le carte "Manovra di Emergenza" o "Vascello Diversivo".

- F) **Giocare una carta "Vascello Diversivo"**, questo annulla l'effetto di una carta attacco Torpedine Plasma o Drone (e così per ogni carta "Avvolgente" e "Grappolo di Missili") e riduce il danno prodotto da altre armi del 50%. Dopo aver calcolato le riduzioni, dei rimanenti danni, così facendo sette punti danno vengono ridotti a quattro.

Metti la carta "Vascello Diversivo" sulla nave per segnalare questa azione (questo effetto vale per qualsiasi altro attacco condotto contro questa nave), il giocatore che possiede la nave rimuove la carta alla fine del suo prossimo turno di gioco.

L'uso di un "Vascello Diversivo" impedisce alla nave di effettuare qualsiasi attacco nel suo prossimo turno di gioco o usare ogni tipo di arma (inclusa la carta "Raggio Traente") in difesa fino a che la carta "Vascello Diversivo" non è rimossa.

(x) gioco avanzato: Se l'attacco è stato lanciato da una nave in Prima Linea, il giocatore attaccante può usare una carta "Raggio Traente" per cancellare l'effetto della carta "Vascello Diversivo", questa è conosciuta come tattica di ancoraggio.

Una nave non può usare una carta "Vascello Diversivo" e una "Manovra di Emergenza" in risposta allo stesso attacco.

Altre difese hanno effetto al 50%.

(x) gioco avanzato: Una nave in Seconda Linea che usa un "Vascello Diversivo" deve muoversi in Prima Linea.

- G) **Giocare una carta "Allontanarsi"**, ogni attacco è evitato (le carte giocate in attacco vengono scartate, nessun danno viene assegnato), la nave che si allontana non può essere attaccata e non può attaccare fino alla fine del suo prossimo turno. La carta rimane sulla nave per ricordare questa sua azione.

(x) gioco avanzato: La nave viene spostata nella fila di Riserva e la carta "Allontanarsi" rimane su di essa fino alla fine del suo prossimo turno.

4.5 Risoluzione: L'attacco viene risolto. Il danno totale delle carte arma, corretto con l'uso di ogni carta speciale (ad esempio: alcune carte raddoppiano il danno di un'arma), ridotto da ogni carta giocata in difesa, dà il numero di danni da applicare alla nave bersaglio.

Il giocatore in difesa ottiene in questo modo il numero di danni da assegnare alla nave e li distribuisce sui suoi spazi, uno per ogni spazio.

Se un segnalino danno copre un'arma, questa arma non può essere usata finché il danno non viene riparato.

Se ogni spazio della nave è coperto da danni il prossimo danno che va a segno distrugge la nave, il giocatore che l'ha distrutta riceve la sua carta e la mette da parte per calcolare a fine partita i suoi punti vittoria.

Ogni carta usata per l'attacco o in risposta all'attacco viene scartata.

Casi speciali di combattimento

Armi opzionali di Orione

Da quando i Pirati di Orione viaggiano nella galassia usano fondamentalmente lo stesso tipo di navi, ognuna di queste navi però può avere diversi tipi di armi ciò dipende da quelle che erano disponibili nel momento in cui è stata costruita.

A rappresentare questa diversità le navi di Orione hanno un simbolo specifico su alcune armi "WPN" (equipaggiata con arma opzionale).

Il simbolo rappresenta tutti i tipi di armi a eccezione della Torpedine Plasma-R, perché questo tipo di arma è troppo grande per le piccole navi di Orione.

(una Torpedine Plasma-S utilizza due tipi di arma, per questo motivo una nave di Orione con un WPN non può usare un Plasma-S, ma una nave di Orione con due WPN può usarli entrambi per effettuare un attacco con una Plasma-S).

Una nave di Orione, in effetti, cambia armi ad ogni turno e quindi può usare un'altra arma nel prossimo turno di gioco. Questo rende, tra l'altro, le navi di Orione un buon bersaglio.

I caccia sulle navi

Alcune navi nascono come portaerei e hanno uno o più simboli "FTR", ad indicare che hanno dei caccia a bordo.

I caccia sono dei veicoli speciali che invece di trasportare merci o equipaggio hanno cabine di pilotaggio ridotte ed usano lo spazio residuo per equipaggiare le armi. Navi che hanno dei caccia a bordo possono usarli in un attacco se non hanno carte per effettuarlo.

L'attacco dei caccia è effettuato con una procedura che sarà spiegata più avanti; **la nave che effettua un attacco con i caccia non può effettuare un attacco normale in quello stesso turno.**

Un attacco da una Nave che usa i caccia o una carta Pianeta-Base Caccia conta come un attacco effettuato dal giocatore di turno.

Pianeta-base caccia

Questa è una carta speciale che può essere usata al posto di effettuare un attacco normale da una nave. Pianeta-Base Caccia non richiede che una nave sia combinata all'attacco. Si usa la procedura per l'attacco dei caccia.

Un attacco condotto con la carta Pianeta-Base Caccia conta come un attacco condotto dal giocatore di turno.

Ammutinamento Klingon

Questa carta può essere al posto di effettuare un attacco: non può essere usata in un turno nel quale si effettua un attacco.

