



TWILIGHT IMPERIUM[®]

QUARTA EDIZIONE

COMPENDIO DELLE REGOLE



VERSIONE 1.3.1

Il contenuto aggiornato in questa versione del Compendio delle Regole è scritto in **rosso**.
Il contenuto aggiornato in una versione precedente del Compendio delle Regole è scritto in **verde**.

USARE QUESTO DOCUMENTO

Questo documento è la fonte definitiva di tutte le regole di *Twilight Imperium: Quarta Edizione*. Prima di usare questo documento, i giocatori devono leggere e imparare i contenuti del Manuale di Gioco. Quando hanno dei dubbi nel corso di una partita, possono consultare questo compendio.

Questo Compendio delle Regole è composto da due sezioni principali: i concetti avanzati e il glossario. La sezione dei concetti avanzati contiene le regole generali che i giocatori dovrebbero conoscere dopo aver giocato la loro prima partita, incluse le regole di preparazione complete.

Il glossario descrive ai giocatori le regole e i chiarimenti nel dettaglio, presentandoli in ordine alfabetico per argomento. I giocatori possono anche usare l'indice analitico a pagina 30 per trovare gli argomenti specifici contenuti nelle voci del glossario.

CONCETTI AVANZATI

REGOLE D'ORO

Le regole d'oro sono concetti di gioco fondamentali su cui poggiano tutte le altre regole del gioco.

- Il Compendio delle Regole è la fonte definitiva di tutte le informazioni tecniche. Se qualcosa in questo documento contraddice il Manuale di Gioco, questo Compendio delle Regole ha la precedenza.
- Se la capacità di una carta contraddice le informazioni contenute nel Compendio delle Regole, la carta ha la precedenza. Se sia la carta che le regole possono essere rispettate allo stesso tempo, questo deve essere fatto.
- Se una capacità di una carta o di una fazione usa il termine “non potere” (o una sua variante), il suo effetto è assoluto e non può essere sovrascritto dagli effetti di altre capacità.

TEMPISTICHE

Se ci sono più capacità che i giocatori desiderano risolvere allo stesso tempo durante la Fase di Azione, ogni giocatore (in ordine di iniziativa) svolge un turno risolvendo una capacità, **iniziando dal giocatore attivo**. Si continua questa procedura finché tutti i giocatori non hanno risolto tutte le capacità che desideravano risolvere in quella finestra di tempistica.

Se ci sono più capacità che i giocatori desiderano risolvere allo stesso tempo durante la Fase di Strategia o la Fase di Delibera, ogni giocatore svolge un turno risolvendo una capacità, **iniziando dal portavoce e procedendo in senso orario**. Si continua questa procedura finché tutti i giocatori non hanno risolto tutte le capacità che desideravano risolvere in quella finestra di tempistica. Per ulteriori informazioni sulle tempistiche e sulla risoluzione delle capacità, vedi alla voce “Capacità”.

PREPARAZIONE COMPLETA

Questa sezione descrive come preparare una partita usando tutte le regole avanzate (alcuni passi sono leggermente diversi dalle regole di “Preparazione della Prima Partita”).

PASSO 1. DETERMINARE IL PORTAVOCE: Determinare casualmente un giocatore che prende il segnalino portavoce: questo giocatore è il portavoce.

PASSO 2. SCEGLIERE LE FAZIONI: Ogni giocatore sceglie una scheda fazione: quella sarà la sua fazione per la partita imminente.

PASSO 3. RADUNARE I COMPONENTI DELLE FAZIONI: Ogni giocatore prende i seguenti componenti della fazione scelta. Ogni giocatore colloca la sua scheda fazione e tutti i componenti della sua fazione nella sua area di gioco. Tutti i componenti di fazione inutilizzati vengono rimessi nella scatola del gioco.

- 1 tessera sistema di origine
- 1 cambiale di fazione
- 17 segnalini controllo
- 2 carte tecnologia di fazione
- 16 segnalini comando
- Segnalini specifici di fazione

NOTA: Soltanto le fazioni Naalu, Nekro e Creuss possiedono dei segnalini specifici di fazione.

PASSO 4. SCEGLIERE I COLORI: Ogni giocatore sceglie un colore e prende i seguenti componenti del colore scelto. Ogni giocatore colloca le sue unità di plastica e la sua scheda comando nella sua area di gioco.

- 59 unità di plastica
- 25 carte tecnologia
- 1 scheda comando
- 4 cambiali

Ogni giocatore unisce le sue carte tecnologia di fazione e quelle del suo colore in un unico mazzo delle tecnologie e le sue carte cambiale di fazione e quelle del suo colore in un unico mazzo delle cambiali. Poi colloca quei mazzi nella sua area di gioco.

PASSO 5. DISTRIBUIRE LE CARTE PIANETA DI PARTENZA: Ogni giocatore prende le carte pianeta corrispondenti ai pianeti del suo sistema di origine e le colloca a faccia in su nella sua area di gioco.

PASSO 6. COMPORRE IL TABELLONE DI GIOCO: Collocare la tessera sistema Mecatol Rex al centro dell'area di gioco comune: quello sarà il centro della galassia, che sarà composta da tre anelli attorno a Mecatol Rex. I sistemi di origine di ogni giocatore si troveranno in una posizione prefissata nel terzo anello. Usare il diagramma “Preparazione del Tabellone di Gioco” per determinare dove si troveranno i sistemi di origine dei giocatori in base alla posizione di ogni giocatore attorno all'area di gioco. Poi comporre il tabellone di gioco svolgendo i passi seguenti:

- SEPARARE I SISTEMI:** Suddividere le tessere sistema in due pile usando il colore sul retro di ogni tessera: una pila con tutte le tessere sistema dal dorso blu e una pila con tutte le tessere sistema dal dorso rosso. Le tessere sistema dal dorso verde sono i sistemi di origine e non vanno suddivisi in questo modo.
- DISTRIBUIRE LE TESSERE SISTEMA:** Mescolare ogni pila di tessere sistema a faccia in giù, poi distribuire le tessere sistema a ogni giocatore in base al numero di giocatori partecipanti:
 - **TRE GIOCATORI:** Distribuire a ogni giocatore 6 tessere blu e 2 tessere rosse.
 - **QUATTRO GIOCATORI:** Distribuire a ogni giocatore 5 tessere blu e 3 tessere rosse.

