

Traduzione a cura di
IVANO DI SOTTO
Novembre 2017

Revisione a cura di
MARCO MARANI
Marzo 2018

STAR TREK™

ASCENDANCY

GaleForce™
9ine

REGOLAMENTO

COMPONENTI

SISTEMI PLANETARI



La mappa di gioco è composta da una serie di dischi rappresentanti i sistemi planetari della galassia e che sono uniti tra loro tramite canali spaziali di lunghezze differenti. Ogni sistema planetario ha una differente capacità di centri risorse, rappresentato dai rettangoli colorati vicino al pianeta. Il dado dei canali spaziali è utilizzato per determinarne la lunghezza.

CANALI SPAZIALI



DADO DEI
CANALI
SPAZIALI

SEGNALINI WARP



I segnalini warp indicano la distanza che possono percorrere le tue navi nei canali spaziali e dove è iniziato il viaggio.

CARTE ORDINE DI TURNO



Ogni round di gioco, i giocatori competono per avere l'iniziativa. Le carte ordine di turno indicano la sequenza di gioco.

CONSOLLE DI COMANDO



Le consolle di comando, indicano le regole specifiche di una fazione e permettono di tracciare la situazione armi e degli scudi delle proprie navi.



INDICATORI
DI PLASTICA

SEGNALINI PREDOMINIO



I segnalini predominio rappresentano quanto è dominante una civiltà. Il primo giocatore conquista 5 segnalini, vince la partita.

CARTE AVANZAMENTO



Le carte avanzamento rappresentano molte migliori culturali e tecnologiche che possono essere raggiunte. Ogni Civiltà ha un differente mazzo di carte avanzamento.

CARTE FLOTTA E MINIATURE



Le carte flotta permettono di posizionare 3 o più navi. Il segnalino con lo stesso numero della carta flotta, indica dove e sulla mappa.

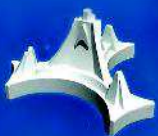
NAVI STELLARI E CENTRI DI CONTROLLO



FEDERAZIONE

KLINGON

ROMULANI



Ogni civiltà ha le proprie navi stellari con le quali esplorano la galassia, attaccano i nemici e difendono i loro sistemi planetari. I centri di controllo vengono messi su un sistema planetario per indicare quale civiltà lo controlla.

SEGNALINI BASE STELLARE



Le basi stellari ti permettono di costruire navi e formare le flotte. Inoltre combattono nelle battaglie spaziali rendendo più difficile al tuo nemico raggiungere la vittoria. Ogni base stellare che controlli aumenta il tuo valore comando di 1.

CENTRI RISORSE



CULTURA

PRODUZIONE

RICERCA



SEGNALINI RISORSE

SEGNALINI COMANDO



I segnalini comando indicano quanti ordini puoi impartire durante il tuo turno.

CARTE ESPLORAZIONE

CARTE ACCORDI COMMERCIALI



Mentre esplori la galassia, ti imbatterai in una vasta varietà di scoperte, pericoli e strane nuove civiltazioni. Quando esplori un nuovo sistema planetario, pesca una carta esplorazione e saprai cosa hai trovato.

Ogni giocatore ha 3 carte accordi commerciali che può consegnare agli altri giocatori per indicare una pace commerciale tra le loro civiltà. Ogni carta accordo commerciale che ricevi da un altro giocatore aumenta la tua produzione ogni turno.

CARTE TURNO



Ogni turno è composto da una fase costruzione ed una fase comando. Le carte turno riportano tutti i costi costruzione su un lato e tutti i possibili comandi dal lato opposto.

SET UP

La preparazione di una partita a *Star Trek Ascendancy* è abbastanza lineare. Ogni giocatore inizia con un sistema planetario madre, poche navi ed alcune risorse. All'inizio del gioco, nessuna civiltazione ha avuto il primo contatto ed il centro della galassia è ben lontano dall'essere scoperto. A pagina 3 puoi vedere come appare il gioco una volta sistemato e pronto per iniziare.

CONSOLLE DI COMANDO E COMPONENTI

Ogni giocatore prende la consolle di comando della civiltà che ha scelto. Le consolle di comando tengono traccia dei livelli delle armi e degli scudi. Le tue armi iniziano con un tiro per colpire di 5+ mentre le modifiche agli scudi iniziano a 0. Nella parte bassa della consolle di comando c'è uno spazio dove poter mettere i segnalini delle risorse. Infine, ogni consolle di comando, ha scritte le regole speciali della civiltà che rappresenta.



Consolle di Comando della Federazione Unita dei Pianeti

Consegnare ad ogni giocatore tutti i componenti associati alla sua civiltazione. Ogni giocatore dovrà avere 30 navi, 3 segnalini flotta, 3 carte flotta, 3 segnalini Base Stellare, 15 carte evoluzione, 10 centri di controllo e la propria carta turno.

RISORSE INIZIALI

Ogni giocatore inizia con 3 segnalini ricerca, 3 segnalini produzione e 3 segnalini cultura.

PREDOMINIO INIZIALE

Ogni giocatore inizia con 1 segnalino predominio. I segnalini predominio devono essere messi in maniera visibile in modo da permettere a tutti i giocatori di vedere quanti se ne possiedono.

SEGNALINI COMANDO

Ogni giocatore inizia con 5 segnalini comando. I segnalini comando devono essere posizionati a faccia in su in modo tale che tutti gli altri giocatori possono vederli. Ogni segnalino comando ha 2 facce, La faccia "Exhausted" indica che quel segnalino è stato utilizzato per questo turno.

Ogni base stellare controllata aumenta il numero di segnalini comando utilizzabili. Alcune carte evoluzione hanno il disegno di un segnalino comando, completare tale evoluzione permette di aumentare di 1 i segnalini comando posseduti. Ogni volta che guadagni un segnalino comando, questi entra nella riserva come "Exhausted" e potrà essere girato solamente alla fine del turno.



CARTE AVANZAMENTO

Ogni civiltà inizia il gioco con la propria carta avanzamento "iniziale" completata. Metti da parte la carta avanzamento iniziale e mischia il resto del mazzo della carte avanzamento. Durante la partita, i giocatori avranno altre carte avanzamento che, fino a quando non sono completate, vengono chiamate progetti.

Puoi avere un numero di progetti attivi pari al numero di centri risorse "ricerca" (Research Nodes).

Ogni carta avanzamento completata, aggiunge delle regole speciali alla tua Civiltà e potrebbe anche aumentare la velocità delle tue navi stellari. Per maggiori dettagli su movimento e velocità, vedi pag. 11.



Carta Avanzamento Base Klingon

SISTEMI NATALE

Ogni giocatore inizia dal proprio sistema natale completamente sviluppato con un centro di controllo ed un centro risorse per ognuna delle risorse esistenti (ricerca, cultura, produzione).

NAVI STELLARI INIZIALI

Ogni giocatore inizia la partita con 3 navi stellari posizionate nel suo sistema natale.



PLANCIA SUGGERITA

AREA PROGETTI

I progetti vengono messi vicino al tuo mazzo



Ogni giocatore ha come dotazione 30 navi, 10 centri di controllo e 3 segnalini basi stellari.

I segnalini risorse vengono messi sulla consolle mentre i segnalini comando vengono messi in alto.



AREA FLOTTA

Rappresentano quante flotte sono state formate e quante navi ha ogni flotta.



AREA AVANZAMENTI

Quando completi un progetto, muovi la carta relativa nella tua zona avanzamento insieme alla carta avanzamento iniziale.

A seconda del tavolo in cui giocherai la partita, potresti aver bisogno di sistemare la plancia in maniera differente. La cosa più importante è tenere ben distanti le aree progetti ed avanzamenti.

DISCHI DEI SISTEMI

Inizia separando i dischi dei sistemi planetari da quelli dei fenomeni interstellari dopodichè prendi un numero casuale di sistemi planetari pari al doppio del numero di giocatori, questi sono i sistemi planetari di partenza. (Es.: per 3 giocatori verranno presi 6 sistemi planetari). Mischia i rimanenti sistemi planetari con i fenomeni interstellari dopodichè metti sulla cima del mazzo i sistemi planetari di partenza. In questa maniera avremo una pila di sistemi dei quali i più in alto sono i sistemi planetari iniziali.

- 1 Separa i fenomeni interstellari dai sistemi planetari
- 2 Prendi casualmente un numero di sistemi planetari pari al doppio dei giocatori
- 3 Mischia i fenomeni interstellari con i sistemi planetari rimanenti
- 4 Metti i sistemi planetari iniziali sulla cima della pila dei sistemi

Pila completa e pronta per giocare.

RITIRARE I DADI

Alcune regole speciali permettono di ritirare i dadi. Ogni regola speciale permette di ritirare lo stesso dado solamente una volta, ma un dado può essere ritirato più volte per regole speciali differenti.



Esempio: Una flotta da battaglia Romulana di 5 navi (che gli permette di ritirare i risultati di 1 nelle battaglie spaziali) e' in combattimento contro un nemico. I Romulani hanno anche completato il progetto SENSORI DI PUNTAMENTO AVANZATI che gli permette di ritirare un dado in combattimento. Quando i Romulani attaccano, tirano 1,1,4,5,6. Usando la regola della Flotta da Battaglia, ritirano i due 1 totalizzando un 1 ed un 6. Grazie al completamento del progetto dei sensori di puntamento, potranno ritirare di nuovo il dado che ha fatto 1.

TAVOLO SUGGERITO



A seconda della forma e grandezza del tavolo in cui svolgerai la partita, la distanza tra i sistemi natale ed i bordi del tavolo potrebbero variare. La cosa più importante è che ogni sistema natale abbia la stessa da ogni altro sistema natale sul tavolo.

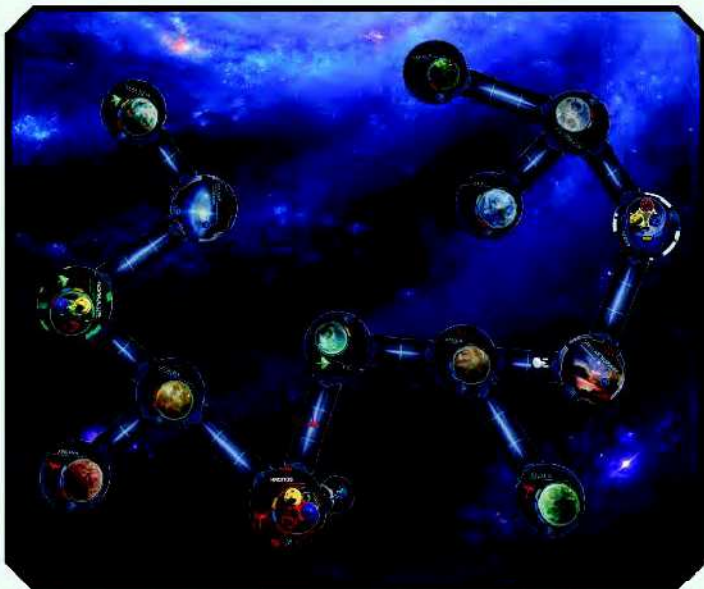
AREA DI GIOCO

Star Trek Ascendancy utilizza una mappa modulare che può essere utilizzata su ogni tipo di tavolo. Prima di iniziare una partita, determinare con gli altri giocatori quale parte del tavolo è utilizzabile e quale no, che distanza usare dal bordo ecc...

Ogni giocatore inizia con il proprio sistema natale ben distante dalle altre civiltà. Durante il gioco, scoprirai strani nuovi mondi, ti imbatteverai in fenomeni interstellari ed incontrerai nuove civiltà sconosciute. Il tavolo da gioco è composto da dischi rappresentanti dei sistemi della galassia connessi da canali spaziali di lunghezze differenti. Quando stai muovendo le unità sulla mappa, ogni disco sistema conta come un settore mentre i canali spaziali hanno dai 2 ai 4 settori.

Un tavolo di 3" x 3" è perfetto per il gioco. Ogni sistema natale sarà posizionato a 5" dal bordo del tavolo ed equidistante dagli altri sistemi natale a circa 18" di distanza.

Se posizionerai il tuo sistema natale troppo vicino ad un'altra civiltà, il primo contatto arriverà troppo presto e, benché ti permetterà di creare i primi rapporti commerciali, creerà anche più competizione per i nuovi sistemi scoperti. Sistemare i sistemi natale alla giusta distanza, permetterà ad ogni giocatore di avere il tempo per scoprire nuovi mondi e sviluppare la loro civiltà prima di raggiungere il primo contatto con le dovute interazioni tra giocatori.



La mappa mostra un giocatore che ha scoperto un nuovo sistema stellare e si è collegato ad esso tramite un canale spaziale.

VINCERE IL GIOCO

Ci sono 2 differenti modi per vincere una partita:

- diventare la civiltà predominante della galassia;
- dominare militarmente i tuoi avversari.