Il giocatore che utilizza questa carta seleziona una nave nemica (tranne quelle nel mazzo navi spaziali e quelle in Riserva) e lancia un dado: se il risultato è 1,2 o 3 la nave riceve questo numero di danni. Se il risultato è 4,5 o 6 la nave è catturata e viene aggiunta alla flotta (**nel gioco avanzato la nave viene posizionata tra le Riserve**) del giocatore che l'ha giocata.

Non ci sono carte giocabili in difesa contro l'Ammutinamento Klingon (solamente la carta Equipaggio Esperto è in grado di modificare il tiro del dado).

Flotta di Caccia Veloci (PFs)

La Flotta di Caccia Veloci è una squadriglia di navi letali.

Seppure a corto raggio, la potenza di fuoco della flotta di sei caccia può distruggere ogni nave presente in gioco.

Questa carta può essere usata al posto di effettuare un attacco: non può essere usata in un turno nel quale si effettua un attacco.

Il giocatore che usa questa carta la pone al centro del tavolo di gioco, e gli altri giocatori in senso orario possono attaccare la flotta di caccia veloci

utilizzando **una carta fuoco** (non possono usare un'altra carta Pianeta- Base Caccia, carte Sovraccarica o Avvolgente) per ognuna delle loro navi (che può sparare quella carta).

Nessun giocatore è obbligato a fare fuoco sulla flotta di caccia veloci.

(quando si gioca in due il giocatore in difesa può fare fuoco due volte o con la stessa nave o con due differenti navi).

Se così facendo il danno alla flotta di caccia veloci è uguale o superiore a 12 la flotta di caccia veloci è distrutta e l'attacco finisce.

Se il danno è inferiore a 12 il giocatore che ha lanciato l'attacco assegna come bersaglio dei caccia una nave nemica (in una Prima o Seconda Linea dello schieramento nemico) lancia due d6 e somma al risultato il numero rimasto di danni della flotta di caccia. Questo è il numero di danni che infligge alla nave nemica. La nave bersaglio dell'attacco può usare carte in difesa (Rinforzo scudi, Contromisure elettroniche, Manovre di emergenza, Vascello Diversivo) per ridurre il danno dell'attacco.

Dopo l'attacco la carta flotta di caccia veloci viene scartata.

Ogni nave distrutta dalla Flotta di caccia veloci non fa guadagnare punti vittoria a nessun giocatore, la nave viene messa in fondo al mazzo delle Navi da pescare.

Tregua Organiana

Questa carta può essere usata al posto di effettuare un attacco: non può essere usata in un turno nel quale si effettua un attacco, e non può essere usata in difesa.

Quando questa carta viene giocata ogni giocatore deve scartare tutte le carte Azione che ha in mano (se non ha raggiunto il massimo di tre carte Azione tra quelle che ha in Riserva, può piazzare alcune delle carte da scartare nella riserva delle carte azione fino a raggiungere il massimo di tre carte consentite). Le navi dei giocatori non subiscono cambiamenti.

Il mazzo delle Navi Spaziali e il mazzo degli scarti vengono rimischiati ed ogni giocatore pesca cinque nuove carte Azione.

Ogni danno sulle navi viene rimosso.

Le navi in Occultamento e con la Ragnatela attivata disattivano i loro dispositivi.

Il turno passa al giocatore successivo.

Equipaggio esperto

Questa carta aggiunge un punto danno ad ogni attacco (dopo l'effetto di una carta: Sovraccarica, Grappolo di Missili, Avvolgente, Ufficiale di tiro Leggendaria) o aggiunge uno ad un tiro di dado.

Può anche sottrarre uno al tiro di dado in caso di Ammutinamento Klingon, se giocata dal possessore della nave Klingon prima del lancio del dado.

Giocare questa carta nega l'effetto dell'Occultamento, della Ragnatela o l'uso di un Vascello Diversivo (l'Equipaggio Esperto può fare una delle due cose, correggere il tiro del dado o cancellare uno degli effetti descritto, ma non entrambe le cose).

Questa carta può essere usata in risposta ad una carta giocata in difesa.

Attacco dei caccia

Se un giocatore lancia un attacco con una nave dotata di caccia o un a carta Pianeta- base caccia, l'attacco è risolto come segue:

F1 Caccia: Il giocatore attaccante decide di effettuare un attacco con i caccia.

Dichiarando l'attacco spiega se utilizzerà uno o più squadroni di caccia da una Nave portaerei, o una più carte Pianeta-Base caccia.

Non può essere combinato un attacco con caccia lanciati da una Nave portaerei e una carta Pianeta-Base caccia.

Non possono essere usate carte Sovraccarica, Grappolo di Missili, Ufficiale di tiro leggendaria per assistere l'attacco dei caccia.

Il giocatore che lancia l'attacco con i caccia da una Nave portaerei non può effettuare altri tipi di attacco con quella Nave.

(ogni Nave portaerei in Star Fleet Battle Force ha due squadre di caccia, ma una delle due potrebbe essere fuori gioco a causa di danni subiti in precedenza. Le Navi portaerei nelle espansioni possono avere anche una sola squadra di caccia o alcune fino a quattro squadre di caccia. I caccia non possono essere usati in difesa in questo gioco ma questa regola potrebbe cambiare nelle prossime espansioni)

F2 Bersaglio: Il giocatore decide il bersaglio dell'attacco. (verbalmente)

La nave bersaglio è una della flotta nemica, non si possono attaccare le proprie navi e neanche (nel gioco avanzato) le navi nella Linea di Riserva nemica.