- **CINQUE GIOCATORI:** Distribuire a ogni giocatore 4 tessere blu e 2 tessere rosse.
- **SEI GIOCATORI:** Distribuire a ogni giocatore 3 tessere blu e 2 tessere rosse.

NOTA: In una partita a cinque giocatori sarà necessaria 1 tessera sistema aggiuntiva. Prima di collocare le tessere sistema, il portavoce pesca 1 tessera sistema dal dorso rosso casuale e la colloca a faccia in su in un qualsiasi spazio adiacente a Mecatol Rex.

- iii. **COLLOCARE LE TESSERE SISTEMA:** Per prima cosa i giocatori collocano i loro sistemi di origine nelle posizioni approssimative in cui loro si conetteranno alla galassia. Poi, partendo dal portavoce e procedendo in senso orario, ogni giocatore colloca 1 tessera sistema a faccia in su nel primo anello attorno a Mecatol Rex. Dopo che l'ultimo giocatore ha collocato la sua prima tessera, colloca una seconda tessera; poi l'ordine di collocamento delle tessere si inverte e si procede in senso antiorario finché non torna di nuovo al portavoce, il quale colloca 2 tessere; poi l'ordine di collocamento si inverte di nuovo e prosegue in senso orario. Questa procedura continua finché tutti i giocatori non hanno collocato tutte le loro tessere.

Ogni anello attorno a Mecatol Rex deve essere composto per intero prima di collocare qualsiasi tessera nell'anello successivo. Le tessere sistema con un'anomalia **non possono** essere collocate l'una accanto all'altra, a meno che non sia l'unica opzione possibile. Inoltre, le tessere sistema che contengono lo stesso tipo di wormhole **non possono** essere collocate l'una accanto all'altra, a meno che non sia l'unica opzione possibile. Dopo aver collocato tutte le tessere sistema distribuite, i giocatori aggiungono i loro sistemi di origine al resto della galassia.

NOTA: Durante una partita a cinque giocatori, tre giocatori si troveranno in leggero svantaggio a causa della posizione di partenza dei loro sistemi di origine sul tabellone. Una volta composto il tabellone di gioco, quei giocatori riceveranno un ammontare di merci di scambio basato sulla loro posizione. Usare il diagramma a destra per determinare quante merci di scambio riceve ogni giocatore.

PASSO 7. COLLOCARE IL SEGNALINO CUSTODI: Collocare il segnalino custodi al centro del tabellone di gioco, su Mecatol Rex.

PASSO 8. MESCOLARE I MAZZI COMUNI: Mescolare le carte azione, delibera, obiettivo di I grado, obiettivo di II grado e obiettivo segreto nei rispettivi mazzi e collocare questi ultimi nell'area di gioco comune.

PASSO 9. CREARE LA SCORTA: Comporre dei cumuli separati per i segnalini merce di scambio, fanteria e caccia e collocarli accanto all'area di gioco.

PASSO 10. RADUNARE LE CARTE STRATEGIA: Collocare ognuna delle 8 carte strategia a faccia in su nell'area di gioco comune, a portata di mano del portavoce.

PASSO 11. RADUNARE I COMPONENTI DI PARTENZA: Ogni giocatore prende le tecnologie e le unità di partenza elencate sul retro della sua scheda fazione, poi colloca le carte tecnologia a faccia in su accanto alla sua scheda fazione e le unità di partenza nel suo sistema di origine.

Ogni giocatore colloca 3 segnalini comando nella sua riserva di tattica, 3 segnalini comando nella sua riserva di flotta e 2 segnalini comando nella sua riserva di strategia.

PREPARAZIONE DEL TABELLONE DI GIOCO



SEI GIOCATORI



CINQUE GIOCATORI



QUATTRO GIOCATORI



TRE GIOCATORI



MECATOL REX



SISTEMA
DI ORIGINE



ANELLO 1



ANELLO 2



ANELLO 3

PASSO 12. PREPARARE GLI OBIETTIVI: Preparare gli obiettivi come indicato di seguito:

- Ogni giocatore pesca 2 obiettivi segreti e ne sceglie 1 da tenere. Gli obiettivi segreti che non sono stati scelti vanno rimescolati nel mazzo degli obiettivi segreti senza rivelarli.
- Collocare l'indicatore dei punti vittoria accanto al tabellone di gioco. I giocatori decidono assieme se giocare sul lato a 10 caselle o sul lato a 14 caselle dell'indicatore dei punti vittoria. Ogni giocatore colloca 1 suo segnalino controllo sulla casella 0 dell'indicatore.
- Il portavoce pesca 5 obiettivi di I grado a faccia in giù e li dispone in fila sopra l'indicatore dei punti vittoria. Poi pesca 5 obiettivi di II grado a faccia in giù e li dispone in fila sotto l'indicatore dei punti vittoria.
- Il portavoce rivela i primi 2 obiettivi di I grado.

GLOSSARIO

Questa sezione elenca tutti i termini e le regole di gioco di *Twilight Imperium: Quarta Edizione* in ordine alfabetico. I giocatori possono usare l'indice analitico a pagina 30 per trovare un argomento specifico all'interno del glossario.

1 ACCORDO

Un accordo è un patto tra due giocatori che potrebbe includere o non includere una transazione di componenti fisici.

- 1.1 I giocatori possono stipulare accordi tra loro in qualsiasi momento, anche se non sono vicini; tuttavia, gli accordi che includono una transazione devono rispettare le regole relative alle transazioni, incluso l'obbligo per i giocatori di essere vicini.
- 1.2 Gli accordi possono essere vincolanti o non vincolanti in base alle condizioni dell'accordo in questione.
- 1.3 Se i termini di un accordo possono essere risolti immediatamente, l'accordo è vincolante. Quando un accordo è vincolante, un giocatore deve rispettare i termini dell'accordo e le eventuali transazioni pattuite, se ve ne sono.
 - I risultati del giocare una carta azione, compreso l'atto di risolvere una carta con successo, non sono istantanei e pertanto non possono essere garantiti. Non possono essere parti di un accordo vincolante.
- 1.4 Se i termini di un accordo non possono essere risolti immediatamente, l'accordo è non vincolante. Quando un accordo è non vincolante, un giocatore non deve rispettare alcuna parte dell'accordo se non intende farlo.