VITTORIA PREDOMINIO CULTURALE

Al termine di un round di gioco, il giocatore che controlla il proprio sistema natale ed ha 5 segnalini predominio vince la partita. Egli ha stabilito una supremazia culturale nella galassia. **I segnalini predominio possono essere acquistati in qualsiasi momento del tuo turno spendendo 5 segnalini risorsa cultura.**



VITTORIA SUPREMAZIA MILITARE

Al termine del round di gioco, se un singolo giocatore controlla tre sistemi natale, uno dei quali deve essere il proprio, quel giocatore sta dominando la galassia e vince la partita.

VITTORIA CONTESA

Al termine di un round, se due giocatori hanno raggiunto uno dei metodi di vittoria attraverso il predominio culturale o la supremazia militare, chi controlla il maggior numero di sistemi vince. Se permane il pareggio, entrambi i giocatori hanno predominato la galassia e si dividono la vittoria.

ETICA DELLA FLOTTA STELLARE

Star Trek Ascendancy è un gioco competitivo dove ogni giocatore tenta di dominare, distruggere o assorbire i loro rivali. Non gettare la tua *bat'let* non appena qualcuno invade il tuo sistema natale, fa tutto parte dello spirito del gioco. Analogamente, se la tua civiltà sta crescendo in maniera veloce e superiore alle altre civiltà, cerca di mantenere un *aplomb* livello Picard mentre raggiungi il predominio della galassia.

UNA NOTA SULLA DURATA DEL GIOCO

Star Trek Ascendancy è un gioco che simula l'evoluzione nel tempo di una Civiltà. Siate preparati, è un gioco dalla lunga durata. I giocatori esperti impiegheranno circa 1 ora per ogni giocatore presente, ma la tua prima partita potrebbe essere più lunga.

A pagina 26 troverai delle regole opzionali che permettono di giocare una partita con un tempo di gioco inferiore.

TERMINOLOGIA

Quello che segue è una lista dei termini di gioco più importanti che troverai durante la lettura di questo manuale.

ADIACENTE: Il settore che segue subito dopo è denominato adiacente. I combattimenti spaziali solitamente, ma non sempre, si svolgono tra settori adiacenti.

CAPACITÀ: Il potenziale che ha un sistema di avere centri risorse. Ogni sistema può avere una capacità da 1 a 3 centri.

CENTRO: Struttura costruita sulla superficie del pianeta. Include *centri di controllo* e *centri risorse*. Le basi stellari non sono considerati centri.

CONTESTARE: Contesti un settore quando sia tu che un altro giocatore avete delle navi nel settore. Un settore che possiede più di due navi di differenti giocatori è detto *contestato*.

CONTROLLO: I centri di controllo rappresentano quale giocatore controlla un sistema. Puoi prendere il controllo di un sistema tramite la colonizzazione, invasione o egemonia. Altri controlli una base stellare se controlli il sistema che la contiene.

ESAURITI: Sono esauriti le carte ed i segnalini a faccia in giù. Tali carte e segnalini non possono essere utilizzati fino a quando non verranno *rinfrescati* (girati a faccia in su).

FLOTTA: Un gruppo di navi che si muove all'unisono. Ogni regola che si applica alle navi, si applica anche alle flotte.

IN ORBITA: Ogni nave presente in un sistema planetario è considerata in orbita, indifferentemente se il sistema contiene navi di altri giocatori.

OCCUPAZIONE: Occupa un settore quando sei l'unico giocatore presente con una tua nave su di esso.

OSTILE: Tutti i nemici e le loro navi sono considerati ostili se non hai una delle loro carte *Accordi Commerciali*.

PACE: Se sei in pace con un rivale grazie alla presenza di accordi commerciali, le tue navi e quelle del rivale sono considerate in pace.

PRIMO CONTATTO: Una civiltà è considerata aver fatto il primo contatto quando un sistema natale è collegato ad un altro sistema natale tramite una serie di canali spaziali e sistemi.

PROGETTO: Ogni carta avanzamento non completata è definita progetto. Durante ogni fase di costruzione del giocatore, è possibile aggiungere segnalini ricerca ad ogni progetto. Ogni civiltà ha un mazzo avanzamenti unico contenente una vasta varietà di evoluzioni scientifiche.

RIFORNIMENTI: Sono tutti i centri risorse ed i segnalini che il giocatore tiene da parte e che non sono ancora stati costruiti. I rifornimenti sono considerati illimitati.

RINFRESCARE: Girare a faccia in su carte e segnalini esauriti.

RISERVE: Sono le risorse che tieni sulla consolle di comando e che ancora non hai speso.

RISORSE: Sono considerate risorse *produzione, ricerca e cultura*. Navi, centri e segnalini supremazia non sono risorse.

RITIRARE: Alcune regole permettono di ritirare un dado. Non è mai possibile usare la stessa regola per ritirare lo stesso dado più di 1 volta. Se hai diverse regole che permettono di ritirare i dadi, sarà possibile utilizzarle per ritirare lo stesso dado.

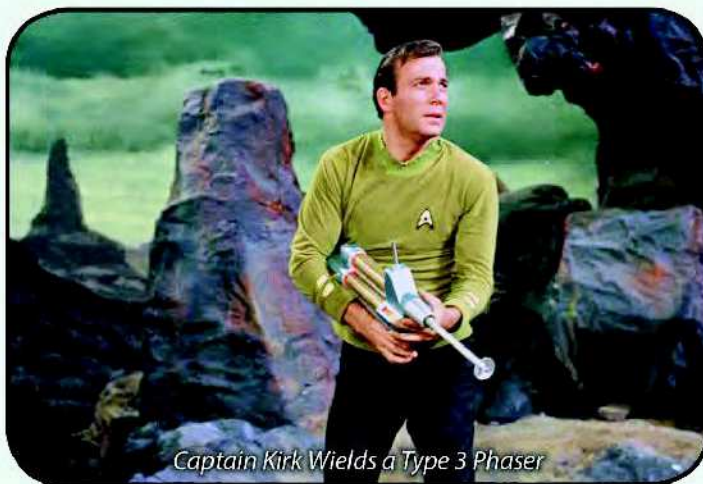
ROUND DI GIOCO: *Star Trek Ascendancy* si svolge tramite round di gioco che sono a sua volta composti da 3 fasi: Iniziativa, Azione e Ricarica.

SETTORE: Ogni spazio del tavolo in cui può essere posizionata una nave è un settore. Un disco sistema contiene un solo settore, un canale spaziale è diviso in 2, 3 o 4 settori.

SISTEMA NATALE: E' il sistema con cui inizia il gioco ogni giocatore. Sul sistema natale è possibile costruire navi o comporre flotte anche senza la presenza di una base stellare. Ovviamente questa regola non vale su un sistema natale avversario controllato.

STRUTTURA: Ogni oggetto fisico costruito su un sistema è considerata una struttura. Centri risorse, Centri di controllo e basi stellari sono tutte strutture.

SVILUPPO: Un sistema è considerato sviluppato quando contiene da 1 a 3 centri risorse. Un sistema senza centri risorse è detto *non sviluppato*. Le basi stellari non sono centri risorse.



Captain Kirk Wields a Type 3 Phaser

ACCORDI COMMERCIALI

In *Star Trek Ascendancy* non puoi dare risorse direttamente ad altri giocatori. Quello che puoi fare è stabilire accordi commerciali tra le civiltà. La condizione di pace permetterà il commercio tra fazioni che sarebbero state altrimenti ostili.

Ogni giocatore inizia con 3 carte Accordo Commerciale. Tali carte producono risorse solamente quando vengono date ad un altro giocatore.

STABILIRE ACCORDI COMMERCIALI

Per dare o ricevere una carta di accordo commerciale, devi avere un centro di controllo o una nave nello stesso settore od in un settore adiacente di un centro di controllo o nave di un altro giocatore. Potrai consegnare la carta accordo commerciale in qualsiasi momento. Una volta che hai consegnato una delle carte predette, potrai sempre scambiarla con altra carte commerciale in tuo possesso senza la necessita di avere una nave in zona.



E' possibile avere al massimo 1 carta accordo commerciale per ogni rivale. Sei considerato in pace con ogni civiltà di cui hai una carta accordo commerciale. Questo ti permetterà di chiedere il permesso di passare all'interno o attraverso sistemi contenenti le sue navi. Maggiori dettagli sono indicati a pagina 11. Ogni unità della civiltà che ha una tua carta di accordo commerciale non è considerata ostile.

PROFITTI DEL COMMERCIO

Durante la fase di ricarica, i giocatori guadagnano le risorse indicate sulla carta dell'accordo commerciale che hanno ricevuto.

Nota: Gli accordi commerciali sono una potente fonte di risorse. Il primo giocatore che avrà la possibilità di stabilire una accordo commerciale sarà in vantaggio rispetto agli altri.



REVOCARE GLI ACCORDI COMMERCIALI

Facili da stipulare, facili da revocare: puoi revocare un qualsiasi accordo commerciale in qualsiasi momento, per qualsiasi ragione. Comunque, per dare indietro la carta accordo commerciale rivale che hai in possesso, dovrai tradirlo.

TRADIMENTO

Se attacchi un giocatore con cui hai un accordo commerciale, hai rotto la pace e devi riconsegnare la sua carta degli accordi commerciali. Una volta che il combattimento è iniziato, i partecipanti non possono scambiare le carte accordo commerciale fino alla fine del combattimento.

IL ROUND

Ogni round di gioco è composto da 3 fasi: Iniziativa, Azione e Ricarica.

INIZIATIVA - PAG. 7

I giocatori spendono le risorse in loro possesso per influenzare la politica galattica e guadagnare l'iniziativa nel round di gioco. I giocatori che spendono il maggior numero di risorse potranno usare la loro carta turno per il round attuale. Possono spendere risorse solamente i giocatori che hanno avuto il primo contatto.

AZIONE - PAG. 8

I giocatori eseguono il proprio turno come deciso durante la fase dell'iniziativa evolvendo la propria civiltà, ricercando nuovi progetti, migliorando armi e scudi ed impartendo ordini alle loro navi stellari. Durante il turno, i giocatori possono anche spendere 5 segnalini cultura per avere un segnalino predominio.

RICARICA - PAG. 24

Alla fine di ogni round di gioco c'è la fase di ricarica che consiste in:

- ◆ Controllare le condizioni di vittoria;
- ◆ Generare le risorse;
- ◆ Rinfrescare carte e segnalini;
- ◆ Aggiungere segnalini warp alle navi nell'iperspazio;
- ◆ Studiare i fenomeni con i segnalini di ricerca.

Al termine della fare di ricarica, inizia un nuovo round di gioco.

INIZIATIVA

All'inizio di ogni round di gioco, ogni giocatore che ha effettuato il primo contatto potrà decidere quante risorse investire per influenzare la politica galattica e conquistare l'iniziativa. Successivamente i giocatori sceglieranno una carta turno nell'ordine di chi ha speso il maggior numero di risorse.



I giocatori che non hanno avuto il primo contatto, non hanno la possibilità di influenzare le altre civiltà e non partecipano alla fase dell'iniziativa,

Nota: Per i primi 1 o 2 turni, quando nessuno ha ancora fatto il primo contatto, nessuno può influenzare la politica galattica perciò le carte turno verranno assegnate casualmente.

A partire dal giocatore che era primo nel precedente round di gioco, i giocatori che hanno avuto il primo contatto, possono piazzare le risorse da spendere sulla carta che hanno utilizzato nel precedente round. È possibile usare qualsiasi tipo di risorsa, ricerca, produzione e cultura. I giocatori piazzano le risorse nell'ordine di turno del precedente round di gioco.

Quando è il tuo turno, puoi sempre decidere di non spendere nulla. Se decidi di usare risorse, non sarai obbligato a spendere lo stesso numero di risorse dei giocatori che hanno già fatto l'offerta.

Nota: *Star Trek Ascendancy* ha le carte turno numerate da 1 a 10 ma quando giocate in 3 giocatori, si useranno solo quelle con i numeri 1, 2 e 3.

Le altre carte turno potranno essere utilizzate con le regole opzionali indicate a pagina 26 o quando aumentano il numero di giocatori.



SCEGLIERE LA CARTA TURNO

Il giocatore che ha speso il maggior numero di risorse prenderà per primo la carta turno desiderata. Questi può prendere qualsiasi carta turno desideri, non è obbligato a scegliere la carta turno 1, ma potrà sceglierne tranquillamente un'altra. In ordine di spesa di risorse, verranno poi scelte le altre carte turno.

Tutte le risorse spese in questa fase sono scartate e rientrano nelle riserve.

I giocatori che non hanno avuto il primo contatto o che decidono di non spendere nulla, avranno la loro carta turno casualmente tra le carte turno rimanenti. Le carte turno rimangono scoperte per tutta la fase di iniziativa.

Esempio: Ivano, Assunta e Manuel sono tutti collegati con canali spaziali e sistemi e possono partecipare alla fase dell'iniziativa. Assunta aveva giocato per prima nel precedente round così deve decidere per prima e sceglie di spendere 2 punti produzione. Ivano, che aveva giocato per secondo nel precedente round, spende per secondo e decide di spendere 1 punto ricerca. Manuel, terzo nel precedente round decide per ultimo e spende 3 risorse totali, 2 produzione ed 1 ricerca.