F3 Difesa: La nave bersaglio può sparare in sua difesa.

Solo la nave in difesa può sparare, e può sparare solo determinate carte (quelle che hanno il simbolo "F") dalla propria mano.

Nota: Torpedini Photoniche e Disgregatori non possono essere sparate contro i caccia.

Le carte in difesa non possono essere combinate con carte Sovraccarica o Avvolgente, ma i Droni possono essere combinati con una carta Grappolo di Missili.

Calcolate il danno prodotto dalla difesa.

(x) gioco avanzato: Se la nave bersaglio è in Seconda Linea, una delle navi in Prima Linea, dello stesso giocatore, può sparare sui caccia se ha una carta per farlo. Una carta Ufficiale di tiro leggendario può essere combinata alla carta arma giocata in difesa.

F4 Danni: Nel caso di un attacco da una Nave portaerei, lancia un dado per ogni squadrone che ha partecipato all'attacco.

Nel caso della carta Pianeta-Base caccia lancia due dadi per ogni carta.

Sottrai l'effetto di carte giocate in difesa.

Se il risultato è un punteggio negativo, l'attacco non ha avuto effetti.

Nel caso di un numero positivo questo è il numero di danni da applicare alla nave sotto attacco. Questo numero di danni potrebbe essere ulteriormente ridotto se sulla nave sono presenti carte Manovre di emergenza, Rinforzo scudi, Contromisure elettroniche o Vascello Diversivo.

La nave bersaglio può usare la carta Allontanarsi.

Ognuna di queste difese richiede che il giocatore posseda queste carte da giocare dalla propria mano.

(x) gioco avanzato: Se la nave è Occultata il danno va ridotto appropriatamente ma la nave in difesa non può sparare in sua difesa, una nave occultata non può sparare.

Se la nave ha la Ragnatela attivata la nave in difesa può sparare con i Phaser in sua difesa ma il risultato del danno è ridotto come spiegato dalle regole sulla Ragnatela.

F5 Caccia distrutti: nel caso di un attacco lanciato da una Nave portaerei se il difensore sparando ai caccia produce 6 o più danni i caccia sono distrutti, mettete un segnalino danno sul simbolo dei caccia della nave portaerei che li ha lanciati. Dovrete riparare il danno se vorrete effettuare in futuro un attacco con i caccia (con 12 o più danni prodotti ai caccia entrambe le squadre di caccia sono distrutte, e quindi entrambe i simboli sulla nave portaerei. Ovviamente, la nave portaerei in futuro dovrà gestire i suoi attacchi con i caccia in modo differente). I danni ai caccia non sono cumulativi da un turno all'altro; in quanto se non sono distrutti uno staff provvede a sostituire le perdite se necessario.

Regole sull'Occultamento (X) gioco avanzato

Le navi dell'Impero Romulano e quelle dei Pirati di Orione possono Occultarsi nella fase di gioco "Formazione", un segnalino di danno viene piazzato sul simbolo "Cloak" presente sulla nave ad indicare che questa è Occultata.

(Nota 2): il segnalino danno posto sul simbolo "cloak" non indica alcun danno, il simbolo "cloak" non rientra nei danni della nave e non deve essere coperto per distruggere la nave, carte che riparano danni non possono essere utilizzate per rimuoverlo.

- Mentre una nave è occultata tutto il danno che riceve è ridotto del 50%, per eccesso (5 danni diventano 3) e non può essere bersaglio di Missili e Torpedini Plasma.
- Una nave Occultata non può sparare con nessuna arma, neanche in difesa, fino a quando è Occultata (quindi fino all'inizio della prossima fase "Formazione").
- La carta "Prime Team" cancella l'effetto di Occultamento (rimuovete il segnalino).
- Ogni carta usata in difesa della nave ha l'effetto ridotto del 50%.

Regole sulla Ragnatela Toliana (X) gioco avanzato

Le navi Toliane possono attivare la "Ragnatela" nella fase di gioco "Formazione", un segnalino di danno viene piazzato sul simbolo "Web" presente sulla nave ad indicare che questa ha attivato la Ragnatela.

(Nota 3): il segnalino danno posto sul simbolo "web" non indica alcun danno, il simbolo "web" non rientra nei danni della nave e non deve essere coperto per distruggere la nave, carte che riparano danni non possono essere utilizzate per rimuoverlo.

- Il fuoco diretto su una nave Toliana che ha la Ragnatela attivata è ridotto del 50%, per eccesso (5 danni diventano 3).
- Una nave con la Ragnatela attivata non può sparare con i Phaser, fino a quando usa la Ragnatela (quindi fino all'inizio della prossima fase "Formazione").
- La carta "Prime Team" cancella l'effetto della Ragnatela (rimuovete il segnalino).
- Ogni carta usata in difesa della nave ha l'effetto ridotto del 50%.

Regole sulla Formazione (X) gioco avanzato

Ogni giocatore all'inizio del gioco divide la sua flotta in tre parti **Prima Linea** ("Screen" vedi Nota 4), **Seconda Linea** ("Main Body" vedi Nota 4), **Navi di Riserva** ("Reserve Squadron").

Le navi in queste posizioni godono di vantaggi e restrizioni (Nota 5).

(Nota 4): Non ho tradotto volutamente in modo letterario questi termini in quanto essendo prettamente militari non hanno una corretta traduzione in italiano.