ARGOMENTI CORRELATI: Cambiale, Merce di Scambio

2 ADIACENZA

Due tessere sistema sono adiacenti l'una all'altra se un qualsiasi margine di una tessera tocca un qualsiasi margine dell'altra tessera.

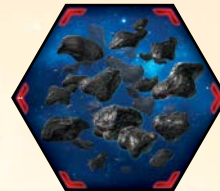
- 2.1 Un sistema con un wormhole è considerato adiacente a un sistema con un wormhole corrispondente.
- 2.2 Un'unità o un pianeta è adiacente a tutte le tessere sistema adiacenti al sistema che contiene quell'unità o pianeta.
 - Un sistema non è adiacente a sé stesso.
- 2.3 Un pianeta considerato adiacente al sistema che contiene quel pianeta.

ARGOMENTI CORRELATI: Movimento, Vicino, Wormhole

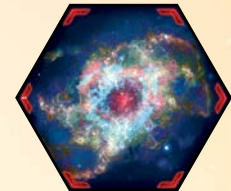
3 ANOMALIA

Un'anomalia è una tessera sistema governata da regole uniche.

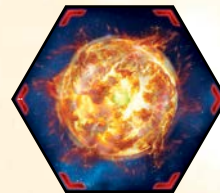
- 3.1 Un'anomalia è identificata dagli angoli della tessera, evidenziati da un bordo rosso.
- 3.2 Esistono quattro tipi di anomalie: campi di asteroidi, nebulose, supernova e gorghi gravitazionali.
- 3.3 Ogni tipo di anomalia è identificabile tramite la sua illustrazione, come mostrato di seguito:



Campo di Asteroidi



Nebulosa



Supernova



Gorgo Gravitazionale

ARGOMENTI CORRELATI: Campo di Asteroidi, Gorgo Gravitazionale, Movimento, Nebulosa, Supernova, Tessera Sistema

4 ASSEDIARE

Un'unità con Produzione di un giocatore è assediata se si trova in un sistema che contiene le navi di un altro giocatore ma non contiene alcuna delle proprie navi.

- 4.1 Un giocatore non può usare un'unità assediata per produrre navi; può comunque usare un'unità assediata per produrre truppe.

ARGOMENTI CORRELATI: Nave, Produrre Unità

5 ASSEGNARE

Alcuni effetti di gioco richiedono a un giocatore di assegnare una carta a una carta pianeta. Una carta assegnata a una carta pianeta modifica quella carta pianeta in qualche modo.

- 5.1 Per assegnare una carta a una carta pianeta, un giocatore colloca quella carta parzialmente sotto la carta pianeta.
- 5.2 Se un giocatore ottiene o perde il controllo di un pianeta con una carta assegnata ad esso, tale carta rimane assegnata a quel pianeta.
 - La carta assegnata mantiene il suo stato pronto o esaurito.

ARGOMENTI CORRELATI: Carta Delibera, Controllo, Pianeta

6 ATTACCANTE

Durante il combattimento, il giocatore attivo è l'attaccante.

ARGOMENTI CORRELATI: Combattimento Spaziale, Difensore, Invasione

7 AUTORITÀ (STRATEGIA)

La carta strategia Autorità consente ai giocatori di ottenere segnalini comando. Il valore di iniziativa di questa carta è 1.

- 7.1 Durante la Fase di Azione, se il giocatore attivo possiede la carta strategia Autorità, può effettuare un'azione di strategia per risolvere la capacità primaria di quella carta.
- 7.2 Per risolvere la capacità primaria sulla carta strategia Autorità, il giocatore attivo ottiene 3 segnalini comando. Poi può spendere un qualsiasi ammontare della sua influenza per ottenere 1 segnalino comando per ogni 3 influenza che ha speso.
- 7.3 Dopo che il giocatore attivo ha risolto la capacità primaria della carta strategia "Autorità", ogni altro giocatore, a partire da quello a sinistra del giocatore attivo e procedendo in senso orario, può spendere un qualsiasi ammontare di influenza e ottenere 1 segnalino comando per ogni 3 influenza che ha speso.
- 7.4 Quando un giocatore ottiene segnalini comando, colloca ognuno di quei segnalini sulla sua scheda comando in una riserva di sua scelta.

ARGOMENTI CORRELATI: Azione di Strategia, Carta Strategia, Influenza, Ordine di Iniziativa, Scheda Comando, Segnalino Comando

8 AVVERSARIO

Durante il combattimento, l'avversario di un giocatore è l'altro giocatore che possiede navi nel sistema all'inizio del combattimento spaziale o truppe nel pianeta all'inizio di un combattimento terrestre.

- 8.1 Un giocatore che non possiede unità in alcun lato del combattimento non è un avversario. Non può usare capacità e le capacità che vengono usate contro un avversario non possono essere usate contro di lui.

ARGOMENTI CORRELATI: Combattimento Spaziale, Combattimento Terrestre, Invasione

9 AZIONE DI COMPONENTE

Un'azione di componente è un tipo di azione che un giocatore può effettuare durante il suo turno nella Fase di Azione.

- 9.1 Le azioni di componente compaiono su vari componenti di gioco, tra cui le carte azione, le carte tecnologia e le schede fazione. Ogni azione di componente è indicata dal termine "Azione".
- 9.2 Per effettuare un'azione di componente, un giocatore legge il testo dell'azione e segue le istruzioni come descritto.
- 9.3 Un'azione di componente non può essere effettuata se la sua capacità non può essere completamente risolta.
- 9.4 Se un'azione di componente viene annullata, l'azione di quel giocatore non è considerata usata.