Manuel, avendo speso di più sarà il primo a scegliere la carta del turno, Assunta sceglierà per seconda mentre Ivano per ultimo.

AZIONE

A partire dal giocatore che ha la carta turno nr. 1, i giocatori svolgono il loro turno. Ogni turno del giocatore è formato da una fase di costruzione ed una fase di comando.

FASE COSTRUZIONE

All'inizio del turno di ogni giocatore c'è la fase di costruzione in cui ogni giocatore spende le risorse per sviluppare la propria civilizzazione, ricerca ed avanzamenti e migliorare armi e scudi. Queste scelte possono essere fatte in ogni ordine.

COSTI DI COSTRUZIONE

Nave Stellare
Costruisci sulla terra o su una base stellare.

Centro Produzione
Costruisci su produzione o su sito aperto.

Centro Ricerca
Costruisci su ricerca o su sito aperto.

Centro Cultura
Costruisci su cultura o su sito aperto.

Colonizz. Sistema
Costruisci su un sistema non sviluppato che controlli.

COSTRUIRE NAVI STELLARI

Ogni nave costa 1 punto produzione ognuna. Puoi costruire le navi solamente sulle basi stellari che controlli o nel tuo sistema natale (sempre che tu lo controlli ancora). Se stai costruendo 3 o più navi nello stesso sistema, puoi immediatamente raggrupparle in una flotta, senza spendere un segnalino comando. Per maggiori dettagli sulle Flotte, vedere a pag. 22.

Nota: Ogni giocatore ha un numero limitato di navi e centri di controllo che può avere sul tavolo contemporaneamente. In espansioni future potrai aggiungere navi e centri di controllo. Accertatevi che ogni giocatore abbia lo stesso numero di navi e centri di controllo.

COLONIZZARE UN SISTEMA

Puoi colonizzare un sistema planetario non sviluppato che controlli costruendo un centro di controllo. Un sistema planetario è considerato non sviluppato quando non contiene alcun centro di controllo.



Stabilire una nuova colonia è un processo che richiede l'uso intensivo di risorse. Le navi stellari spesso sono utilizzate come cuore funzionale della nuova colonia.

Colonizzare un nuovo sistema planetario costa 1 cultura più una nave stellare in orbita al sistema che si sta colonizzando.

COLONIZZARE UN CENTRO RISORSA

Alcuni pianeti sono ricchi di risorse naturali, altri sono ricchi di potenziali siti di scoperte scientifiche mentre altri hanno le potenzialità per contenere grandi città e grandi centri culturali.

Ogni sistema planetario ha una capacità segnalata con rettangoli colorati sul bordo del pianeta che rappresentano quanti centri risorse e di che tipo possono essere costruiti.



Questo sistema può avere un centro cultura e 2 centri produzione.

Puoi costruire centri risorse solamente nei sistemi che controlli. Per costruire un centro risorse, spendi il numero di risorse indicato nei costi di costruzione per il centro risorse di quel tipo.

Qualche volta incontrerai dei sistemi con capacità "aperta", questo significa che è un sistema talmente versatile che puoi scegliere che centro risorse costruire. In futuro, il centro risorse potrà esser sostituito con un altro pagandone il prezzo pieno. Non è mai possibile distruggere un centro risorse, ma nei siti aperti è possibile sostituirli.



COMPLETARE UNA RICERCA

Nella fase di costruzione, puoi anche completare una progetto di ricerca. L'ammontare di punti ricerca necessari per completare il progetto è indicato nell'angolo in alto a sinistra della carta.

Puoi aggiungere un segnalino ricerca su ogni progetto a turno.

Eseguire lo studio di un fenomeno interstellare può velocizzare il completamento di un progetto. Per maggiori dettagli sugli studi dei fenomeni interstellari, andare a pag. 14.



Questo progetto richiede 4 punti ricerca per essere completato

Nella fase di costruzione, ogni turno, puoi aggiungere un segnalino ricerca su ogni progetto in corso.



Quando un progetto ha abbastanza punti ricerca per essere completato, puoi utilizzare le sue regole immediatamente

Una volta messo un segnalino ricerca su un progetto, non potrà più essere spostato o ripreso in mano.

Nel primo round di gioco, i giocatori non hanno ancora progetti da studiare. Nella tua fase comando, puoi usare uno dei segnalini comando per lanciare un nuovo progetto. Per i dettagli sul lancio di nuovi progetti, vai a pag. 23.

Puoi avere un numero di progetti attivi pari al numero di centri di ricerca che controlli. Se in qualsiasi momento del gioco, hai un numero di progetti superiore al numero di centri ricerca, scarta immediatamente uno dei progetti.

SCARTARE PROGETTI

Quando un progetto viene scartato, va rimesso in fondo al mazzo delle carte avanzamento ed ogni segnalino ricerca sul progetto ritorna tra i rifornimenti.

TERMINARE UN PROGETTO

Quando completi un progetto con abbastanza punti ricerca, questi diventa un avanzamento utilizzabile. Muovi la carta avanzamento dalla zona progetti alla zona avanzamenti. Se necessario ed applicabile, puoi usare le regole speciali dell'avanzamento fin da subito. Salvo che la carta non dica il contrario, ogni turno puoi usare una sola regola speciale relativa alle carte.

Ogni avanzamento ha indicato anche la tipologia sul bordo destro della carta. Alcuni regole speciali hanno effetto solamente con avanzamenti speciali. Ad esempio, i Romulani hanno un avanzamento che gli permette di esaurire una carta spionaggio.

Quando termini un progetto, sarebbe consono che avverti i tuoi avversari del progetto terminato e che benefici da alla tua civiltà. A volte alcuni avanzamenti possono diventare esauriti. Un avanzamento esaurito non può essere utilizzato fino a quando non verrà rinfrescato nella fase di ricarica alla fine del round.

AVANZAMENTO WARP

Alcune carte avanzamenti riportano disegnato il segnalino Warp nella parte bassa sulla destra. Quando questi progetti vengono completati, aumenterà anche la velocità warp delle tue navi, oltre a tutte le regole speciali della carta. Per maggiori dettagli sul movimento Warp, andare a pag. 11



Questo progetto aumenta la velocità warp

AVANZAMENTO COMANDO

Alcune carte avanzamento, riportano nell'angolo in basso a destra il simbolo di un segnalino comando. Quando completi tale progetto, il numero di segnalini comando che hai da parte aumenta di uno. Questo nuovo segnalino comando parte da esaurito e sarà rinfrescato solo nella fase di ricarica alla fine del round.

Esistono alcuni avanzamenti Romulani con il simbolo di un segnalino cultura. Quando il giocatore romulano completa tali progetti, guadagna un segnalino Cultura.



Questo progetto aumenta il comando di 1

MIGLIORARE ARMI E SCUDI

Oltre a spendere segnalini ricerca per studiare i progetti attivi, puoi anche spendere le tue riserve di ricerca per migliorare gli scudi e le armi. Il costo per tali migliorie sono indicati sulla consolle di comando direttamente sopra all'attuale livello di scudi ed armi.

A differenza dei progetti, la spesa per migliorare armi e scudi deve essere completa e non si potrà, similmente ai progetti, investire punti ricerca fino al completamento della miglioria.

I costi per migliorare le tue armi ed i tuoi scudi sono scritti immediatamente sopra il tuo attuale livello di armi e scudi. In questo esempio, la Federazione ha un tiro per colpire di 5+ e per migliorare tale livello necessiterà di 4 punti ricerca per arrivare a 4+.

WEAPONS	
HIT ROLL	UPGRADE COST
1+	
2+	10
3+	8
4+	6
5+	4

RESEARCH RESEARCH RESEARCH RESEARCH

WEAPONS	
HIT ROLL	UPGRADE COST
1+	
2+	10
3+	8
4+	6
5+	4

THE PRIME DIRECTIVE
The Federation may never invade planets in Colonies Primitive Inhabited Systems.

EXPLORE STRANGE NEW WORLDS
For 1 Culture when you draw 2 Command or Research tokens you may discover a new Planet/Star.

SHIELDS
UPGRADE COST MODIFIER

12	4
10	3
8	2
6	1
	0

UNITED FEDERATION OF PLANETS

REGOLE SPECIALI DI COSTRUZIONE

Alcune regole speciali degli avanzamenti, ti permetteranno di svolgere qualche altra azione nella fase di costruzione, in tal caso potrai svolgerla in qualsiasi momento durante tale fase.

FINE DELLA FASE DI COSTRUZIONE

Una volta che hai completato la fase di costruzione, inizia la fase di comando. **Non appena hai iniziato la fase di comando, non potrai più spendere risorse per costruire** salvo che qualche regola speciale ti permetta di farlo.

L'unica eccezione è la spesa di 5 punti cultura per acquisire un segnalino predominio che, a differenza delle azioni della fase di costruzione, può essere fatta in qualsiasi momento del turno.

FASE COMANDO

Durante il tuo turno, dopo la fase di costruzione, ci sono una serie di cose che puoi fare nella fase comando:

- ◆ Muovere navi e flotte
- ◆ Iniziare una battaglia spaziale
- ◆ Invadere un Pianeta
- ◆ Tentare una egemonia culturale
- ◆ Formare una flotta o costruire una base stellare
- ◆ Iniziare un nuovo progetto di ricerca
- ◆ Attivare regole speciali

Quando impartisci un comando, esaurisci uno dei segnalini comando girandolo a faccia in giù per rappresentare che è stato usato. Quando hai terminato i segnalini comando, il tuo turno finisce ed il giocatore con la carta turno successiva inizierà il suo.

Ogni comando sopra elencato potrà essere impartito un numero illimitato di volte, dipendente solo dalla disponibilità dei segnalini comando.



Captain Picard has the Conn

MOVIMENTO

Le navi possono muoversi con velocità ad impulso o velocità warp. Ogni ordine di movimento muove 1 nave o una flotta. Durante il turno, potrai impartire più di 1 ordine di movimento alla stessa nave o flotta.

Ad esempio, puoi usare un punto comando per far sì che una nave esca dalla navigazione warp e poi impartire un secondo comando per farla muovere a velocità ad impulso.

Non appena muovi una nave in un settore inesplorato, piizzerai subito un canale spaziale ed un sistema sul tavolo, costruendo in tal modo una parte della mappa galattica. La scoperta ed il posizionamento di un nuovo sistema fa sempre terminare il movimento della nave/flotta che l'ha scoperto.

MOVIMENTO AD IMPULSO

Tutte le navi hanno una velocità base d'impulso di 2. Per muovere una nave ad impulso, esaurire un segnalino comando e muovere la nave fino alla distanza massima di 2 settori. Durante il movimento di impulso puoi piazzare nuovi canali spaziale e sistemi, ma la scoperta di un nuovo sistema termina sempre il movimento.



ENTRARE NEL WARP

Per entrare in velocità warp, esaurire un segnalino comando e spostare la nave o la flotta appena fuori dalla mappa vicino al sistema o canale spaziale che stava percorrendo.

Vicino alla miniatura mettere un segnalino warp che indica il settore di partenza. Le navi possono accumulare altri segnalini warp alla fine di ogni round o spendendo segnalini comando aggiuntivi.

Le navi nel warp non sono considerate essere nel settore dal quale sono partite. Per qualsiasi regola o dinamica, le navi in warp non sono considerate sulla mappa di gioco fino a quando non usciranno dal warp.



USCIRE DAL WARP

Per far uscire una nave o una flotta dalla velocità warp, bisogna esaurire un segnalino comando. Quando una nave/flotta esce dal warp, si muove attraverso di un numero di sistemi pari al numero di segnalini warp accumulati più il numero di figure warp sulle carte avanzamento completate. E' possibile uscire dal warp su uno dei canali spaziali prima del sistema più lontano che poteva raggiungere.



Se la nave entra in warp da un sistema, non contarlo nel computo dei sistemi che potrà attraversare. E' sempre possibile scegliere di muoversi di un numero di sistemi inferiori al numero di segnalini warp accumulati. Se si decide di uscire dal warp su un canale spaziale, è possibile posizionare la nave/flotta in qualsiasi settore del canale. Una volta usciti dal warp, scartare tutti i segnalini accumulati.

Puoi anche decidere di entrare in un nuovo sistema come parte del tuo movimento nel warp, ma questi farà terminare il movimento della nave che lo esplora, anche se aveva del movimento rimanente da fare.

VIAGGIARE NEL WARP

E' possibile utilizzare un segnalino comando per fornire un segnalino warp ad una nave/flotta che sta già viaggiando nel warp. Le navi e flotte in warp, ricevono altri segnalini warp nella fase di ricarica.

ENTRARE IN TERRITORIO NEMICO

Sia che stai muovendo ad impulso o a velocità warp, non puoi mai entrare o attraversare un settore che non controlli ed in cui ci siano navi nemiche. Potresti chiedere il permesso di muovere o attraversare il settore rivale ma solo se siete in pace e se ti concede il permesso. In caso di diniego, il movimento termina. E' sempre possibile muoversi attraverso sistemi che controlli anche se ci sono navi nemiche.