(Nota 5): Le regole sulla formazione rendono più difficile il gioco, i giocatori sono liberi di ignorarle, anche se usano tutte le altre regole del gioco avanzato.

Prima Linea (Screen) : Le navi in Prima Linea non subiscono alcun tipo di restrizione, non ci sono limiti alle navi in prima linea. Nel gioco base tutte le navi formano la Prima Linea.

Seconda Linea (Main Body) : Le navi in Seconda Linea non possono usare carte "Sovraccarica" (anche se possono utilizzare Avvolgente e Grappolo di Missili) Non possono usare Phaser-3 e Torpedini Plasma-F contro navi nemiche (ma possono usarli in difesa).

Possono essere attaccate da navi nemiche della Seconda Linea con armi non "Sovraccariche" (anche se possono utilizzare Avvolgente e Grappolo di Missili). Possono essere attaccate da navi nemiche della Seconda Linea ma non con Phaser-3 o Torpedini Plasma-F.

Non ci sono limiti alle navi che possono occupare la Seconda Linea.

Se la Seconda Linea è vuota (distrutta, allontanata, obbligata a muovere in prima linea, ecc.) non succede nulla di particolare, hai ancora una Prima Linea e una di Riserva, e (entro i limiti) puoi muovere navi nella Seconda Linea nella fase Formazione.

Navi di Riserva (Reserve Squadron) : Le navi nella riserva non possono condurre attacchi e non possono essere attaccate, possono essere riparate (come tutte le navi).

Le navi di Riserva possono essere massimo due: in alcuni casi questo limite può essere superato se si riceve una nave di rinforzo o se si esegue una manovra di Allontanamento (una nave che cambia Formazione non può superare il limite della Riserva). Il numero della riserva va ridotto a due alla prima opportunità (nella fase 3 del prossimo turno) questo può richiedere che il giocatore muova più di una nave dalla Riserva in questa fase eccedendo il limite di questa fase.

Se un giocatore non ha (durante la fase 3) nessuna nave nella Prima e Seconda Linea deve muovere una nave dalla sua Riserva alla Prima Linea.

Una nave non danneggiata spostata nella Riserva e piazzata a faccia in giù e mischiata tra le altre, sperando che il nemico dimentichi quali navi avete.

Nel prendere una nave dalla Riserva il giocatore può scegliere quella che vuole (non deve pescarle casualmente).

Movimento: le navi possono muovere tra le tre Linee nella fase 3.

Un giocatore non può spostare una sua nave nella Riserva se ciò lascia senza navi le altre Linee.

Avanzamento Forzato: Se ogni nave della Prima Linea è distrutta o rimossa da questa Linea, ogni nave della Seconda Linea muove forzatamente nella Prima Linea. Per farle tornare in Seconda Linea, puoi spostarle una per turno nella fase 3 del turno di gioco.

Raggio di Azione: Il raggio di azione della nave è spiegato dalle regole della Seconda Linea ed applicato ai Phaser-3, alle armi Sovraccariche e alle Torpedini Plasma-F.

Sommario delle regole sulla formazione

Prima Linea	Seconda Linea	Navi di Riserva
Può attaccare	Può attaccare ma non con: armi sovraccariche, Phaser-3 o Torpedini Plasma-F	Non può attaccare
Può essere attaccata	Può essere attaccata ma non con: armi sovraccariche, Phaser-3 o Torpedini Plasma-F	Non può essere attaccata
Può essere riparata	Può essere riparata	Può essere riparata
Nessun limite di navi	Nessun limite di navi	Massimo 2 navi

Carte Azione di Riserva (x) gioco avanzato

Le carte azione di riserva sono quelle carte accantonate all'inizio della partita che non vanno a finire nella pila degli scarti.

Si possono pescare nella fase 1 di gioco di pesca ed in ogni momento durante la partita, se un giocatore (ad eccezione del giocatore di turno) rimane senza carte in mano, può pescare una carta tra quelle di riserva.

Nota (a) Questo permette ad un giocatore di usare la sua ultima carta per difendersi da un attacco, quindi pescare una carta tra quelle in riserva ed usarla nello stesso attacco e fare lo stesso per altre due volte.

Nota (b) Un giocatore può utilizzare la sua ultima carta dalla mano, quindi pescare una carta tra quelle in riserva e **non utilizzarla** se non in un altro momento del gioco.

Come Vincere

Il gioco continua fino a che non resta un solo giocatore con delle Navi in gioco.

Questa è la condizione per far terminare la partita.

Nel gioco avanzato la partita finisce se tutti gli altri giocatori restano senza navi anche tra quelle nella Riserva.

Un giocatore che ha perso tutte le sue navi resta in gioco ma non può pescare carte. (può giocare carte finché non perde la sua ultima nave. Se una di queste è una carta Rinforzo può ripristinare la sua flotta e continuare a giocare)

Quando si verifica la condizione che fa terminare la partita seguite questa procedura per determinare il vincitore:

1) Scartate ogni nave.

x) gioco avanzato: solo le navi nella Riserva.

2) Ogni giocatore combina la sua pila di carte delle navi nemiche distrutte con le sue navi rimaste in gioco.

(x) gioco avanzato: solo le navi nella Prima e Seconda Linea.

3) Aggiungi i punti vittoria di ognuna di queste navi.