ARGOMENTI CORRELATI: Capacità, Carta Azione, Fase di Azione, Tecnologia

10 AZIONE DI STRATEGIA

Durante la Fase di Azione, il giocatore attivo può effettuare un'azione di strategia per risolvere la capacità primaria della sua carta strategia.

- 10.1 Dopo che il giocatore attivo ha risolto la capacità primaria della sua carta strategia, ogni altro giocatore, a partire da quello a sinistra del giocatore attivo e procedendo in senso orario, può risolvere la capacità secondaria di quella carta strategia.
 - I giocatori non sono obbligati a risolvere le capacità secondarie della carta strategia del giocatore attivo.
- 10.2 Dopo che ogni giocatore ha avuto l'opportunità di risolvere la capacità secondaria di una carta strategia, il giocatore attivo esaurisce quella carta strategia girandola a faccia in giù; questo indica che non può usare di nuovo questa carta durante questo round e serve a ricordare che ora può passare durante uno dei suoi turni successivi.
 - Durante una partita a tre o quattro giocatori, un giocatore non può passare finché non ha esaurito entrambe le sue carte strategia.
- 10.3 Quando un giocatore risolve la capacità primaria o quella secondaria di una carta strategia, risolve ogni effetto di quella capacità procedendo dall'alto verso il basso.

ARGOMENTI CORRELATI: Carta Obiettivo, Carta Strategia, Fase di Azione, Punto Vittoria

11 AZIONE DI TATTICA

L'azione di tattica è il metodo principale con cui i giocatori producono unità, muovono le navi ed estendono il proprio dominio nel resto della galassia. Per effettuare un'azione di tattica, il giocatore attivo svolge i passi seguenti:

- 11.1 **PASSO 1. ATTIVAZIONE:** Il giocatore attivo deve attivare 1 sistema che non contenga un suo segnalino comando.
 - Per attivare un sistema, il giocatore attivo prende 1 segnalino comando dalla sua riserva di tattica e lo colloca su quel sistema. Quel sistema diventa il sistema attivo.
 - I segnalini comando degli altri giocatori non impediscono a un giocatore di attivare un sistema.
- 11.2 **PASSO 2. MOVIMENTO:** Il giocatore attivo può muovere un qualsiasi numero di navi (dotate di un valore di movimento sufficiente) da un qualsiasi numero di sistemi che non contengano un suo segnalino comando fino al sistema attivo, rispettando le regole di movimento.
 - Le navi dotate di un valore di capienza possono trasportare truppe e caccia quando si muovono.
 - Il giocatore può decidere di non muovere alcuna nave.
 - Dopo il passo "Muovere le Navi", tutti i giocatori possono usare le capacità Cannone Spaziale delle loro unità nel sistema attivo.
- 11.3 **PASSO 3. COMBATTIMENTO SPAZIALE:** Se due giocatori possiedono delle navi nel sistema attivo, quei giocatori devono risolvere un combattimento spaziale.
 - Se il giocatore attivo è l'unico giocatore che possiede delle navi nel sistema, salta questo passo.

11.4 **PASSO 4. INVASIONE:** Il giocatore attivo può usare le capacità Bombardamento delle sue unità, impegnarle per farle sbarcare sui pianeti e risolvere i combattimenti terrestri contro le unità degli altri giocatori.

11.5 **PASSO 5. PRODUZIONE:** Il giocatore attivo può risolvere le capacità Produzione delle sue unità nel sistema attivo.

- Il giocatore attivo può farlo anche se non ha mosso unità o non ha fatto sbarcare truppe durante questa azione di tattica.

ARGOMENTI CORRELATI: Bombardamento, Cannone Spaziale, Combattimento Spaziale, Combattimento Terrestre, Fase di Azione, Invasione, Movimento, Produrre Unità, Sbarramento Anti-Caccia, Scheda Comando, Sistema Attivo, Trasportare

12 BOMBARDAMENTO (CAPACITÀ)

Un'unità dotata della capacità Bombardamento può distruggere le truppe di un altro giocatore durante un'invasione. Durante il passo "Bombardamento" di un'invasione, i giocatori svolgono i passi seguenti:

- 12.1 **PASSO 1.** Il giocatore attivo sceglie quale pianeta bombardare con ognuna delle sue unità con Bombardamento. Poi tira i dadi per ognuna di quelle unità; questo è considerato un tiro di Bombardamento. Ogni risultato pari o superiore al valore di Bombardamento dell'unità produce 1 colpo.
- Se un'unità possiede la capacità Bombardamento, tale capacità compare sulla sua scheda fazione e sulle sue carte tecnologia.
 - La capacità Bombardamento viene indicata con la dicitura "BOMBARDAMENTO X (Y)", dove X è il valore minimo richiesto affinché il dado produca il colpo e Y è il numero di dadi da tirare. Non tutte le capacità Bombardamento possiedono un valore (Y); il tiro di Bombardamento di una tale unità consiste in 1 dado.
 - Gli effetti di gioco che consentono di ripetere, modificare o influenzare in altri modi i tiri di combattimento non influenzano i tiri di Bombardamento.
 - È possibile bombardare più pianeti dello stesso sistema, ma il giocatore deve dichiarare quale pianeta un'unità stia per bombardare prima di effettuare un tiro di Bombardamento.
 - La capacità Bombardamento Chirurgico dei 11z1x non influenza le truppe del suo giocatore.
 - I pianeti che contengono un'unità con Scudo Planetario non possono essere bombardati.
- 12.2 **PASSO 2.** Il giocatore che controlla il pianeta che viene bombardato sceglie e distrugge 1 sua truppa in quel pianeta per ogni colpo prodotto dal tiro di Bombardamento.
- Se un giocatore deve assegnare un numero di colpi superiore alle truppe che possiede in quel pianeta, i colpi in eccesso non hanno effetto.

ARGOMENTI CORRELATI: Invasione, Scudo Planetario

13 CAMBIALE

Ogni giocatore inizia la partita con 1 carta cambiale unica e 4 carte cambiale generiche che può consegnare agli altri giocatori.

