

## COMPONENTI DI GIOCO

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

- 10 Nuove Carte Esplorazione
- 10 Nuovi Sistemi Planetari, incluso Ferenginar
- 30 Navi Stellari Ferengi con 3 Carte Flotta e Miniature
- 10 Centri di Controllo Ferengi
- 15 Carte Avanzamento Ferengi
- 3 Carte Accordi Commerciali Ferengi
- Carta Turno Ferengi
- Consolle di Comando Ferengi con 2 Indicatori
- 19 Centri Risorse
- 76 Segnalini & 27 Canali Spaziali

## AGGIUNGERE I FERENGI AL TUO GIOCO

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

Aggiungendo i Ferengi al gioco, il numero di possibili giocatori aumenta di 1. Ogni giocatore aggiuntivo, aumenta di circa un'ora la durata della partita.

Il giocatore Ferengi inizia con la quantità standard di componenti di gioco: 3 di ogni Risorsa, 3 Navi, un Centro di Controllo, un Centro Risorse per ognuna delle risorse esistenti, posizionati sul proprio Sistema Natale.



*Ferenginar, Sistema Natale e Centro del Commercio Ferengi*

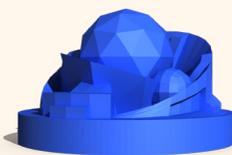


L'Avanzamento Iniziale dei Ferengi genera Produzione extra, in base al numero dei Sistemi controllati dai rivali, in cui i Ferengi sono riusciti a posizionare delle Navi in orbita.

Maggiore è il numero dei Sistemi in cui i Ferengi sono in grado di negoziare, maggiori profitti commerciali ricevono!

## TATTICHE FERENGI

A prima vista, i Ferengi si basano solamente sui Profitti di Produzione. Molti dei loro Avanzamenti generano in qualche modo Produzione. Ma prima di poter iniziare a raccogliere Profitti, devi completare i Progetti, il che significa investire presto in Centri Ricerca. La Ricerca porta alla Produzione: la Produzione porta alla Cultura.



## FLOTTE FERENGI

I Ferengi non hanno Flotte orientate al combattimento. Ciò che le Carte Flotta Ferengi hanno è una serie di regole uniche che rafforzano i loro punti di forza.



Con la loro Flotta in Franchising, i Ferengi possono lasciare navi nei Sistemi durante gli spostamenti della Flotta, permettendogli di lasciare dietro di sé una scia di navi Ferengi pronte a speculare.

Ciò che ai Ferengi manca nell'esperienza Militare, lo possono compensare con in numeri. Con un'ampia disponibilità di Produzione, solitamente i Ferengi riescono sopraffare i loro rivali.

## CREDITI

**GAME DESIGN**  
Sean Sweigart  
Aaron Dill

**DESIGN DIRECTOR**  
John Kovaleski

**GRAPHIC DESIGN**  
Katie Dillon

**PRODUCERS**  
Peter Simunovich  
John-Paul Brisigotti

**APPROVALS COORDINATOR**  
Peter Przekop

**3D DESIGN**  
Charles Woods

### ACKNOWLEDGMENTS

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

### PLAYTESTERS

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

FOR FULL GAME RULES VISIT [STARTREK.GF9GAMES.COM](http://STARTREK.GF9GAMES.COM)



Traduzione: "Triky"  
Revisione: "Ob1"  
Un ringraziamento a Ivano Di Sotto

Versione 1 - Marzo 2019



La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.



# STAR TREK ASCENDANCY

SET ESPANSIONE GIOCATORE



## FERENGI ALLIANCE RULES

## CONSOLLE DI COMANDO

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



### SOLO IL LATINUM DURA PER SEMPRE

Il profitto è ciò che conta davvero! I Ferengi possono acquistare un Segnalino Cultura spendendo 5 Segnalini Produzione - e molte Carte Avanzamento Ferengi aumentano la quantità di Segnalini Produzione che i Ferengi possono generare.

Nella loro ostinata ricerca del profitto, i Ferengi sono contenti di abbattere paradisi naturali e depredare antiche rovine: i Ferengi possono sempre costruire Centri Produzione in un Sistema, indipendentemente dal tipo di Centri Risorsa previsti. Non possono superare il normale numero di centri risorsa.

*Ad esempio, se un Sistema può normalmente contenere due Centri Ricerca ed un Centro Cultura, i Ferengi possono riempire il Sistema con un massimo di tre Centri Produzione.*

### IL PROFITTO PRIMA DELLA CONOSCENZA

La propensione al profitto dei Ferengi fa sì che non passino molto tempo a sviluppare grandi istituzioni culturali - i Ferengi potrebbero anche non costruire mai Centri Cultura. Il loro Centro Cultura di partenza su Ferenginar potrebbe essere l'unico, a meno che assumano il controllo di altri Centri Cultura tramite Invasione o Egemonia.

Tuttavia, le altre specie trovano estremamente sgradevoli i Ferengi, rendendo difficile l'Egemonia. I Ferengi non aggiungono i loro Segnalini Predominio quando tentano un'Egemonia. Possono ancora tentare un'Egemonia, ma è molto più difficile senza l'aggiunta del loro Predominio fino a quel momento accumulato.

## SPIONAGGIO FERENGI

L'Avanzamento Spionaggio dei Ferengi esaurisce alcuni tipi di carte. A differenza di altre carte Spionaggio, i Ferengi possono usare le loro carte più volte per turno, purché possano pagarne il costo di Produzione.