NOTA: Se un rivale nega l'accesso al suo sistema, non è possibile tornare indietro e scegliere un'altra strada. Se invece stai viaggiando a velocità warp, devi terminare il tuo movimento nel settore prima di quello in cui hai chiesto l'accesso.

SISTEMI PERICOLOSI

Alcuni sistemi hanno il segnale dell'Allarme Rosso. Quando la tua nave entra in un sistema pericoloso, la nave deve affrontare il pericolo e vedere se sopravvive.



Una pericolo livello 5 colpisce la nave con 5 o 6

Gli scudi proteggono contro i pericoli. Quando si deve affrontare un pericolo, sommare al livello del pericolo, il livello degli scudi. Il giocatore alla tua sinistra tirerà un dado per ogni nave che è entrata nel sistema pericoloso. Per ogni tiro uguale o superiore al valore della minaccia sommata al valore degli scudi, una nave verrà distrutta.



BOOM - Un tiro di 5 indica che la nave federale è distrutta non appena termina il movimento nel sistema pericoloso.

Ad esempio, una nave della federazione termina il suo movimento nella Stellar Nursery che è un sistema pericoloso di livello 4. La Federazione ha migliorato gli scudi una volta ed ha un bonus scudi pari ad 1. Il Giocatore Klingon alla sua sinistra lancia un dado. Un tiro di 5 o 6 distruggerebbe la nave della Federazione.

Lo spazio è vasto, se non vuoi fermarti in un sistema pericoloso, non dovrai affrontare la minaccia insita in esso. Pian piano diventerai abile a navigare intorno ai sistemi pericolosi. Se costruisci una nave in un sistema pericoloso, non dovrai tirare alcun dado quando metterai la nave sul tavolo o quando questa lascerà il sistema. **Le navi devono affrontare la minaccia solamente quando terminano il movimento nel settore. Pericoloso.**



Con 2 segnalini warp, la nave federale può attraversare il sistema della pulsar senza affrontare il pericolo.

COSTRUIRE LA GALASSIA

Muovendoti nella galassia, posizionerai nuovi canali spaziali e nuovi sistemi costruendo una mappa galattica unica. Ogni nuova mappa rappresenta nuove sfide e nuove opportunità.

METTERE NUOVI CANALI SPAZIALI

Ogni disco sistema ha un numero massimo di canali spaziali a cui può essere collegato, indicato nella parte bassa del disco. Quando quel numero di canali spaziali sono stati collegati, non potrai fare nuove connessioni da quel sistema.



Questo sistema può avere 3 canali spaziali collegati

Mentre stai muovendo, puoi decidere di posizionare un nuovo canale spaziale e viaggiarci attraverso. Se il sistema che stai lasciando ha delle connessioni ai canali spaziali non utilizzate, lancia il dado dei canali spaziali per determinare la lunghezza del nuovo canale. E' possibile piazzare un nuovo canale spaziale, sia che si stia viaggiando ad impulso, sia in velocità warp.



Il giocatore della Federazione tira 4 sul dado dei canali spaziali e connette un canale spaziale da 4 settori al sistema che sta lasciando.

Posiziona il nuovo canale spaziale connesso con il sistema che stai lasciando e muovi la nave all'interno del canale. Il nuovo canale spaziale può essere posizionato in ogni lato esterno del sistema purchè ci sia spazio per metterlo.

ABBANDONARE UN CANALE SPAZIALE

Se un canale spaziale non contiene navi ed è connesso solamente ad un sistema, rimuoverlo dal gioco. Può accadere, ad esempio, che una nave entri in un canale spaziale ma lo lasci prima di raggiungere il sistema successivo senza collegare il canale ad un altro sistema. Le navi che sono a velocità warp, anche se posizionate vicino ad un canale spaziale con una sola connessione, non sono considerate sul tavolo perciò il canale spaziale verrebbe rimosso ugualmente. Piazzare la nave spaziale ed il relativo segnalino warp vicino al sistema a cui era collegato il canale spaziale.

POSIZIONARE NUOVI DISCHI SISTEMI

Quando muovi ad impulso o esci dal warp, puoi muoverti attraverso un canale spaziale collegato solo da un lato e posizionare un nuovo disco sistema.

Per far ciò, pesca uno dei dischi sistema dal mazzo e mettilo sul tavolo connettendolo al canale spaziale percorso dalla tua nave. Ora muovi la tua nave all'interno del nuovo sistema.

Avendola mossa all'interno di un nuovo sistema, il suo movimento termina obbligatoriamente. Il nuovo sistema messo sul tavolo non può sovrapporsi ad altri sistemi od altri canali spaziali.

Se il nuovo sistema è pericoloso, dovrai inizialmente affrontarne la minaccia. Per i dettagli sui sistemi pericolosi, vedi pagina 12.



POSIZIONARE UN NUOVO SISTEMA ARRIVANDO DAL WARP

Quando una nave esce dal warp, può attraversare un numero di sistemi a seconda dei segnalini warp accumulati. Come parte di questo movimento, la nave può piazzare nuovi canali spaziali e nuovi sistemi. Ovviamente, muovendosi all'interno di un nuovo sistema fa terminare il movimento della nave che vi è entrato

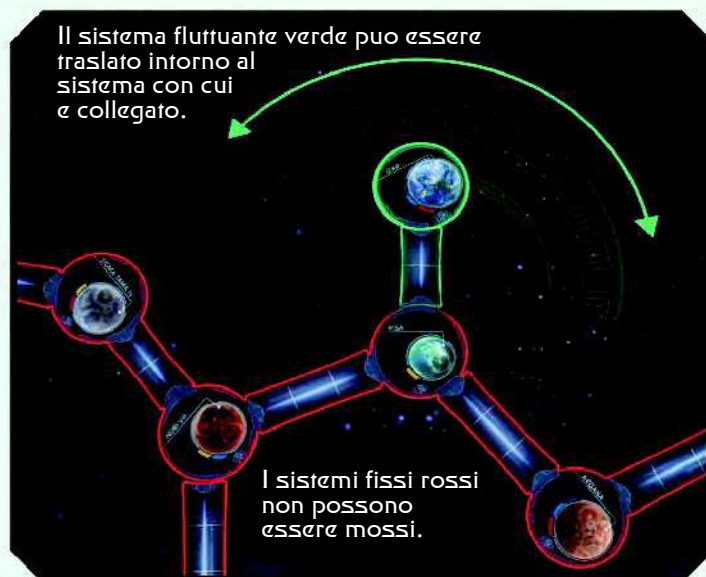


SISTEMI FISSI E FLUTTANTI

Mentre si viaggia verso lo spazio inesplorato, l'incertezza regna sovrana. La migliore rotta per raggiungere un sistema stellare non è determinata immediatamente dopo averlo scoperto. In *Star Trek Ascendancy*, i dischi dei sistemi non sono immobili quando vengono piazzati per la prima volta.

Un sistema è fisso quando viene collegato con altri 2 sistemi. Un sistema fisso è sempre immobile.

Quando un disco del sistema è collegato solamente con un altro sistema, questi è considerato "fluttuante". Durante il tuo turno puoi ruotare qualsiasi sistema fluttuante finché questi rimane connesso con il sistema di partenza in modo da creare maggior spazio per altri sistemi o per semplificare la connessione con altri sistemi.



Quando si decide di spostare un sistema fluttuante, lo si può far traslare solo sul bordo del sistema su cui è connesso con il canale spaziale. Inoltre non è mai possibile muoverlo in modo tale che esca dal bordo del tavolo. Una volta che il sistema sarà collegato ad altro sistema oltre il primo diventerà "fisso" e non potrà più essere mosso.

SE UN SISTEMA VIENE DISTRUTTO

Attraverso conflitti o cataclismi, un sistema potrebbe venir distrutto, in quel caso, tutti i canali spaziali senza alcuna nave all'interno verranno eliminati dal tavolo.

FARE LE CONNESSIONI

Quando stai per lasciare un sistema fluttuante, puoi sempre muovere un altro sistema fluttuante per tentare di fare una connessione tra i due con un canale spaziale.

Quando lasci il sistema fluttuante, lancia il dado dei canali spaziali per determinarne la lunghezza. Se il canale spaziale è abbastanza lungo da permettere la connessione con un altro sistema fluttuante, potrai muoverli entrambi e connetterli. Se riesci a fare la connessione, potrai anche continuare il movimento della nave che stava muovendo.



Se il nuovo canale spaziale non è abbastanza lungo da permettere una connessione con un sistema già esplorato e la nave sta viaggiando nel warp, puoi sia fermarti all'interno del canale spaziale o esplorare un nuovo sistema posizionando un nuovo disco sistema. Se invece la nave sta cercando di fare una connessione viaggiando a velocità di impulso ma non ci riesce, può sempre usare il suo secondo passo del movimento per tornare al sistema ed abbandonare il canale spaziale che, alla fine del turno, se non ci sarà nessuno su di esso, verrà eliminato.

REGOLE ADDIZIONALI DELLE MAPPE

Quando si sta costruendo la mappa della galassia, bisogna tenere in mente queste poche regole:

- ◆ Un canale spaziale non può attraversarne un altro;
- ◆ Un disco sistema non può toccarne un altro;
- ◆ I sistemi natali sono sempre considerati fissi e mai fluttuanti;
- ◆ E' sempre possibile usare i canali spaziali per verificare se una connessione è possibile prima di fare il movimento;
- ◆ Un sistema è considerato fluttuante solo se è collegato ad un sistema fisso.

SCOPRIRE I FENOMENI

Non tutti i sistemi contengono pianeti abitabili, ma ci sono diversi sistemi con fenomeni interstellari che meritano studi futuri. La scienza è pericolosa ed i fenomeni sono dei pericoli da studiare ed esplorare.

Quando esplori un sistema che risulta essere un fenomeno interstellare, posiziona un segnalino ricerca della riserva sul disco.

Non appena si scopre un sistema pericoloso, tutte le navi presenti devono resistere alla minaccia che rappresenta. Se almeno 1 nave sopravvive alla minaccia, prende il segnalino ricerca dal sistema. Potrai poi decidere se mettere il segnalino nella tua riserva o su uno dei tuoi progetti. Se tutte le navi nel sistema vengono distrutte, il segnalino rimane lì dov'è. **Non va mai pescata una carta esplorazione quando si scopre un sistema con fenomeno interstellare.**



STUDI FUTURI

Durante la fase di ricarica, posizionare un segnalino ricerca su tutti i sistemi con fenomeni interstellari che non ne hanno già uno. Il primo giocatore che ogni round riesce a superare la minaccia del fenomeno, potrà prendere il segnalino ricerca. Questo segnalino, potrà essere messo su un progetto o nella riserva del giocatore.

NOTA: Se una delle tue navi inizia il turno su un fenomeno interstellare, puoi spendere un segnalino comando per affrontare la minaccia senza effettuare alcun movimento.

SCOPRIRE SISTEMI PLANETARI

Molti dei sistemi sono sistemi planetari, contenenti potenzialmente mondi abitabili.

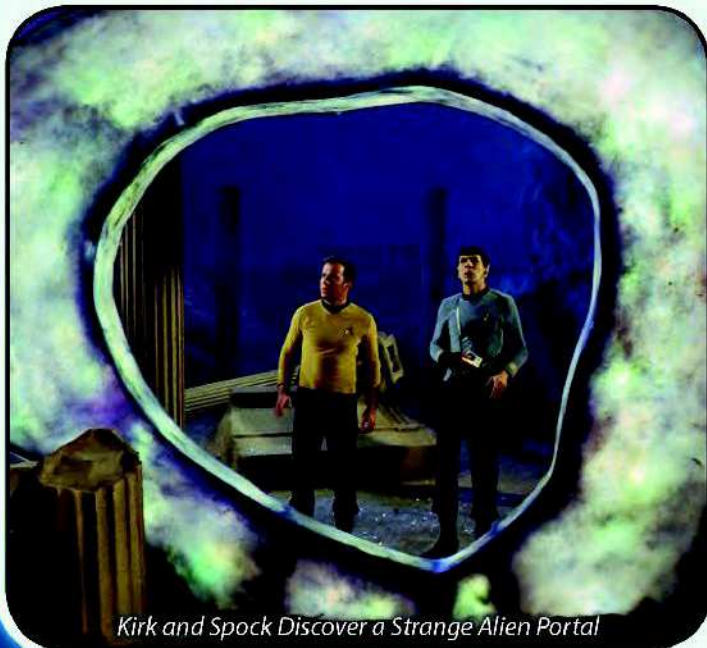
I dischi dei sistemi planetari figurano l'immagine ed il nome del pianeta più importante e sul bordo del pianeta la tipologia di centri di risorse costruibili nel sistema.

Se il sistema che hai appena scoperto è un sistema planetario pericoloso, tutte le navi dovranno affrontare la minaccia.

Se nessuna delle navi entrate nel sistema sopravvive, pescare una carta esplorazione e posizionarla a faccia in giù nei pressi del sistema. La prima nave che supererà la minaccia del sistema, dovrà risolvere la carta esplorazione.

Se almeno una delle navi entrate nel nuovo sistema planetario pericoloso sopravvive, o se il sistema planetario non è pericoloso, pescare una carta esplorazione e risolverne gli effetti.