(i punti vittoria sono scritti nel riquadro nero su ogni carta Nave)

Il giocatore con il punteggio più alto vince.

Se due o più giocatori hanno lo stesso totale, entrambi sono vincitori.

4) Se i giocatori non vogliono il pareggio, seguire la seguente procedura:

Mischiate il mazzo della carte azione e fate pescare ad ogni giocatore cinque carte (per drammaticizzare la cosa pescatele una per volta a faccia scoperta).

Il giocatore con il punteggio più alto di punti danno vince (se ottenete ancora un pareggio continuate a pescare carte una per volta).

Consulta la lista delle carte azione per vedere quanto contano queste carte.

5) Un modo alternativo per determinare il vincitore in caso di pareggio, ogni giocatore prende una nave tra quelle contate per i punti vittoria, pescano carte e ricominciano a giocare finché uno dei due non è sconfitto.

Gioco in solitario

Prepara la partita come in un gioco a due giocatori, ma non dare carte azione all'avversario.

Piazza le navi nemiche in un ordine a caso, la metà delle navi in Prima Linea le altre in Seconda Linea.

Quando è il turno del tuo nemico di attaccare pesca carte dal mazzo delle carte azione una per volta. Se peschi una carta di Attacco, assegnala alla prima nave nemica che può utilizzarla. Continua a pescare carte azione finché non ne peschi una che non può utilizzare.

Quindi conduci l'attacco utilizzando le carte che questa nave può utilizzare.

La nave bersaglio dell'attacco è la prima a sinistra della tua Prima Linea.

Puoi utilizzare carte in difesa normalmente.

Ogni altra carta pescata dal giocatore avversario deve essere usata in difesa ogni volta può essere utilizzata in risposta di un tuo attacco.

L'avversario usa Continua Riparazione dei Danni normalmente ad ogni turno.

Se l'avversario ha una carta che può essere usata in attacco da una nave, questa carta deve essere usata nel suo prossimo turno.

Ogni altra carta deve essere usata alla prima opportunità.

Tattiche

I giocatori non devono dimenticare questi principi chiave della tattica:

1) È meglio distruggere tutto ciò che ci fa danno.

Guadagnate punti solo distruggendo una nave nemica.

Danneggiare una nave (ad eccezione del gioco in due) consente ad altri di distruggerla e di guadagnare punti vittoria.

Dovrete causare più danni di quelli necessari per distruggere una nave per poter superare ogni sua difesa (il difensore può decidere di non salvare una nave per tenere carte in difesa in mano).

Usare poche carte per danneggiare una nave potrebbe convincere un altro giocatore ad attaccare questa nave invece di impegnarsi ad attaccare una delle vostre.

2) Distruggere le capacità di una nave è come ucciderla.

Se avete le carte per distruggere uno dei bersagli più pericolosi, osservate se è possibile fare in modo di impedire ad un avversario di usare un certo tipo di carte. Se avete la possibilità di distruggere una delle due navi Klingon di un nemico assicuratevi che sia quella che ha le Torpedini Plasma.

3) Attaccate in massa!

Alcune navi hanno la possibilità di sparare con più armi nello stesso attacco. Cercate di raccogliere quante più carte possibile per effettuare un attacco distruttivo (il generale Guderian, che ha dato nome alla sua fregata, diceva "niente carezze, ma colpi pesanti!") (*)

(*) non è la traduzione letterale ma dovrebbe essere il senso della frase.

4) Proteggete le vostre navi più importanti.

Usate le carte più preziose che avete in difesa per proteggere le navi che hanno armamenti più potenti e che possono sferrare attacchi più potenti.

Non sprecate la carta Ingegnere leggendario per riparare una fregata; potete usarla per riparare un Dreadnought (incrociatore pesante).

Se sapete che nel vostro prossimo turno non avete la possibilità di resistere ad ulteriori danni vi conviene usare una riparazione prima che un altro avversario spari su questa nave.

5) Dove sono le portaerei?

Una portaerei può effettuare un potente attacco senza utilizzare carte, questo la rende una buona nave ma anche un buon bersaglio.

Queste navi sono così importanti che potrebbe valere la pena danneggiarla e lasciare che un altro giocatore la distrugga!

6) Consapevoli di avere carte speciali.

C'è una sola carta Allontanarsi, e questa può annullare ogni attacco, non importa quanto grande, facendovi sprecare le vostre migliori carte in attacco. E' importante sapere se questa carta è stata giocata o no (quando il mazzo delle carte azione viene mischiato).

7) La Riserva della vostra flotta è un buon posto per nascondere una portaerei o una nave di Orione da usare a fine partita.

Lascia un posto libero tra le navi di riserva per poterci spostare una nave danneggiata (potendo muovere una sola nave per linea nella fase Formazione). Metti la nave Klingon C8 tra le Riserve finchè non viene giocata la carta Ammutinamento Klingon!.

8) Le Riserva delle tue Carte Azione è un buon posto per custodire carte Sovraccarica, Avvolgente o Grappolo di Missili.

In questo modo se peschi la carta Arma corrispondente, potrai raccoglierla come prossima carta da pescare.

Regole Opzionali

I giocatori possono aggiungere alcune di queste regole per aumentare la difficoltà del gioco o solo per aggiungere qualcosa di nuovo.

Scegliere le navi: pescare le carte casualmente determina, in alcuni casi, che non si abbiano possibilità di vittoria.