13.1 Ogni cambiale contiene un testo di tempistica e un testo di capacità. Un giocatore può risolvere qualsiasi carta cambiale che possieda seguendo il testo sulla carta.

- Le cambiali **non** sono obbligatorie, se non è specificato diversamente.

13.2 Un giocatore non può giocare le sue stesse cambiali. Dal momento che le cambiali hanno valore soltanto per gli altri giocatori, le cambiali possono essere scambiate come potenti strumenti di negoziato.

13.3 Le cambiali che vengono restituite a un giocatore, vengono restituite dopo che le loro capacità sono state completamente risolte.

13.4 Se una cambiale viene restituita a un giocatore, quel giocatore potrà consegnarla agli altri giocatori come parte di una transazione futura.

- Una cambiale non rivelata non è soggetta agli effetti nel suo testo di capacità che causano la restituzione della carta qualora certe condizioni siano soddisfatte.

13.5 Quando si risolve una transazione, un giocatore può scambiare un massimo di 1 cambiale dalla sua mano con un altro giocatore, anche se quella carta in origine apparteneva a un altro giocatore.

- Le cambiali nell'area di gioco non possono essere scambiate.

13.6 I giocatori devono tenere nascosta la loro mano di cambiali.

13.7 Se un giocatore è eliminato, tutte le cambiali corrispondenti al suo colore o alla sua fazione vengono rimesse nella scatola del gioco, incluse quelle in gioco o possedute da altri giocatori.

- Le cambiali degli altri giocatori in suo possesso vengono restituite a quei giocatori.

ARGOMENTI CORRELATI: Capacità, Eliminazione, Transazione, Vicino

14 CAMPO DI ASTEROIDI

Un campo di asteroidi è un'anomalia che influenza il movimento.

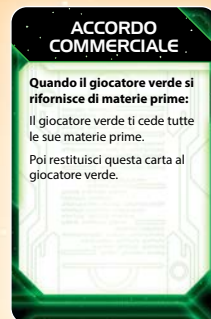
14.1 Una nave non può muoversi attraverso o fino a un campo di asteroidi.

ARGOMENTI CORRELATI: Anomalia

15 CANNONE SPAZIALE (CAPACITÀ)

Un'unità dotata della capacità Cannone Spaziale può usarla durante due passi diversi dell'azione di tattica di un giocatore: dopo il sottopasso "Muovere le Navi" (Cannone Spaziale in Attacco) e durante un'invasione (Cannone Spaziale in Difesa).

15.1 Un giocatore **non** deve necessariamente essere il giocatore attivo per usare le capacità Cannone Spaziale delle sue unità.



15.2 CANNONE SPAZIALE IN ATTACCO

Durante un'azione di tattica, dopo il sottopasso "Muovere le Navi" all'interno del passo "Movimento", a partire dal giocatore attivo e procedendo in senso orario, ogni giocatore può usare la capacità Cannone Spaziale di ogni sua unità nel sistema attivo effettuando i passi seguenti:

15.3 **PASSO 1.** Il giocatore tira un numero specifico di dadi per ogni sua unità con la capacità Cannone Spaziale nel sistema attivo; questi tiri sono chiamati tiri di Cannone Spaziale. Ogni risultato pari o superiore al valore di Cannone Spaziale dell'unità produce 1 colpo.

- Se un'unità possiede la capacità Cannone Spaziale, quella capacità compare sulla sua scheda fazione e sulle sue carte tecnologia.
- La capacità Cannone Spaziale viene indicata con la dicitura "CANNONE SPAZIALE X (Y)", dove X è il valore minimo richiesto affinché il dado produca il colpo e Y è il numero di dadi da tirare. Non tutte le capacità Cannone Spaziale possiedono un valore (Y); il tiro di Cannone Spaziale di una tale unità consiste in 1 dado.
- Se un giocatore possiede la tecnologia Cannone da Spazio Profondo, può usare le capacità Cannone Spaziale delle sue unità SDP nei sistemi adiacenti al sistema attivo. I colpi vengono comunque assegnati alle unità nel sistema attivo.
- Gli effetti di gioco che consentono di ripetere, modificare o influenzare in altri modi i tiri di combattimento non influenzano i tiri di Cannone Spaziale.

15.4 Questa capacità può essere usata anche se nessuna nave è stata mossa durante il passo "Muovere le Navi".

15.5 **PASSO 2.** Il giocatore le cui navi sono state bersagliate da Cannone Spaziale deve scegliere e distruggere 1 sua nave nel sistema attivo per ogni colpo prodotto contro le sue unità.

- I giocatori non attivi devono bersagliare le unità del giocatore attivo.
- Se il giocatore attivo usa la capacità Cannone Spaziale delle sue unità, sceglie un giocatore dotato di navi nel sistema attivo. Quel giocatore deve scegliere e distruggere 1 sua nave nel sistema attivo per ogni colpo prodotto dal tiro di Cannone Spaziale.

15.6 CANNONE SPAZIALE IN DIFESA

Durante il passo "Invasione" di un'azione di tattica, dopo che le truppe sono state impegnate per sbarcare sui pianeti, i giocatori che non sono il giocatore attivo possono risolvere le capacità Cannone Spaziale delle loro unità in quei pianeti svolgendo i passi seguenti:

15.7 **PASSO 1.** Ogni giocatore può usare la capacità Cannone Spaziale di ogni sua unità nel pianeta invaso tirando un numero specifico di dadi per ognuna di quelle unità; questi sono chiamati tiri di Cannone Spaziale. Ogni risultato pari o superiore al valore di Cannone Spaziale dell'unità produce 1 colpo.

- Se un'unità possiede la capacità Cannone Spaziale, quella capacità compare sulla sua scheda fazione e sulle sue carte tecnologia.
- La capacità Cannone Spaziale viene indicata con la dicitura "CANNONE SPAZIALE X (Y)", dove X è il valore minimo richiesto affinché il dado produca il colpo e Y è il numero di dadi da tirare. Non tutte le capacità Cannone Spaziale possiedono un valore (Y); il tiro di Cannone Spaziale di una tale unità consiste in 1 dado.