Non va mai pescata una carta esplorazione quando si scopre un sistema con un fenomeno interstellare.



CARTE ESPLORAZIONE

Esistono 4 tipi di carte esplorazione. La maggior parte delle carte esplorazione si risolvono subito, alcune rimangono in gioco, quest'ultime andranno posizionate a faccia in su nei pressi del sistema finché non saranno risolte. Quando il pianeta è colonizzato, scartare la carta.



CRISI

Le carte crisi rappresentano alcuni tipi di problemi o difficoltà. Alcune carte crisi obbligheranno la nave ad affrontare un pericolo.



SCOPERTA

Oltre alle carte crisi, i nuovi mondi mantengono la promessa di far vedere meraviglie mai viste prima, scoperte tecnologiche incredibili ed il contatto con nuove forme di vita e nuove civiltà



PIANETI VERGINE

Alcune carte del mazzo esplorazione sono pianeti vergine, ossia quei pianeti che sono perfettamente adatti ad essere abitati ma che sono privi di vita senziente.



CIVILTÀ

Alcuni sistemi che scoprirai sono già abitati da civiltà che possono variare da società pre-warp a società completamente evolute. Quando pescherai una carta esplorazione civiltà, questa ti indicherà se posizionare su di essa dei segnalini produzione, indicando che è una società pre-warp, o dei segnalini warp che indicheranno che è una società evoluta.

CIVILTÀ PRE-WARP

Le civiltà pre-warp sono quelle che non hanno ancora scoperto il viaggio spaziale alla velocità superiore a quella della luce. Questi mondi non hanno sviluppato tecnologie od infrastrutture che possono essere d'aiuto alle civiltà avanzate.



Il primo giocatore che colonizzerà Valakis VI potrà prendere i segnalini produzione.

Le carte civiltà pre-warp indicano che tipo di risorse posizionare sul sistema che stanno a rappresentare le materie prime a disposizione che la popolazione teneva pronte per lo sfruttamento. Il primo giocatore che colonizza il sistema potrà appropriarsi delle risorse ivi contenute.

CIVILTÀ WARP

Quando viene pescata una carta esplorazione che indica una civiltà con capacità warp, sarà anche indicato quanti segnalini warp posizionare sul sistema indicanti il livello di civilizzazione raggiunto.

Ogni carta civiltà warp indica anche che tipo di centri risorse si potranno costruire su quel sistema. Quando costruisci un centro ricerca su un sistema con una civiltà warp, dovrai prima sviluppare il centro di produzione, poi quello di ricerca e solo alla fine quello di cultura, naturalmente tenendo conto di quanti centri risorse ti permette di costruire la carta civiltà pescata.



CIVILTÀ ESEMPI DI CIVILTÀ INDIPENDENTI

Quelli che seguono sono una coppia di esempi di civiltà indipendenti con capacità warp.



I Romulani scoprono una civiltà warp di livello 2 su Terra Nova che ha la capacità di costruire 1 centro produzione, 1 centro ricerca ed 1 centro cultura. La carta civiltà però indica che il pianeta può avere solo 2 centri risorse da sviluppare, il primo sarà di produzione ed il secondo di ricerca. Non sarà possibile costruirne un terzo.



Il giocatore della Federazione ha scoperto una civiltà warp di livello 3 su Ardana. Ardana permette di costruire 1 centro di produzione, 1 di ricerca ed 1 aperto. In questo caso sarà possibile costruire 2 centri risorse di produzione e come 3° centro si costruirà il centro ricerca.

PRENDERE IL CONTROLLO DI UNA CIVILTÀ WARP

Le civiltà con capacità warp hanno scoperto sufficienti tecnologie e costruito sul loro pianeta infrastrutture tali che la colonizzazione non è una opzione valida. Prendere il controllo di una sistema con una civiltà warp è molto più complicato del colonizzare un sistema con una civiltà pre-warp. Ogni volta che ci sono strutture sviluppate su un pianeta, l'egemonia o l'invasione sono le uniche opzioni per prenderne il controllo.

BATTAGLIE

Se ci sono delle navi rivali in un settore adiacente o nello stesso settore dove sono presenti delle tue navi, spendendo un segnalino comando, potrai iniziare una battaglia spaziale. Un combattimento spaziale consiste in una serie di round in cui ogni giocatore tira per colpire, causa vittime e decide se continuare a combattere o ritirarsi. Il giocatore che ha iniziato la battaglia è sempre considerato l'attaccante.



La flotta Klingon è in posizione per iniziare una battaglia spaziale.

BATTAGLIE NELLO STESSO SETTORE.

Solitamente le battaglie avvengono tra navi posizionate in settori adiacenti ma può succedere che le navi siano presenti nello stesso settore, ad esempio se le 2 fazioni rompono un accordo commerciale, se il controllore costruisce una nave in un settore dove è presente una nave nemica o se una nave esce dall'occultamento.

COLPIRE

Il tuo attuale livello delle armi determina il tuo tiro per colpire. Per riuscire in un tiro per colpire, dovrai riuscire in un tiro uguale o superiore al tuo tiro per colpire. Il modificatore degli scudi del nemico sarà applicato al tuo tiro rendendolo più difficile.

Entrambi i giocatori lanciano un numero di dadi pari al numero di navi coinvolte nello scontro. Ogni nave ha la possibilità di riuscire a colpire il nemico ed eventualmente distruggerlo.



Il giocatore Klingon ha migliorato le proprie armi 2 volte ed ha un tiro per colpire di 3+. I Romulani hanno migliorato gli scudi solo una volta e daranno un modificatore di 1.

I Klingon hanno bisogno di 4+ per colpire.



Sia i Romulani che i Klingon lanciano un numero di dadi pari al numero di navi schierate in combattimento.

Nell'immagine sopra riportata, una flotta di 5 navi Klingon ha attaccato i Romulani. I Klingon hanno migliorato le loro armi 2 volte in tal modo necessitano solo di 3+ per colpire. I Romulani però hanno migliorato i loro scudi una volta, fornendo un modificatore negativo al nemico di 1. Combinando i 2 valori, risulterà che i Klingon necessitano di 4+ per colpire. I Klingon lanceranno 5 dadi ed ogni 4, 5 o 6 sarà un colpo andato a segno.

I Romulani non hanno migliorato le loro armi ed i Klingon non hanno migliorato i loro scudi, in tal modo i Romulani avranno bisogno di 5+ per colpire in quanto il modificatore scudi dei Klingon è 0.

CAUSARE VITTIME

Ogni colpo andato a segno distrugge una nave nemica. Entrambi i giocatori tirano per colpire e causano vittime contemporaneamente. Se c'è una scelta di dove prendere le navi distrutte, sarà sempre il giocatore che ha messo a segno i colpi a decidere come distribuirli.

Ad esempio, se metti a segno 4 colpi contro un avversario che ha una flotta da 5 navi e 2 navi singole, potrai anche decidere di distribuire tutti i colpi alla flotta.

SUPPORTO DELLE BASI STELLARI IN BATTAGLIA

Le Basi Stellari possono fornire supporto alle navi amiche durante uno scontro spaziale. Quando hai delle navi in orbita ad un pianeta da te controllato che ha una base stellare, tira un dado per colpire aggiuntivo. Le basi stellari non combattono mai autonomamente.

ATTACCARE DA PIÙ SETTORI

Se hai navi in più settori adiacenti al settore che vuoi attaccare, spendendo un singolo segnalino comando, puoi farle attaccare tutte insieme.



Il giocatore Klingon può usare un segnalino comando per far attaccare tutte le sue navi.

RITIRARSI DAL COMBATTIMENTO

Dopo aver causato le vittime, ogni giocatore può controllare lo stato delle proprie navi. A partire dall'attaccante, ogni giocatore dichiara se vuole ritirarsi o no.

La ritirata è sempre eseguita a velocità di impulso e deve essere eseguita su canali spaziali esistenti. Non è possibile posizionare nuovi canali spaziali durante la ritirata. Quando effettui una ritirata, tutte le tue navi devono muovere e terminare la ritirata nello stesso settore.



I Romulani si ritirano presso un canale spaziale esistente. I Klingon che hanno vinto lo scontro possono muoversi ed occupare il settore.

RITIRATA BLOCCATA

Le navi che non possono muoversi in quanto hanno sul loro tragitto navi nemiche che le bloccano, non possono ritirarsi.



Le navi Klingon bloccano tutti i canali spaziali esistenti, in questa maniera le navi Federali non possono ritirarsi.

IL COMBATTIMENTO CONTINUA

Se nessuno dei giocatori coinvolti decide di ritirarsi (o non può farlo), avviene un altro round di combattimento. Senza spendere ulteriori segnalini comando, il combattimento continua round dopo round fino a quando una delle parti si ritira o non ha più navi in battaglia.

ATTACCO RAPIDO

Alcune migliorie forniscono alle navi, o ai centri, il vantaggio attacco rapido (first strike). Nel primo round di combattimento, se hai il vantaggio attacco rapido, il tuo avversario subirà le perdite prima di poter attaccare in risposta con le sue navi. Attacco Rapido è utilizzato solamente nel primo round di combattimento.

Attacco Rapido non fornisce un attacco extra in battaglia, garantisce solo che l'avversario subisce le perdite prima di poter attaccare. Se entrambe le flotte hanno attacco rapido, non succede nulla ed entrambi attaccano contemporaneamente.

Ad esempio, 6 Navi Romulane con attacco rapido attaccano 4 navi della Federazione. I Romulani distruggono 2 navi della Federazione. Le 2 navi rimanenti distruggono una nave Romulana. Nel round successivo le 2 navi Federali e le 5 navi Romulane tireranno per colpire e causeranno vittime simultaneamente come normale.

VINCERE UN COMBATTIMENTO SPAZIALE

Il giocatore che distrugge tutte le navi dell'avversario o che lo costringe alla ritirata ha vinto il combattimento. Non appena terminato lo scontro, il vincitore può immediatamente fare una "Manovra Tattica" con alcune o tutte le sue navi. Una *Manovra tattica* è un movimento a velocità d'impulso che non necessita un segnalino comando per essere svolta. Tutte le navi che effettuano la Manovra Tattica devono muoversi su canali spaziali esistenti e devono terminare il loro movimento nello stesso settore.

BATTAGLIE TRA PIU DI 2 GIOCATORI

Ci sarà sempre e solo un giocatore attaccante, ma può accadere che ci siano più difensori. Quando i difensori sono più di 1, l'attaccante deve decidere come dividere gli attacchi mentre tutti gli attacchi dei difensori saranno diretti verso l'attaccante.

Al termine di ogni round, ogni difensore decide separatamente se ritirarsi o meno. Il combattimento termina quando tutti i difensori sono distrutti o in ritirata o quando l'attaccante è distrutto o in ritirata.

INVASIONE

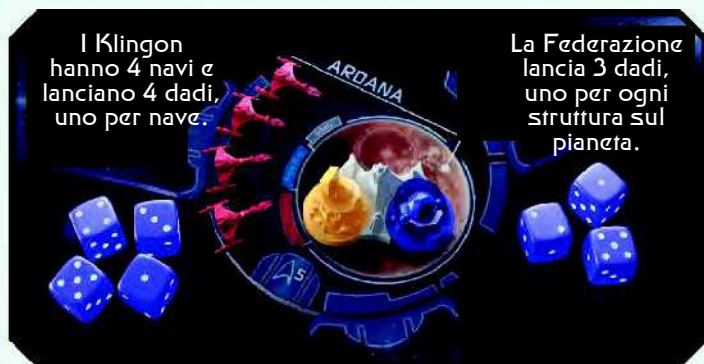
Quando le tue navi raggiungono un sistema planetario sviluppato che non controlli, spendendo un segnalino comando potrai effettuare una invasione. Se nel sistema ci sono navi stellari nemiche, prima di iniziare una invasione, dovrai sconfiggerle in una battaglia spaziale. Se l'invasione planetaria avrà successo, avrai preso il controllo del sistema.

Ogni invasione planetaria consiste in una serie di round di combattimento in cui ogni giocatore tirerà per colpire e causerà delle vittime dopodiché potrà decidere se arrendersi, ritirarsi o continuare a combattere.

NOTA: Le invasioni sono eventi a senso unico: non puoi usare un segnalino comando per far iniziare un combattimento dai tuoi centri contro le navi che occupano il sistema.

COLPIRE

L'Attaccante lancia un numero di dadi pari al numero di navi che ha in orbita nel sistema. Il difensore lancia un numero di dadi pari al numero di centri che sono stati costruiti, compreso il centro di controllo. Ogni dado lanciato ha una possibilità per colpire. Le basi stellari non partecipano alla difesa nelle invasioni planetarie, ma solamente alle battaglie spaziali.



Come nelle battaglie spaziali, i livelli di attacco delle armi dei giocatori determina il loro "tiro per colpire". Per segnare il colpo hai bisogno di tirare un valore uguale o superiore del tuo "tiro per colpire" con l'aggiunta del modificatore dello scudo avversario, rendendolo così più difficile da prendere.