In teoria questo non accade molto spesso, e un giocatore con delle navi pessime sarà bersaglio degli altri giocatori (che altrimenti lo lascerebbero vincere). Comunque, se i giocatori ritengono che questo può essere un problema possono ricorrere ad una delle seguenti opzioni:

1. Scegliere le navi: Prendete tutte le navi e mettetele a faccia in su davanti a tutti. I giocatori a turno scelgono una nave per volta fino a che non hanno il giusto numero di navi. Le navi scelte vengono messe coperte davanti al giocatore che le ha pescate che sceglie come distribuirle all'interno della sua flotta.

2. Centro della Flotta: Cercate tutti i dreadnoughts, ogni giocatore ne prende uno, quindi prendete tutte le portaerei, ogni giocatore ne sceglie una, a questo punto proseguite normalmente con la scelta delle altre navi.

3. Usate lo stesso metodo indicato nel punto 1. per le prime quattro navi di ogni giocatore, mischiate e pescate il resto delle navi casualmente.

Pescare: Un giocatore può pescare la carta in cima al mazzo degli scarti nella fase di Pesca del suo turno (supponendo che ha spazio in mano per poterlo fare). Nota: Se usate questa regola nella pila degli scarti le carte devono essere a faccia in su (come accade normalmente in ogni gioco), è il giocatore attivo a determinare quali carte giocate una per volta (attacco, difesa, rinforzo) sono in cima agli scarti.

Nota: Questo indipendentemente dalle carte che sono state utilizzate, se scarta una carta nella fase 5 di scarto, **deve** piazzare questa carta in cima al mazzo di scarto.

Alleati: I giocatori sono organizzati in squadre (normalmente due per ogni squadra).

Un giocatore può nella sua fase 5 di scarto mettere una carta tra le carte azione di riserva del suo alleato.

Il gioco finisce se uno dei due alleati rimane senza navi in gioco.

Un giocatore non può attaccare le navi dell'alleato e non può giocare carte in difesa o in risposta se il suo alleato viene attaccato.

Diplomazia: Ogni giocatore è libero di fare offerte (esempio: "danneggia questo D7 così posso distruggerlo, non voglio sparare a te nel prossimo turno"), ma devono essere pronunciate in modo che le ascoltino tutti i giocatori.

I giocatori non sono tenuti a mantenere le promesse, ma chi non le mantiene non ne potrà più fare altre.

Giocare una gara singola: Ogni giocatore sceglie una razza diversa ed utilizza lo stesso numero di navi di quella razza per la sua flotta.

La scelta va fatta di comune accordo oppure i giocatori lanciano un dado e chi ottiene il risultato più alto sceglie per primo la razza con cui giocare (se due giocatori pareggiano rilanciate il dado, facendo ciò i giocatori che rilanciano si contendono la posizione tra loro senza coinvolgere altri giocatori, ad esempio se a contendersi il secondo posto sono due giocatori ed uno ottiene un punteggio più alto del giocatore che ha in precedenza preso il primo posto questo non gli fa guadagnare il primo posto ma il secondo posto).

Se giocate in sei unite le navi Tholiane con quelle di Orione (che attualmente odiano le altre) nella stessa razza.

Regole tradizionali: I giocatori possono non usare i segnalini danno e usare le regole tradizionali del combattimento. Le carte Arma vengono usate per indicare i danni sulle navi al posto dei segnalini.

Le navi sono libere di usare ognuna delle sue armi fino a quando non è distrutta.

Le carte Contromisure elettroniche e Manovre di emergenza eliminano una carta Attacco piuttosto che un determinato numero di punti.

Ordine dei giocatori: Ci sono sei carte con scritto sopra "Ordine dei Giocatori". Per usarle bisogna tenerle separate dal mazzo delle carte Azione.

Le sei carte vengono mischiate e pescate casualmente dai giocatori (se siete meno di sei giocatori date ad ogni giocatore una carta e mettete da parte le altre per il prossimo turno).

Il giocatore che ha la carta "Giocatore n 1" la mostra agli altri e inizia il suo turno di gioco. Continuate così finché ogni giocatore ha fatto il suo turno. Se viene chiamato un numero di cui nessun giocatore ha la carta questa è una delle carte non pescate, quindi viene chiamato il numero successivo.

Quando l'ultimo giocatore ha finito il suo turno le carte Ordine dei giocatori vengono mischiate e ridistribuite ai giocatori, ripetete la stessa procedura.

Condizioni di fine gioco: I giocatori potrebbero applicare diverse condizioni di gioco per determinare la fine della partita.

Sono disponibili le seguenti opzioni:

1. Un tempo di gioco, tipo "l'ultimo turno di gioco viene fatto alle 9 pm".
2. Il numero di volte che si rimischia il mazzo delle carte Azione, tre o quattro volte.
3. Quando un giocatore ha distrutto un certo numero di navi (es. 5 o 10)
4. Quando il primo giocatore è eliminato dal gioco e viene distrutta la sua ultima nave.
5. Altre condizioni concordate.