- Gli effetti di gioco che consentono di ripetere, modificare o influenzare in altri modi i tiri di combattimento non influenzano i tiri di Cannone Spaziale.
- Gli effetti di gioco che consentono l'uso delle capacità Cannone Spaziale contro le navi nei sistemi adiacenti non hanno effetto durante il passo "Cannone Spaziale in Difesa".

15.8 **PASSO 2.** Il giocatore attivo deve scegliere e distruggere 1 sua truppa nel pianeta per ogni colpo prodotto dal tiro di Cannone Spaziale.

- I colpi possono essere assegnati soltanto alle unità impegnate nello stesso pianeta delle unità che stanno usando la capacità Cannone Spaziale.

ARGOMENTI CORRELATI: Attaccante, Azione di Tattica, Difensore, Distruggere, Invasione, Movimento, Sistema Attivo, Sostenere Danni

16 CAPACITÀ

Le carte e le schede fazione possiedono delle capacità che i giocatori possono risolvere per innescare i vari effetti di gioco.

16.1 Ogni capacità indica quando e come un giocatore può risolverla.

- Se una capacità con una durata specifica è risolta, l'effetto della capacità persiste per tutta quella durata, anche se il componente che ha causato quell'effetto viene rimosso.

16.2 Se una carta possiede più capacità, ogni capacità viene presentata in un paragrafo separato.

16.3 Se una capacità contiene la parola "Azione", un giocatore deve usare un'azione di componente durante la Fase di Azione per risolvere quella capacità.

16.4 Se una capacità usa il termine "non puoi" (o una sua variante), quell'effetto è assoluto.

16.5 Quando un giocatore risolve una capacità, deve risolverla nella sua interezza. Ogni parte della capacità preceduta dal termine "puoi" (o una sua variante) è facoltativa e il giocatore che risolve la capacità può scegliere di non risolvere quelle parti.

16.6 Le capacità sui componenti che rimangono in gioco sono obbligatorie, a meno che non usino la dicitura "puoi" (o una sua variante).

16.7 Se una capacità possiede più effetti separati dalla parola "e", un giocatore deve risolverne il maggior numero possibile; tuttavia, se non può risolvere tutti gli effetti di quella capacità, è autorizzato a risolverne il maggior numero possibile.

16.8 COSTO

16.9 Alcune capacità possiedono un costo seguito da un effetto. Il costo di una capacità è separato dall'effetto dalla parola "per" o da ":", "e". Un giocatore non può risolvere l'effetto di una capacità di questo tipo se non è in grado di risolvere il costo di quella capacità.

16.10 Alcuni esempi del costo di una capacità includono spendere risorse, spendere merci di scambio, spendere segnalini comando, esaurire carte e attivare sistemi specifici.

16.11 TEMPISTICA

16.12 Se la tempistica di una capacità usa i termini “prima” o “dopo”, l’effetto della capacità si verifica rispettivamente subito prima o subito dopo l’evento di tempistica descritto.

- Per esempio, se una capacità va risolta “dopo che una nave è stata distrutta”, quella capacità deve essere risolta non appena la nave è stata distrutta e non in un momento successivo di quel turno o di quel round.

- Dopo l’ultimo round di un combattimento, le capacità che si verificano “dopo un round di combattimento” e “dopo che il combattimento è terminato” lo fanno nella stessa finestra di tempistica. Allo stesso modo, all’inizio del primo round di un combattimento, le capacità che si verificano “all’inizio di un round di combattimento” e “all’inizio di un combattimento” lo fanno nella stessa finestra di tempistica. L’ordine di risoluzione di queste capacità segue le regole standard.

16.13 Se la tempistica di una capacità usa il termine “quando”, l’effetto di quella capacità si verifica nel momento dell’evento di tempistica descritto.

- Una capacità di questo tipo solitamente modifica o si sostituisce in qualche modo all’evento di tempistica.

16.14 Gli effetti che si verificano “quando” accade un evento hanno la priorità sugli effetti che si verificano “dopo” che un evento è accaduto.

16.15 Se una capacità usa il termine “poi”, un giocatore deve risolvere l’effetto che si verifica prima del termine “poi”, altrimenti non può risolvere l’effetto che si verifica dopo il termine “poi”.

16.16 Ogni capacità può essere risolta una volta per ogni occorrenza dell’evento di tempistica di quella capacità. Per esempio, se una capacità va risolta “all’inizio di un combattimento”, può essere risolta all’inizio di ogni combattimento.

16.17 COMPONENTI SPECIFICI

16.18 Il paragrafo iniziale di ogni capacità su una carta azione indica quando un giocatore può risolvere la capacità di quella carta.

16.19 Il paragrafo iniziale di molte capacità sulle cambiali indica quando un giocatore può risolvere le capacità di quelle carte.

- Alcune cambiali possiedono delle capacità che si innescano non appena un giocatore riceve la carta.

16.20 Le capacità sulle carte delibera corrispondono a un esito. I giocatori risolvono queste capacità durante la Fase di Delibera, dopo che i giocatori hanno votato per un esito particolare.

16.21 Ogni fazione possiede delle capacità di fazione sulla sua scheda fazione. La nave ammiraglia di ogni fazione possiede una o più capacità uniche. Alcune capacità forniscono ai giocatori degli effetti continuativi.

16.22 Alcune unità possiedono delle capacità di unità. Queste capacità sono nominate e presentate al di sopra degli attributi di un’unità, sulla scheda fazione di un giocatore o su una carta migliona unità. Ogni capacità di unità prevede delle regole speciali per determinare quando un giocatore può risolvere quella capacità. Le capacità seguenti sono capacità di unità:

- Bombardamento
- Cannone Spaziale
- Produzione
- Sbarramento Anti-Caccia
- Scudo Planetario
- Sostenere Danni

16.23 Se la capacità di un’unità usa le formule “questo sistema” o “questo pianeta” (o una loro variante) si riferisce al sistema o al pianeta che contiene quell’unità.

ARGOMENTI CORRELATI: Cambiale, Carta Azione, Carta Strategia, Tecnologia

17 CAPIENZA (ATTRIBUTO)

La capienza è un attributo di alcune unità che compare sulle schede fazione e sulle carte tecnologia di quelle unità.