CAUSARE VITTIME

Ogni colpo del difensore andato a segno distrugge una nave avversaria. In una Invasione Planetaria, l'obiettivo dell'attaccante è di prendere il controllo del pianeta causando il minimo danno possibile alle infrastrutture.

I colpi andati a segno dell'attaccante non distruggono alcun centro ma determinano l'esito dell'invasione

RISULTATO DI UNA INVASIONE

A seconda di quanti colpi a messo a segno l'attaccante, ci sono diversi possibili esiti.

INVASIONE RIUSCITA

Se l'attaccante mette a segno più colpi di quanti centri possiede il difensore, l'attacco è stato soverchiante ed ha vinto la battaglia prendendo il controllo del pianeta. Posizionare il centro di controllo dell'attaccante sul sistema rimpiazzandolo al centro di controllo nemico se era controllato da un rivale. L'attaccante deve ancora determinare le perdite causate dal difensore.

Ad esempio, nell'illustrazione a sinistra, i Klingon devono mettere a segno tutti e 4 i dadi a disposizione per prendere il controllo del sistema senza distruggere nessuno dei centri Federali presenti.

DANNI COLLATERALI

Se l'attaccante mette a segno meno colpi di quanti centri possiede il difensore sul pianeta, per ogni colpo a segno dovrà scegliere e distruggere un centro risorse. Il centro di controllo non viene distrutto. Verrà poi giocato un altro round di combattimento a meno che il difensore non decida di arrendersi o l'attaccante di ritirarsi.

Ad esempio, se i Klingon nell'illustrazione a destra avessero messo un solo colpo a segno, avrebbero potuto decidere se distruggere il centro di ricerca od il centro di cultura. Se avessero messo a segno 2 colpi, avrebbero distrutto entrambi i centri lasciando intatto solo il centro di controllo della Federazione.

ANNIENTAMENTO TOTALE

Se l'attaccante mette a segno un numero di colpi pari al numero di centri che possiede il difensore sul pianeta, incluso il centro di controllo, la superficie del pianeta è stata completamente rasa al suolo dall'attacco. Distruggi tutti i centri del pianeta incluso il centro di controllo. L'invasione è finita, il sistema dovrà essere colonizzato nuovamente nei prossimi turni. Ne il difensore e ne l'attaccante hanno vinto la battaglia.

NOTA: Anche se tutte le navi stellari dell'attaccante vengono distrutte, il risultato dell'invasione è lo stesso, infatti può succedere che tutte le navi stellari attaccanti vengano distrutte e l'invasione abbia ugualmente successo.

INVASIONE RESPINTA

Se il centro di controllo del giocatore in difesa sopravvive e tutte le navi attaccanti vengono distrutte, l'invasione è terminata ed il difensore mantiene il controllo del sistema. Dopo un round di combattimento, l'attaccante può scegliere se ritirarsi terminando il tentativo di invasione. Quando si ritira, l'attaccante può effettuare un movimento di ritirata a velocità ad impulso.

ARRENDERSI

In una invasione planetaria, il difensore non può ritirarsi ma può sempre arrendersi. Il Difensore può decidere di arrendersi ancora prima che avvenga il primo attacco dell'invasione, in tal caso l'attaccante vince il combattimento e prende il controllo del sistema.

CONTINUANO I COMBATTIMENTI

Se nel primo round l'invasione non ha avuto successo e ci sono ancora navi nemiche che tentano l'invasione, si giocheranno altri round. Non sarà necessario spendere altri segnalini comando fino a quando il difensore non si arrende, l'invasione riesce, l'attaccante si ritira o perde tutte le sue navi.

CATTURA DEI CENTRI DI RICERCA

Quando prendi il controllo di un centro di ricerca intatto, il giocatore che ha perso il centro dovrà immediatamente dare al giocatore che ne ha preso il controllo uno dei progetti attivi. Ogni segnalino ricerca sul progetto viene scartato. Se vengono catturati più centri di ricerca, per ognuno dovrà essere consegnato un progetto attivo. Se il centro di ricerca viene distrutto o se il difensore non ha progetti attivi in corso, non sarà acquisito alcun progetto al termine dell'invasione. Posizione in progetto appena acquisito nella tua area dei progetti.

CATTURARE BASI STELLARI

Le basi stellari hanno un discreto valore e non conviene a nessuno distruggerle. Quando una base stellare viene posizionata su un sistema, rimane lì per l'intera partita. Quando il controllo di un sistema cambia possessore, una eventuale base stellare passa sotto lo stesso controllo. Quando catturi una base stellare di un rivale, prendi un suo segnalino comando e mettilo nella tua riserva a faccia in giù, non potrà essere utilizzato per questo turno. Quando una base stellare viene catturata, verranno applicate solo le regole speciali possedute dal nuovo controllore.

Quando c'è un risultato di Annientamento Totale, il difensore ha perso il controllo della base stellare ed il relativo segnalino comando, ma l'attaccante non ne ha preso ancora il controllo. Il primo giocatore che prende il controllo di una base stellare senza alcun controllo, prende il relativo segnalino comando.

INVASIONE DI SISTEMI NON CONTROLLATI

Alcuni sistemi potrebbero essere sviluppati ma senza il controllo di una delle fazioni in gioco. L'invasione si svolgerà normalmente ma non ci sarà alcun centro di controllo da conquistare. I centri risorse (ricerca, cultura e produzione) forniranno un dado di difesa ognuno. Il giocatore alla destra dell'attaccante tirerà i dadi per il sistema in difesa. I valori per colpire ed i modificatori degli scudi della civiltà warp funzionano come per i combattimenti spaziali.

LIVELLO TECNICO DELLA CIVILTÀ

Alcune carte esplorazione "Civiltà" ti indicheranno quanti segnalini warp posizionare sul sistema e quanti centri risorse sarà possibile sviluppare. Il numero di segnalini Warp indica il livello tecnologico della civiltà. Più è alto il livello della civiltà e migliori saranno i livelli di armi e scudi con relativi tiri per colpire delle armi che modificatori negativi da applicare al nemico.

LIVELLO CIVILTÀ	ARMI TX C	SCUDI MODIFIC.	RESISTENZA EGEMONIA
LIVELLO UNO	5+	1	1
LIVELLO DUE	4+	2	2
LIVELLO TRE	3+	3	3

Quando un giocatore prende il controllo di un sistema con una civiltà con capacità warp, scartare tutti i segnalini warp su di esso.

NOTA: Al posto di tenere la carta della civiltà sul tavolo, sarà possibile calcolare in maniera indipendente sia il tiro per colpire che il modificatore degli scudi della civiltà esistente. Basterà sottrarre dal numero "6" il numero di segnalini warp presenti e si avrà il tiro per colpire. Il numero di segnalini rappresenta anche il modificatore scudi ed il valore resistenza all'egemonia. Il valore di resistenza all'egemonia è anche aumentato dal numero di centri presenti sul sistema.

EGEMONIA

Quando hai delle navi che occupano un settore sviluppato che non controlli, puoi tentare di prenderne il controllo culturalmente tramite l'egemonia. Una civiltà ha una resistenza all'egemonia direttamente proporzionale al suo livello tecnologico ed allo sviluppo delle sue infrastrutture.

Normalmente sono sufficienti 2 punti cultura per prendere il controllo su un sistema tramite l'egemonia, uno per effettuare il tentativo ed uno per prendere il controllo del sistema, sempre se il tentativo riesce.

La resistenza all'egemonia di un sistema è pari al numero di centri presenti sul pianeta aumentato di 1 se è presente una base stellare e dal numero di segnalini predominio del giocatore che lo controlla.

Per tentare un'egemonia culturale, esaurire un segnalino comando e spendere un segnalino cultura dopodiché lanciare un dado ed aggiungere il numero di segnalini predominio che si possiedono. Se il totale è superiore al valore di resistenza all'egemonia del sistema, puoi pagare un altro segnalino cultura per prenderne il controllo. In tal caso posiziona uno dei tuoi centri di controllo sul pianeta.

Il totale del dado sommato al predominio Romulano è più alto del numero di strutture e del predominio Klingon, i Romulani prendono il controllo del sistema.

I Romulani pagano un altro segnalino cultura e prendono il controllo del sistema.

RESISTENZA EGEMONIA = 4

Esempio: I Romulani (Predominio 2) occupano un sistema Klingon. Il Sistema ha 3 centri (2 centri risorse ed 1 centro di controllo) che sommato al predominio 1 dei Klingon fornisce una resistenza all'egemonia di 4. I Romulani esauriscono un segnalino comando e spendono 1 punto cultura per tentare l'egemonia. Lanciano un dado e totalizzano 3 che sommato al valore di predominio di 2 da un totale di 5, sufficiente per completare con successo il tentativo, spendono 1 altro punto cultura per prendere il controllo del sistema.

VARIAZIONE: Per facilitare i calcoli puoi usare il predominio dell'attaccante per abbassare la resistenza all'egemonia del difensore, nell'esempio sopra citato, il predominio Romulano avrebbe abbassato la resistenza all'egemonia Klingon a 2.

EGEMONIA DI CIVILTÀ CON CAPACITÀ WARP

Quando scopri una civiltà sviluppata con capacità warp, di livello 1, 2 o 3, la carta esplorazione ti indicherà quanti segnalini warp metterci sopra e qual è la capacità di risorse del sistema.

Il numero di segnalini warp di un sistema indipendente con capacità warp vengono sommati al valore di resistenza all'egemonia. I sistemi indipendenti sviluppati non hanno centri di controllo perciò il valore di resistenza all'egemonia sarà pari al numero di segnalini warp più il numero di risorse sviluppate sul sistema.



La resistenza all'egemonia delle civiltà sviluppate non controllate è pari al numero di segnalini warp e dal numero di nodi risorse presenti sul sistema.

RESISTENZA EGEMONIA = 6

Ad esempio, i Romulani stanno tentando l'egemonia di una civiltà sviluppata con capacità warp di livello 3. Il sistema ha 3 centri risorse sviluppati e 3 segnalini warp, fornendo al sistema una resistenza all'egemonia di 6. I Romulani avranno bisogno di fare un totale di 7 o più nel tentativo. Con un valore di predominio di 2, necessiteranno di 5 o più per riuscire nell'egemonia.

Non è mai possibile egemonizzare una civiltà pre-warp, essi possono solo essere colonizzati durante la fase di costruzione.

NOTA: Anche se il tuo valore predominio è talmente alto da rendere automatico il tentativo di egemonizzare una civiltà, dovrai ugualmente esaurire un segnalino comando e spendere i 2 segnalini cultura. 1 per il tentativo ed 1 per prendere il controllo.

BASI STELLARI E CENTRI DI COMANDO

Come in una invasione planetaria, prendere il controllo di una base stellare fornisce 1 segnalino comando mentre prendere il controllo di un centro di controllo permette il furto di 1 progetto dell'avversario.

FLOTTE E BASI STELLARI

Le Basi Stellari ti permettono di costruire navi stellari lontano dal tuo sistema natale. Raggruppare più navi in una flotta ti permette di muoverle con maggiore efficacia e di sfruttare le regole speciali delle singole flotte.

COSTRUIRE UNA BASE STELLARE

Costruire una base stellare è uno dei compiti più ardui e non va preso alla leggera. Per costruire una Base Stellare, esaurisci un segnalino comando e posiziona la base stellare in uno dei sistemi che controlli. Non ci sono costi in risorse ma potrai costruirne al massimo 3 in tutta la partita. **Potrai costruire una base stellare per ogni segnalino predominio che hai guadagnato.**

Ovviamente potrai controllare più di 3 basi stellari se ne hai conquistate alcune agli avversari. Una volta che una base stellare è posizionata, non potrà essere spostata, scartata o distrutta.

Ogni base stellare che controlli ti garantisce 1 segnalino comando aggiuntivo. I nuovi segnalini comando guadagnati per il controllo di una Base Stellare iniziano sempre esauriti.

FORMARE UNA FLOTTA

Per raggruppare alcune navi stellari in una flotta, devono essere presenti tutte nel sistema natale o in un sistema in cui controlli una base stellare. Solo in questi sistemi ci sono i tecnici e le attrezzature necessarie per equipaggiare e configurare le navi per la missione che dovranno svolgere. Esaurisci un segnalino comando, prendi le navi dal tavolo e posizionale su una delle carte flotta che hai a disposizione. Infine posiziona l'appropriato segnalino flotta sul tabellone.



TIPI DI FLOTTE E POTENZIALITÀ

Ogni civiltà ha 3 differenti carte flotta, ognuna delle quali è stampata su entrambi i lati. I lati della stessa carta sono differenti ed hanno regole speciali differenti ed una capienza di navi differente. Quando componi una flotta, devi decidere quale lato della carta utilizzare. Per usarne in futuro l'altro lato, dovrai scomporre la flotta e riformarla di nuovo nel tuo sistema natale o nei pressi di una base stellare.

QUANTITÀ DI FLOTTE

Il numero di flotte che puoi formare dipende dal tuo livello di predominio (segnalini "ascendancy"). **Non puoi avere più flotte in gioco di quanti segnalini predominio possiedi.** Puoi formare le flotte in qualsiasi ordine, ad esempio puoi comporre inizialmente la flotta 3 anche se hai un solo segnalino predominio.