Lista e traduzione delle carte azione

Nome carta	Attacco/effetto in attacco	Difesa/effetto in difesa	Testo
Phaser-1	2 , 3 o 4 danni	Contro: Droni, Pattuglia di Caccia Veloci, Caccia e Torpedini Plasma	Nessuno
Phaser-2	2 o 3 danni	Contro: Droni, Pattuglia di Caccia Veloci, Caccia e Torpedini Plasma	Può essere usata da nave dotata di Phaser-1
Phaser-3	1 o 2 danni	Contro: Droni, Flotta di Caccia, Caccia e Torpedini Plasma	Può essere usata da nave dotata di Phaser-1e 2
Drone (Droni)	3 , 4 o 5 danni	Contro: Droni, Flotta di Caccia e Caccia	Arma a Ricerca
Photon (torpedini photoniche)	5 o 6 danni	Contro: Pattuglia di Caccia Veloci	Nessuno
Plasma-R (torpedini plasma)	7 o 9 danni	Contro: Droni, Pattuglia di Caccia Veloci, Caccia	Non può essere utilizzata dalle navi di Orione
Plasma-S (torpedini plasma)	5 o 6 danni	Contro: Droni, Pattuglia di Caccia Veloci, Caccia	Può essere usata da nave dotata di Plasma-R
Plasma-F (torpedini plasma)	2 o 3 danni	Contro: Droni, Pattuglia di Caccia Veloci, Caccia	Può essere usata da nave dotata di Plasma-R ed S
Disruptor (disgregatori)	3 , 4 o 5 danni	Contro: Pattuglia di Caccia Veloci	Nessuno
Planet-Based-Fighters (pianeta-base-caccia)	Danno = Numero dei Caccia + 1d6	Non può essere usata in difesa	Il danno è uguale al numero di caccia più 1d6
Overload (sovraccarica)	2 volte il danno dell'arma	Non può essere usata in difesa	Per: Disgregatori, Torpedini Photoniche , armi a Fusione e Perforatrici (previste in prossime espansioni)
Reinforcements (rinforzi)	Nessuno	Nessuno	Pesca una carta nave spaziale ed aggiungila alla tua flotta
Enveloper (avvolgente)	2 volte il danno dell'arma	Non può essere usata in difesa	Per: Torpedini Plasma S ed R
Scatterpack (grappolo di missili)	2 volte il danno dell'arma	Può essere usata in difesa	Per: Droni
Erratic Maneuvers (manovre di emergenza)	Nessuno	Riduce il danno di una carta attacco di 4	La nave che effettua questa manovra non può attaccare fino alla fine del suo prossimo turno
ECM (contromisure elettroniche)	Nessuno	Riduce il danno di una carta attacco di 3 o 4	Nessuno
ECCM (opposte contromisure elettroniche)	Nessuno	Nessuno	Cancela l'effetto della carta Contromisure Elettroniche o Manovre di Emergenza
Reinforce Shields (rinforzo agli scudi)	Nessuno	Riduce il danno di un attacco di 3	Nessuno
Wild Weasel (vascello diversivo)	Nessuno	Elimina il danno prodotto da Droni e da Torpedini Plasma, riduce il danno delle altre armi del 50%	La nave che effettua questa manovra non può attaccare fino alla fine del suo prossimo turno
PF Flotilla (Pattuglia di Caccia Veloci)	Danno=Numero dei Caccia + 2d6	Non può essere usata in difesa	Vengono distrutti con 12 danni. Il danno è uguale al numero di caccia residui dopo la difesa + 2d6
Damege Control (controllo danni)	Nessuno	Non può essere usata in difesa	Rimuove 2, 3 o 4 danni da una nave
Tractor Beam (raggio traente)	Nessuno	Elimina una carta Droni da un attacco	Elimina la carta vascello diversivo ma solo se siete nel limite del raggio

Nome carta	Attacco/effetto in attacco	Difesa/effetto in difesa	Testo
Disengage (allontanarsi)	Nessuno	La nave viene inserita tra le riserve, non subisce danno dall'attacco	La nave che effettua questa manovra non può attaccare fino alla fine del suo prossimo turno
Klingon Mutiny (ammutinamento Klingon)	Tirare 1d6: Con 1 = 1 danno Con 2 = 2 danni Con 3 = 3 danni Con 4,5,6 = nave catturata	Nessuno	Ha effetto solo sulle navi Klingon
Oganian Ceasefire (Tregua Organiana)	Nessuno	Nessuno	Rimischiare tutte le carte, tranne quelle in riserva, e pescare una nuova mano per tutti i giocatori
Legendary Gunner (ufficiale di tiro leggendario)	Raddoppia una carta fuoco	Nessuno	Non può essere combinato con: sovraccarica, grappolo di missili, avvolgente
Legendary Engineer (ingegnere leggendario)	Nessuno	Non può essere usata in difesa	Ripara tutto il danno su una nave
Prime Team (equipaggio esperto)	Aggiunge 1 al danno di un attacco (dopo l'effetto di carte giocate) o 1 a un tiro di dado	Sottrae 1 al tiro durante un ammutinamento klingon	Cancela: occultamento, ragnatela o vascello diversivo