17.1 Il valore di capienza di un’unità indica il numero massimo totale di caccia e truppe che essa può trasportare.

17.2 Il totale dei valori di capienza delle navi di un giocatore in un sistema determina il numero di caccia e truppe che quel giocatore può avere nell’area spaziale di quel sistema.

17.3 Se nell’area spaziale di un sistema il numero totale di caccia e truppe di un giocatore sta per superare la capienza delle sue navi in quel sistema, **quel giocatore deve rimuovere le unità in eccesso.**

- Un giocatore può scegliere quali delle sue unità in eccesso rimuovere.
- Le truppe nei pianeti non contano al fine di determinare la capienza.
- Durante il combattimento, i caccia e le truppe di un giocatore non sono considerati ai fini della capienza. Alla fine del combattimento, tutte le unità in eccesso sono rimosse e collocate nei rinforzi di quel giocatore.

17.4 I caccia e le truppe non sono assegnati a navi specifiche, se non quando vengono trasportati.

ARGOMENTI CORRELATI: Movimento, Trasportare

18 CARTA AZIONE

Le carte azione forniscono ai giocatori varie capacità che possono essere risolte dai giocatori nel modo descritto sulle carte stesse.



18.1 Ogni giocatore pesca 1 carta azione durante ogni Fase di Status.

18.2 I giocatori possono pescare carte azione risolvendo la capacità primaria e quella secondaria della carta strategia Politica.

- 18.3 Quando un giocatore pesca una carta azione, prende 1 carta dalla cima del mazzo delle carte azione e la aggiunge alla sua mano di carte azione.
- 18.4 Ogni giocatore può avere un massimo di 7 carte azione nella sua mano. Se in un qualsiasi momento un giocatore possiede più di 7 carte azione, deve scegliere 7 carte da tenere e scartare le altre.
- Alcuni effetti di gioco possono aumentare o ridurre il numero di carte che un giocatore può tenere nella sua mano.
- 18.5 Le carte azione di un giocatore restano nascoste agli altri giocatori finché non vengono giocate.
- 18.6 Il primo paragrafo di ogni carta azione è presentato in grassetto e indica le tempistiche in cui la capacità di quella carta può essere risolta.
- Se una carta azione inizia con il termine “Azione”, un giocatore deve usare un’azione di componente durante la Fase di Azione per risolvere la capacità. Un giocatore non può risolvere un’azione di componente se non può risolvere completamente la sua capacità.
 - Più carte azione con lo stesso nome non possono essere giocate durante una singola finestra di tempistica per influenzare le stesse unità o la stessa meccanica di gioco. Le carte annullate non sono considerate giocate.
- 18.7 Per giocare una carta azione, un giocatore legge e risolve il testo della capacità della carta, compiendo ogni scelta come richiesto dalla carta. Poi scarta quella carta, collocandola nella pila degli scarti delle azioni.
- 18.8 Se una carta azione viene annullata, quella carta non ha alcun effetto e viene scartata.
- 18.9 Durante la Fase di Strategia o quella di Delibera, se 2 o più carte azione o altre capacità stanno per risolversi nella stessa finestra di tempistica, seguire le normali regole alla voce “Tempistiche” per determinare il corretto ordine di risoluzione.
- 18.10 Durante la Fase di Azione, se 2 o più carte azione o altre capacità stanno per risolversi nella stessa finestra di tempistica, seguire le normali regole alla voce “Tempistiche” per determinare il corretto ordine di risoluzione.

ARGOMENTI CORRELATI: Azione di Componente, Capacità, Fase di Status, Politica

19 CARTA DELIBERA

Le carte delibera rappresentano le leggi e gli atti politici della galassia. Durante ogni Fase di Delibera, i giocatori votano per determinare l’esito di due delibere.



- 19.1 Esistono due tipi di carte delibera: leggi e direttive.
- 19.2 Le leggi possono cambiare le regole del gioco permanentemente.
- 19.3 Quando si risolve una legge, se l’esito “favorevole” è quello che ha ricevuto più voti o se la legge richiede un’elezione, la capacità di quella legge diventa una parte permanente del gioco. I giocatori risolvono l’esito e collocano la carta delibera nell’area di gioco comune o nell’area di gioco di un giocatore, in base a ciò che è indicato dalla carta.
- 19.4 Se una legge si trova nell’area di gioco di un giocatore anziché nell’area di gioco comune, quel giocatore possiede quella legge.
- 19.5 Se una legge è scartata dal gioco, la capacità di quella legge non ha più effetto. Quella carta va collocata in cima alla pila degli scarti delle carte delibera.
- 19.6 Se l’esito “contrario” di una legge è quello che ha ricevuto più voti, i giocatori risolvono l’esito e scartano la delibera.
- 19.7 Le direttive forniscono effetti di gioco monouso.
- 19.8 Quando risolvono una direttiva, i giocatori risolvono l’esito che ha ricevuto più voti e scartano la carta delibera.

ARGOMENTI CORRELATI: Assegnare, Fase di Delibera, Punto Vittoria

20 CARTA OBIETTIVO

I giocatori possono reclamare gli obiettivi per ottenere punti vittoria.

- 20.1 Esistono due tipi di carte obiettivo: gli obiettivi pubblici e gli obiettivi segreti.
- Ogni obiettivo pubblico mostra un “I” o un “II” sul dorso della carta; tutti gli altri obiettivi sono obiettivi segreti.
- 20.2 Ogni carta obiettivo indica un numero di punti vittoria che un giocatore ottiene quando reclama quell’obiettivo.
- 20.3 Ogni carta obiettivo indica la fase (di Status o di Azione) in cui un giocatore può reclamarlo.
- 20.4 Ogni carta obiettivo descrive il requisito che un giocatore deve soddisfare per reclamare quell’obiettivo.
- 20.5 Se un giocatore soddisfa il requisito descritto su una carta obiettivo, può reclamare quell’obiettivo rispettando la tempistica indicata sulla carta, durante la Fase di Azione o la Fase di Status.
- Quando un giocatore reclama un obiettivo durante la Fase di Status, deve soddisfare il requisito sulla carta durante il passo “Reclamare gli Obiettivi” della Fase di Status per reclamarlo.
 - Quando un giocatore reclama un obiettivo durante la Fase di Azione, può farlo in qualsiasi momento durante quella fase.
- 20.6 Un giocatore può reclamare un massimo di 1 obiettivo pubblico e 1 obiettivo segreto durante ogni Fase di Status.
- 20.7 Un giocatore può reclamare un qualsiasi numero di obiettivi durante un turno della Fase di Azione; tuttavia, può reclamare soltanto 1 obiettivo durante o dopo ogni combattimento.
- Un giocatore può reclamare un obiettivo sia nel combattimento spaziale che nel combattimento terrestre durante la stessa azione di tattica.