AGGIUNGERE E RIMUOVERE NAVI STELLARI DA UNA FLOTTA

È possibile aggiungere o rimuovere delle navi stellari in una flotta prima o dopo il comando di movimento, non è possibile farlo durante. Non è necessario trovarsi nel sistema natale o nei pressi di una base stellare per aggiungere o rimuovere le navi stellari da una flotta già formata.



SCIogliere UNA FLOTTA

In qualsiasi momento durante il tuo turno, anche durante la fase di costruzione, è possibile sciogliere una flotta prendendo tutte le navi sulla carta e posizionandole nello stesso settore in cui era presente il segnalino della flotta che, viene tolto insieme alla carta. Quando una flotta contiene meno di 3 navi, è automaticamente sciolta, in questo caso non serve esaurire un segnalino comando.

FLOTTE E BATTAGLIE SPAZIALI

Se durante una battaglia spaziale ci sono una flotta e delle navi singole, lanciare i dadi separatamente in quando la flotta potrebbe avere delle regole speciali aggiuntive.

PROGETTI

Durante il tuo turno, puoi esaurire un segnalino comando per pescare 2 carte dal tuo mazzo delle carte avanzamento ed aggiungerle nella tua area progetti. Il numero di carte progetto che puoi avere all'interno della tua area progetti è pari al numero dei centri di ricerca che controlli.



I Romulani utilizzano un segnalino comando per lanciare nuovi progetti e pescano 2 carte. Attualmente controllano 3 centri di ricerca e possono avere al massimo 3 progetti attivi. Avendo già 2 progetti attivi, dovranno scartarne uno o scartare uno dei nuovi progetti pescati.

Puoi decidere di pescare nuovi progetti anche se facendo così superi il numero massimo di progetti che puoi avere. In qualsiasi momento in cui hai più progetti di quanti centri di ricerche controlli, devi scartare i progetti in più per raggiungere il tuo limite massimo consentito. Puoi scartare sia i progetti che erano già nell'area progetti, sia quelli che hai appena pescato o che ne sei entrato in possesso.

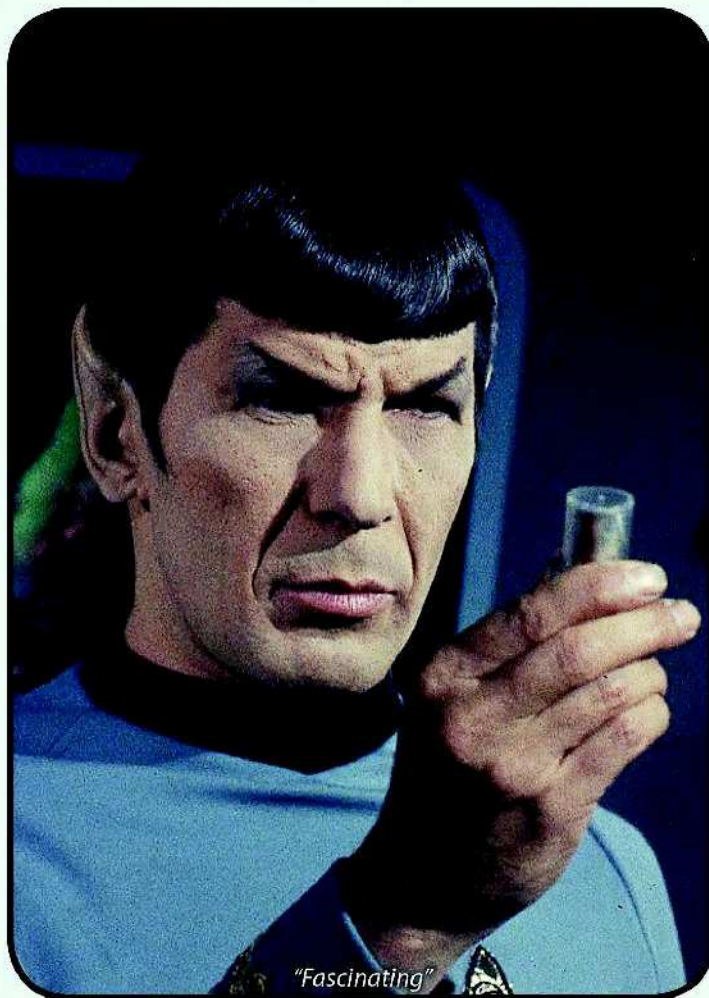
Posiziona i progetti scartati sul fondo del mazzo delle carte avanzamento e rimetti i segnalini ricerca presenti su tali progetti, nella riserva. Non mischiare il mazzo degli avanzamenti.

NOTA: A volte capiterà che prenderai delle carte progetto da altri giocatori. Se capita di scartare un progetto che inizialmente era del tuo rivale, la carta andrà posizionata sul fondo del mazzo avanzamento del rivale e non del proprio mazzo avanzamento.

REGOLE SPECIALI

Ci sono delle regole speciali presenti su alcune carte avanzamento o sulla consolle che richiedono l'utilizzo di un segnalino comando per essere applicate. Tali regole speciali possono essere utilizzate più volte nello stesso turno. Salvo non specificato diversamente, le regole speciali possono essere utilizzate solo nel tuo turno.

Alcune regole speciali delle carte avanzamento richiedono di "esaurire la carta". Per esaurire una carta, posizionala a faccia in giù o mettila di traverso. Le abilità che richiedono di esaurire una carta potranno essere utilizzate una sola volta per round di gioco. Le carte esaurite saranno ripristinate al termine del round di gioco durante la fase di ricarica.



"Fascinating"

RICARICA

Alla fine di ogni round c'è la fase di ricarica durante la quale ogni centro risorse fornisce le risorse al proprietario e si svolgono alcune dinamiche di mantenimento del gioco.

QUALCUNO HA VINTO ?

All'inizio della fase di ricarica si verifica che qualcuno dei giocatori ha raggiunto la vittoria per predominio o per supremazia (come indicato a pagina 4). Se ciò accade la partita termina.

STERMINIO

Se un giocatore non ha più navi stellari e non controlla alcun sistema stellare, la sua civiltà è stata annientata ed il giocatore è eliminato dalla partita.

GENERAZIONE RISORSE

Ogni giocatore guadagna una risorsa specifica per ogni centro risorse che controlla. Ogni centro risorse produce la risorsa del suo tipo, i centri di produzione generano produzione, i centri di ricerca generano ricerca ed i centri cultura generano cultura. Esistono anche alcune carte avanzamento che possono generare ulteriori risorse.



PROFITTI DEL COMMERCIO

Ogni carta accordo commerciale ha un numero di risorse disegnato su di essa. Durante la fase di generazione delle risorse, i giocatori guadagnano le risorse disegnate sulle carte accordo commerciale che hanno ricevuto dagli altri giocatori.

NOTA: Lasciare ad un giocatore predominante la possibilità di avere risorse da un accordo commerciale non farà altro che migliorare la sua situazione di predominio.



Ad esempio, il giocatore Klingon ha un accordo commerciale con la Federazione da 1 risorsa produzione e un altro da 2 risorse produzione con i Romulani ed ha tenuto per se l'accordo commerciale da 3 risorse. Ovviamente l'accordo da 3 risorse non può essere utilizzato in quanto non si può commerciare con se stessi per cui ogni fase di generazione delle risorse guadagnerà solo 3 risorse produzione.

Ricorda, le tue carte accordo commerciale non ti forniscono nulla, solamente quelle delle altre civiltà forniscono risorse.

ACCORDO COMMERCIALE ESAURITO

A volte potrà succedere che un accordo commerciale si esaurisca [venga posizionato a faccia in giù o messo di traverso], in tal caso non fornirà alcuna risorsa nella successiva fase di generazione delle risorse. Una accordo commerciale esaurito non potrà essere revocato o sostituito fino a quando non sarà ricaricato durante la fase di ricarica.

NOTA: La regola speciale Romulana "*Sospetto*" (Suspicious) richiede di esaurire tutti gli accordi commerciali che possiede quando ne riceve un altro. Questo comporta che i benefici degli accordi commerciali arriveranno al turno successivo.

RISORSE PROVENIENTI DALLE CARTE AVANZAMENTO

Alcune carte avanzamento producono delle risorse. Su questo tipo di carte non è disegnato la tipologia e la quantità di risorse che produce poiché spesso variano da turno a turno.

Se prendiamo ad esempio la carta raffigurata a sinistra, il giocatore della Federazione guadagna un segnalino ricerca per ogni base stellare che controlla. Quando prende il controllo, o costruisce una nuova base stellare, riceverà più risorse ricerca durante la fase di generazione delle risorse.



FASE DI MANTENIMENTO

Quando tutti i giocatori hanno terminato di generare le risorse, ci sono alcune cose da fare prima di iniziare un nuovo round di gioco.

RICARICARE LE CARTE ED I SEGNALINI COMANDO

Durante la fase di mantenimento, bisognerà ricaricare tutti i segnalini comando e le carte esaurite, ossia rigirare tutto a faccia in su pronti per essere utilizzati il prossimo turno. Ogni giocatore ha solitamente 5 segnalini comando più uno per ogni base stellare che controlla.

RICARICARE GLI ACCORDI COMMERCIALI

Normalmente gli accordi commerciali sono sempre a faccia in su ma può succedere che vengano esauriti, in tal caso, in questa fase, vengono rimessi tutti a faccia in su.

AGGIUNGI SEGNALINI WARP ALLE NAVI STELLARI NEL WARP

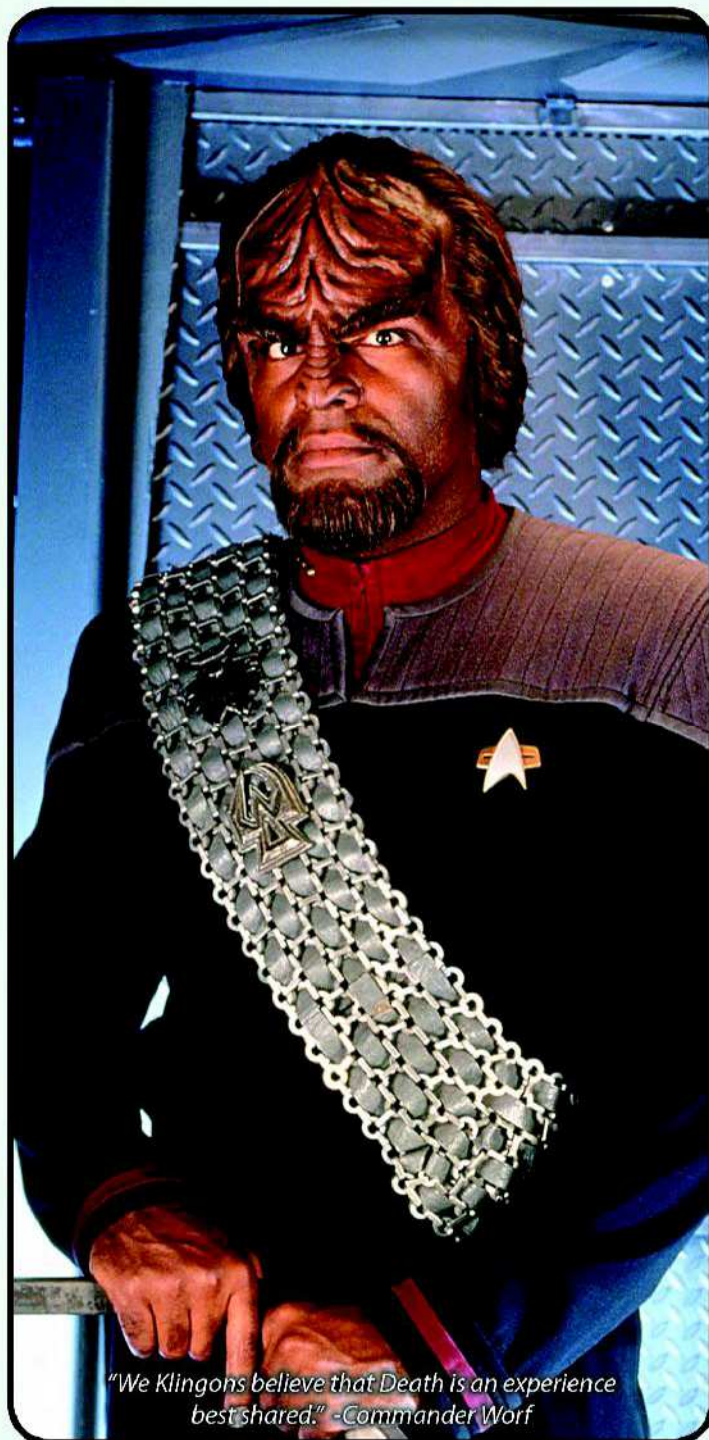
Durante la fase di mantenimento aggiungi un segnalino warp ad ogni nave che sta viaggiando a velocità warp.