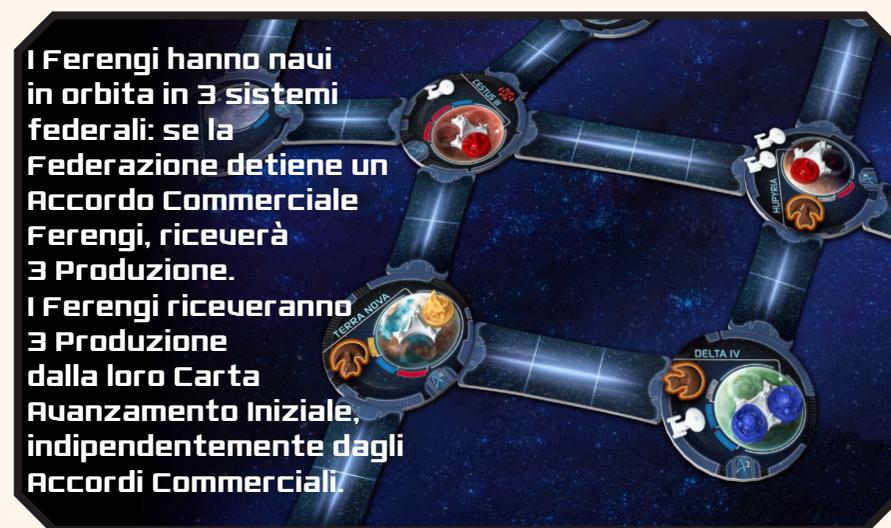
### CARTE ESAURITE

Quando una carta è esaurita, è temporaneamente esclusa dal gioco fino a quando non viene ricaricata durante la Fase di Ricarica alla fine del turno.

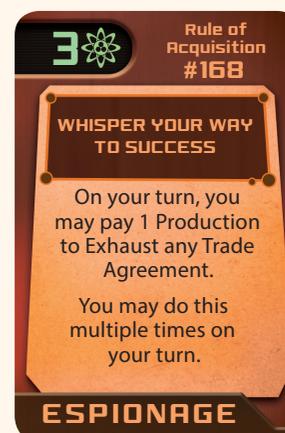
Le carte esaurite non possono essere utilizzate in alcun modo: gli Avanzamenti Esauriti non aumentano la distanza di Warp delle tue Navi, gli Accordi Commerciali Esauriti non possono essere revocati, scartati, scambiati, ecc.

## ACCORDI COMMERCIALI FERENGI

Gli Accordi Commerciali Ferengi funzionano in modo differente dagli accordi degli altri giocatori. Piuttosto che produrre un numero specifico di Risorse, i rivali che detengono un Accordo Commerciale Ferengi ricevono un numero di Produzione pari al numero dei loro Sistemi con navi Ferengi in orbita. A sua volta, la carta Avanzamento Iniziale dei Ferengi "Autorità del Commercio Ferengi", ha una regola simile: genera un numero di Produzione per i Ferengi pari al numero dei Sistemi controllati dai rivali, in cui i Ferengi hanno delle proprie Navi in orbita. Profitti per tutti!



**I Ferengi hanno navi in orbita in 3 sistemi federali: se la Federazione detiene un Accordo Commerciale Ferengi, riceverà 3 Produzione. I Ferengi riceveranno 3 Produzione dalla loro Carta Avanzamento Iniziale, indipendentemente dagli Accordi Commerciali.**



## CARTE ESPLORAZIONE: ALLEATI

I Ferengi introducono un nuovo tipo di Carte Esplorazione: Alleati. Quando peschi una carta Alleato, hai scoperto una fazione o una persona che potrebbe essere aperta a stabilire un accordo.

Ogni Carta Alleato ha un Numero di Diplomazia, un'icona verde nell'angolo in alto a destra. Al fine di reclamare l'alleanza, devi superare un Test Diplomazia.



### TEST DIPLOMAZIA

Per fare un Test Diplomazia, tira un dado e aggiungi il tuo Predominio. Se il totale è superiore al numero Diplomazia dell'Alleato, hai superato il test e puoi reclamare la Carta Alleato.

Se superi il Test Diplomazia, metti la Carta Alleato di fronte a te. Le carte Alleato contano come Accordi Commerciali o hanno una Regola Speciale che puoi usare. Se fallisci il Test Diplomazia, metti la Carta Alleato sul fondo del Mazzo Esplorazione - non nella pila degli scarti. Non rimescolare le carte quando posizioni l'Alleato sotto il Mazzo Esplorazione.

## MANDATO DI RESPONSABILITÀ

Il Mandato di Responsabilità è una nuova Carta Crisi che ritorna nel Mazzo Esplorazione dopo essere stata risolta, invece di andare nella pila degli scarti. Dopo aver risolto il Mandato, lascia separata la pila degli scarti senza rimescolarla, rimetti il Mandato di Responsabilità nel Mazzo Esplorazione e rimescola le carte. Così facendo, mescolerai anche le carte Alleato non reclamate che si trovano sul fondo del mazzo.

Anche le Carte Crisi richiedono un Test Diplomazia quando vengono pescate, come mostrato nell'angolo in alto a destra delle carte.

## NUOVI FENOMENI INTERSTELLARI

Questa espansione include due nuovi Fenomeni Interstellari, entrambi con regole speciali. Le regole di ogni disco indicano gli effetti che hanno sulle Navi. Queste regole speciali sono in aggiunta a tutte le normali regole per i Fenomeni Interstellari.