Tabella per l'attacco e le opzioni di difesa

Carta giocata contro di voi	Possibile Difesa	Reazione alla Difesa
Torpedine Photonica (potrebbe essere giocata con la carta "Sovraccarica") Disgregatore (potrebbe essere giocata con la carta "Sovraccarica") Phaser-1,Phaser-2 o Phaser-3	Contromisure Elettroniche (ECM), Manovra di Emergenza	Opposte Contromisure Elettroniche (ECCM)
	Vascello Diversivo (danno ridotto del 50%)	Raggio Traente, Equipaggio esperto
	Rinforzo Scudi, Allontanarsi	nessuna
Torpedine Plasma-R (potrebbe essere giocata con la carta "Avvolgente"), Torpedine Plasma-S (potrebbe essere giocata con la carta "Avvolgente"), Torpedine Plasma-F	Contromisure Elettroniche (ECM), Manovra di Emergenza	Opposte Contromisure Elettroniche (ECCM)
	Vascello Diversivo (elimina l'attacco)	Raggio Traente, Equipaggio esperto
	Rinforzo Scudi, Allontanarsi, difesa con i Phaser	nessuna
Drone O Drone con la carta "Grappolo di Missili"	Contromisure Elettroniche (ECM), Manovra di Emergenza	Opposte Contromisure Elettroniche (ECCM)
	Vascello Diversivo (elimina l'attacco)	Raggio Traente, Equipaggio Esperto
	Phaser-1-2-3, Plasma-R-S-F, Drone, Drone+Grappolo di Missili, Raggio Traente, Rinforzo Scudi,Allontanarsi	nessuna
Pattuglia di Caccia Veloci	Contromisure Elettroniche (ECM), Manovra di Emergenza	Opposte Contromisure Elettroniche (ECCM)
	Vascello Diversivo (danno ridotto del 50%)	Raggio Traente, Equipaggio Esperto
	Rinforzo Scudi, Allontanarsi	nessuna
	Prima della risoluzione dell'attacco: Phaser-1-2-3, Plasma-R-S-F, Drone, Drone+Grappolo di Missili, Torpedine Photonica, Disgregatore	nessuna
Nave-Base Caccia O Pianeta-Base caccia	Contromisure Elettroniche (ECM), Manovra di Emergenza	Opposte Contromisure Elettroniche (ECCM)
	Vascello Diversivo (danno ridotto del 50%)	Raggio Traente, Equipaggio Esperto
	Rinforzo Scudi, Allontanarsi	nessuna
	Prima della risoluzione dell'attacco: Phaser-1-2-3, Plasma-R-S-F, Drone, Drone+Grappolo di Missili	nessuna
Ammutinamento Klingon	Equipaggio Esperto (modifica il lancio del dado)	nessuna

Sequenza di gioco

Questo è un sommario della sequenza di gioco, riferitevi al manuale delle regole per i dettagli in specifiche condizioni di gioco. Questo sommario delle regole è un aiuto al gioco, ma non un completo elenco delle regole.

Fase 1, Pescare carte: finché non ne avete cinque in mano.

(x) gioco avanzato: alcune di queste possono essere messe nella Riserva delle Carte Azione.

Fase 2, Riparare: Puoi giocare una carta Controllo Danni o Ingegnere Leggendaro in questa fase.

(x) gioco avanzato: puoi rimuovere un danno da ognuna delle tue navi danneggiate.

Fase 3, Formazione: puoi giocare carte rinforzo.

(x) gioco avanzato: le navi aggiunte vanno messe tra le navi di Riserva.

(x) gioco avanzato: puoi rimuovere segnalini "Ragnatela" o "Occultamento" se vuoi.

(x) gioco avanzato: puoi effettuare un cambio di formazione, consiste nel spostare una nave per ognuna delle tre linee (Prima Linea, Seconda Linea, Riserve) in ogni altra posizione oppure al costo di uno spostamento attivare l'Occultamento di una nave o attivare la Ragnatela su una nave Taliana. Le navi protette da un Vascello Diversivo non possono cambiare formazione.

Fase 4, Attaccare: puoi effettuare un attacco.

Prima di effettuare un attacco puoi scegliere di:

- Effettuare un secondo cambio di formazione.
- Scartare un qualsiasi numero di carte e pescarne altre per rimpiazzarle.

Fase 5, Scartare: rimuovi ogni carta Manovre di Emergenza e Vascello Diversivo dalle tue navi. Puoi scartare una carta dalla tua mano.

(x) gioco avanzato: la carta scartata può essere messa tra le Carte Azione di Riserva.

Sequenza di Attacco

Fase 4.1: Assegna una delle tue navi ad attaccare, non può essere una nave che ha su di se una carta Vascello Diversivo o Manovra di Emergenza.

Fase 4.2: Decidi la nave bersaglio dell'attacco, che non faccia parte della Riserva dell'avversario.

Fase 4.3: Gioca le carte di attacco.

Fase 4.4: Il giocatore in difesa può giocare carte in difesa per ridurre gli effetti dell'attacco: Rinforzo Scudi, Contromisure Elettroniche, Manovre di Emergenza, Carte Arma (giocabili in difesa entro certe condizioni), Raggio Traente (su alcuni tipi di armi), Allontanarsi.

Attacco con i caccia

Fase 4.1: Assegna i caccia per l'attacco

Fase 4.2: Decidi la nave bersaglio dell'attacco.

Fase 4.3: Il giocatore in difesa può giocare carte in difesa contro i caccia.

Fase 4.4: Lancia un d6 per determinare il danno dei caccia, ridotto dall'effetto delle carte in difesa: Il danno fatto ai caccia in fase 4.3, Rinforzo Scudi, Contromisure elettroniche, Manovre di Emergenza, Vascello Diversivo, Allontanarsi.

Fase 4.5: Segna il danno, eventuale, sulla nave bersaglio.