CONSIGLIO: Benché tu puoi spendere segnalini comando per mettere segnalini warp durante il turno, se sei paziente, verranno messi gratuitamente nella fase di mantenimento.



AGGIUNGI SEGNALINI RICERCA SUI FENOMENI

Durante la fase di mantenimento aggiungi un segnalino ricerca su ogni fenomeno che ne sia sprovvisto. Se un fenomeno ne ha già uno, non aggiungerne un altro. Il primo giocatore che ogni round riesce a superare la minaccia sul fenomeno, può prendere il segnalino ricerca.



"We Klingons believe that Death is an experience best shared." -Commander Worf

OPZIONI

Quelle che seguono sono una serie di regole opzionali che puoi utilizzare per rendere il gioco più complesso, più veloce o semplicemente differente. Potrai usarle tutte, qualcuna o nessuna a tuo piacimento. Sentiti libero di creare qualsiasi variazione anche o utilizzare le Home Rules che si trovano in rete.

REGOLE CHE VELOCIZZANO

Le seguenti regole opzionali rendono il gioco leggermente più veloce. Potrebbero essere usate se hai meno tempo per giocare.

PRIMO TURNO SIMULTANEO

Tutti i giocatori eseguono il primo turno simultaneamente, costruendo e spendendo i segnalini comando allo stesso tempo. Nel primo turno i giocatori non avranno contatti tra loro. Se sono tutti d'accordo, potreste giocare anche un secondo turno simultaneamente.

RISORSE INIZIALI EXTRA

Ogni giocatore inizia con 8 produzione, 6 ricerca e 4 cultura.

PROGETTO INIZIALI

Durante la preparazione del gioco, ogni giocatore inizia con un progetto nella propria area progetti. Se sei un nuovo giocatore, pesca il progetto casualmente, se invece hai già esperienza del gioco, puoi scegliere il progetto di partenza dal mazzo avanzamenti.

AVANZAMENTO INIZIALE

Durante la fase di preparazione, ogni giocatore inizia con un avanzamento completato. I giocatori possono pescare l'avanzamento casualmente o scegliere quello che più gli piace nel mazzo avanzamenti.

TURNO DI GIOCO CASUALE

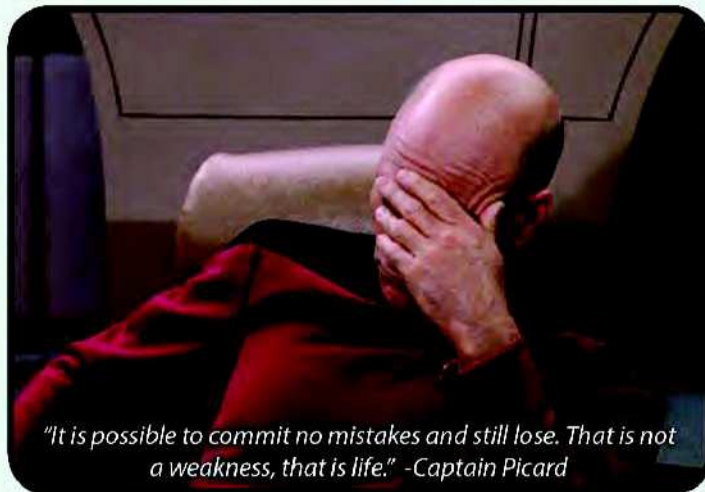
Invece di consumare risorse per scegliere in che ordine giocheranno le fazioni, è possibile dare le carte ordine di turno casualmente ai vari giocatori.

CULTURA SELVAGGIA

I segnalini cultura possono anche essere utilizzati come segnalini produzione o segnalini ricerca.

PREDOMINIO FACILITATO

I segnalini predominio costano 4 risorse cultura anziché 5.



"It is possible to commit no mistakes and still lose. That is not a weakness, that is life." - Captain Picard

REGOLE AVANZATE

Quando tutti i giocatori sono Capitani esperti con un po di partite all'attivo, prova ad utilizzare queste regole opzionali per dare maggiore difficoltà al gioco.

ORDINE DI TURNO MISTERIOSO

Utilizza un numero di carte ordine pari al doppio dei giocatori nella partita. Ogni round di gioco, mischia il mazzo ordine di turno e posiziona la metà di esso sul tavolo a faccia in giù. Quando è il turno di scegliere la carta dell'ordine di turno, questa non verrà rivelata fino a quando tutti non avranno pescato la propria.

GALASSIA RANDOMICA

Durante la fase di preparazione, invece di separare i fenomeni dai sistemi planetari, mischia tutto insieme.

ROTTE COMMERCIALI LIBERE

Invece di chiedere il permesso di passaggio nei settori dei rivali con cui hai una rotta commerciale, tale passaggio è libero. Gli accordi commerciali, rammento, possono essere revocati solo durante il proprio turno.

UMILI ORIGINI

Ogni giocatore inizia senza nessun risorsa e senza segnalini predominio.

RICERCA FOCALIZZATA

Quando utilizzi un segnalino comando per lanciare un nuovo progetto di ricerca, invece di pescare 2 carte casualmente, puoi sceglierne una dal mazzo avanzamenti.

ESEMPIO

Nel tuo primo turno inizia il gioco con 3 navi nel tuo sistema natale, pronte per esplorare la galassia. Ecco come potrebbe essere la tua prima incursione nella galassia. In questo esempio, Manuel sta giocando con la Federazione. E' stato scelta la regola opzione "galassia randomica" perciò i fenomeni sono stati mischiati con i sistemi planetari.

FASE DI COSTRUZIONE

Durante il 1° turno di Manuel, egli ha a disposizione 3 risorse ricerca, 3 risorse produzione e 3 risorse cultura, non ha scoperto alcun nuovo sistema ed il pianeta Terra è completamente sviluppato, in questa prima fase non ci sono molte decisioni da prendere come ce ne saranno in futuro nel corso della partita.

Manuel decide di spendere 1 risorsa produzione per costruire un'altra nave stellare. Questo gli lascerà ancora 2 risorse produzione che sono sufficienti per costruire in futuro alcuni centri risorse, quando troverà alcuni sistemi planetari da colonizzare.

FASE COMANDO

Nella propria fase comando, Manuel ha 5 segnalini a disposizione. Con il primo segnalino decide di lanciare un nuovo progetto e pesca 2 carte avanzamento.



Manuel pesca 2 carte avanzamento ma potrà posizionarne solo 1 nella zona progetti e scartare l'altra in quanto controlla solo 1 centro di ricerca.

Una decisione fondamentale è se costruire o no una base stellare in orbita alla Terra. Da una parte incrementerà i suoi segnalini comando di 1 che sono utilissimi, dall'altra parte Manuel può costruire già le navi nel sistema natale per cui alcune potenzialità della base stellare sono inutili quando si trova sulla Terra.

SECONDO COMANDO

Con il suo secondo segnalino comando, Manuel manda nel warp una nave stellare, toglie una delle navi dalla Terra e lo posiziona fuori con un segnalino warp che indica la Terra.



Il segnalino warp indica dove la nave è entrata nel warp.

TERZO COMANDO

Con il terzo segnalino comando, Manuel fa uscire la nave dal warp. Avendo un solo segnalino Warp, potrà uscire nei pressi di 1 solo sistema di distanza. Non essendoci canali spaziali, ne posizionerà uno nuovo. Lancia il dado dei canali spaziali ed ottiene 3. La sua nave viaggerà alla fine del canale spaziale dopodichè piazzerà un nuovo disco sistema alla fine del canale e vi posizionerà la nave che è uscita dal warp.



La nave nel warp entra in nuovo canale spaziale e nuovo sistema, Murasaki 312.

Il nuovo sistema è Murasaki 312, un fenomeno interstellare. La nave di Manuel è obbligata ad affrontare la minaccia. Assunta, che è la giocatrice alla sua sinistra, lancia un dado per la nave di Manuel ed ottiene 4, sotto al livello di minaccia del fenomeno perciò la nave è salva. La nave ha superato la minaccia e Manuel può prendere il segnalino ricerca e posizionarlo sul progetto "corpo diplomatico della flotta stellare". Inoltre, la regola della Federazione "Strani Nuovi Mondi", gli permette anche di guadagnare un segnalino cultura in quanto ha scoperto un nuovo fenomeno.



La nave supera la minaccia in tal modo Manuel potrà prendere il segnalino ricerca.

Il segnalino ricerca può essere aggiunto alla riserva o messo su un progetto.

QUARTO E QUINTO COMANDO

Con il quarto e quinto segnalino Comando, Manuel decide di far entrare un'altra nave nel warp e falla uscire in un nuovo sistema. Anche questa volta lancerà il dado dei canali spaziali, posizionerà il canale spaziale giusto ed al termine di questo il sistema pescato. Stavolta scopre un sistema planetario che non ha minacce così Manuel può pescare una carta esplorazione.



Delta IV ha due siti di ricerca ed un sito aperto. La carta indica che Manuel potrà sviluppare due centri risorsa in ordine di priorità. Siccome la produzione è prioritaria, Manuel posiziona un centro di produzione sul sito aperto. La ricerca è la prossima in ordine di priorità perciò Manuel posiziona un centro di Ricerca. Se Manuel riuscirà in futuro a prendere il controllo di questo sistema, potrà anche decidere di spendere le risorse per sostituire il centro di produzione nel sito aperto e posizzarvi un centro di cultura.



Le regole speciali della Federazione indicano che Manuel guadagna un'altro segnalino cultura per aver scoperto una nuova civiltà! Attualmente Manuel ha 5 segnalini cultura, abbastanza per acquistare un segnalino predominio ma decide di aspettare e tenere le risorse

cultura per tentare una egemonia culturale su Delta IV il prossimo turno. Per aver successo in una egemonia culturale, avrà bisogno di 2 risorse cultura.

Avendo usato l'ultimo segnalino comando, il suo turno termina.

STRATEGIA PROSSIMO TURNO

Avendo trovato un fenomeno ed una civiltà sviluppata, significa che Manuel non potrà fondare una colonia il prossimo turno. Per prendere il controllo dei sistemi sviluppati esiste solo l'invasione o l'egemonia culturale.

MA - la Prima Direttiva della Federazione gli proibisce di invadere dei pianeti per cui l'unica scelta sarà di tentare una egemonia su Delta IV se vorrà prendere il controllo del sistema nel prossimo turno. Con due centri già esistenti sul sistema, decide di tentare.



Come indicato sopra, con due centri risorse presenti e 2 segnalini warp, la resistenza all'egemonia del sistema è 4. Manuel ha un segnalino predominio e l'avanzamento iniziale "traduttore universale" gli fornisce un altro bonus di +1, per un totale di +2. Quando effettuerà il tentativo di egemonia culturale, dovrà lanciare un dado e sommare 2 cercando di ottenere un risultato superiore alla resistenza all'egemonia di Delta IV che è 4.

Lancia il dado ed ottiene 3, sufficiente per prendere il controllo del sistema.

Nel prossimo turno Manuel pianifica di aggiungere un altro segnalino ricerca sul suo progetto attivo e tentare di affrontare la minaccia del fenomeno su Misuraka 312. Se avrà successo, avrà un'altro segnalino ricerca da mettere sul progetto attivo e completarlo.

Se tutto andrà bene, avrà un secondo sistema sotto il suo controllo ed un secondo avanzamento completato al termine del suo secondo turno.



INIZIATIVA



A partire dal giocatore che aveva la carta ordine nr. 1, i giocatori spendono le risorse per influenzare la politica galattica e guadagnare l'iniziativa nel prossimo turno.



Il giocatore che spende più risorse potrà essere il primo a prendere la carta ordine nel prossimo turno.



Possono spendere risorse solo i giocatori che hanno avuto il primo contatto.

AZIONE

Ogni giocatore svolge un turno con la sua fase costruzione seguita dalla fase comando. I costi di costruzione e le opzioni di comando sono elencate nelle carte guida.



RICARICA

Al termine di ogni round di gioco controlla se qualcuno ha vinto la partita, generate le risorse, eseguite la fase di mantenimento e preparatevi per il prossimo turno.

Test Vittoria: Uno dei giocatori ha 5 segnalini predominio o ha una supremazia militare, mentre controlla ancora il suo pianeta natale ?

Generare Risorse: I giocatori hanno preso le risorse derivanti da tutti i centri risorse e dagli accordi commerciali ?

Fase di Mantenimento: Aggiungere segnalini warp alle navi nel warp, segnalini ricerca ai fenomeni senza di esso e ricaricare segnalini comando e carte esaurite.

CREDITS

GAME DESIGN

Sean Sweigart
Aaron Dill

GRAPHIC DESIGN

Katie Dillon

APPROVALS COORDINATOR

Peter Przekop

DESIGN DIRECTOR

John Kovaleski

PRODUCERS

Peter Simunovich
John-Paul Brisigotti

3D DESIGN

Charles Woods

PLAYTESTERS

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

ACKNOWLEDGMENTS

John Van Citters, Marian Cordry, and
Yasmin Elachi, Veronica Hart,
Brian Lady, Keith Lowenadler

Special Thanks to all the Battlefront
Staff who provided feedback and
playtesting