- 20.8 Un giocatore può reclamare ogni obiettivo soltanto una volta durante la partita.
- 20.9 Se un obiettivo richiede a un giocatore di distruggere 1 o più unità, quelle unità possono essere distrutte producendo colpi contro di loro, giocando carte azione, usando tecnologie o un qualsiasi numero di altre capacità che utilizzino il termine “distruggere” (o una sua variante).
- Obbligare un giocatore a rimuovere un’unità dal tabellone riducendo il numero di segnalini comando nella sua riserva di flotta non è considerato distruggere un’unità.
- 20.10 I giocatori possono reclamare alcuni obiettivi spendendo risorse, influenza o segnalini, come descritto sulla carta obiettivo. Per reclamare un obiettivo di questo tipo, un giocatore deve pagare il costo specificato secondo le tempistiche indicate sulla carta.

20.11 OBIETTIVO PUBBLICO

Un obiettivo pubblico è un obiettivo che viene rivelato a tutti i giocatori.

- 20.12 Quando un giocatore reclama un obiettivo pubblico, colloca 1 suo segnalino controllo sulla carta di quell’obiettivo. Poi fa avanzare il suo segnalino controllo sull’indicatore dei punti vittoria di un numero di caselle pari al valore in punti della carta obiettivo.
- 20.13 Ogni partita contiene 5 carte obiettivo pubblico di I grado e 5 carte obiettivo pubblico di II grado, che il portavoce colloca a faccia in giù accanto all’indicatore dei punti vittoria durante la preparazione.
- Durante la preparazione, il portavoce rivela 2 carte obiettivo di I grado. Tutte le altre carte obiettivo rimangono a faccia in giù.
- 20.14 Durante ogni Fase di Status, il portavoce rivela 1 carta obiettivo pubblico a faccia in giù.
- Il portavoce non rivela le carte obiettivo di II grado finché tutte le carte obiettivo di I grado non sono state rivelate.
- 20.15 Se il portavoce deve rivelare una carta obiettivo pubblico a faccia in giù ma tutte le carte obiettivo pubblico sono già state rivelate, la partita termina immediatamente.
- Il giocatore con più punti vittoria è il vincitore. Se uno o più giocatori sono in parità e possiedono il maggior numero di punti vittoria, il giocatore in parità che viene per primo in ordine di iniziativa è il vincitore.
- 20.16 Un giocatore non può reclamare obiettivi pubblici se non controlla tutti i pianeti del suo sistema di origine.



20.17 OBIETTIVO SEGRETO

Un obiettivo segreto è un obiettivo controllato da un giocatore; questo obiettivo rimane nascosto a tutti gli altri giocatori finché non viene reclamato.

- 20.18 Quando un giocatore reclama un obiettivo segreto, rivela l’obiettivo collocandolo a faccia in su nella sua area di gioco. Poi colloca 1 suo segnalino controllo sulla carta di quell’obiettivo e fa avanzare il suo segnalino controllo sull’indicatore dei punti vittoria di un numero di caselle pari al valore in punti della carta obiettivo.



- 20.19 Un giocatore può reclamare soltanto i suoi obiettivi segreti; non può reclamare gli obiettivi segreti rivelati dagli altri giocatori.
- 20.20 Ogni giocatore inizia la partita con 1 obiettivo segreto.
- 20.21 Un giocatore può avere al massimo **un totale di 3 obiettivi segreti** tra reclamati e non reclamati.
- Se un giocatore pesca 1 obiettivo segreto e ne possiede più di 3, deve scegliere 1 suo obiettivo segreto non reclamato e rimetterlo nel mazzo. Poi rimescola il mazzo degli obiettivi segreti.
- 20.22 Un giocatore può ottenere obiettivi segreti risolvendo la capacità primaria e quella secondaria della carta strategia Impero.

ARGOMENTI CORRELATI: Fase di Status, Impero, Punto Vittoria

21 CARTA STRATEGIA

Le carte strategia determinano l’ordine di iniziativa e forniscono a ogni giocatore una potente capacità da usare una sola volta durante la Fase di Azione.



- 21.1 Durante la Fase di Strategia, ogni giocatore sceglie 1 carta strategia dall’area di gioco comune e la colloca nella sua area di gioco a faccia in su.
- 21.2 Ogni carta strategia possiede un lato pronto e un lato esaurito.
- Il lato pronto mostra il nome, il valore di iniziativa e le capacità della carta strategia.
 - Il lato esaurito mostra il valore di iniziativa della carta strategia.
- 21.3 Un giocatore può risolvere soltanto la capacità **primaria** delle **sue** carte strategia.
- 21.4 Un giocatore può risolvere soltanto la capacità **secondaria** delle carte strategia scelte **dagli altri giocatori**.
- 21.5 Esistono 8 carte strategia, a ognuna delle quali è abbinato un nome e un valore di iniziativa.
- 21.6 Il valore di iniziativa della carta strategia di un giocatore determina l’ordine di iniziativa nella Fase di Azione e nella Fase di Status.
- 21.7 Una carta strategia possiede sia una capacità primaria che una capacità secondaria. Queste capacità si risolvono durante un’azione di strategia.
- 21.8 Ogni carta strategia esiste nell’area di gioco comune o nell’area di gioco di un giocatore.
- Le carte strategia nell’area di gioco comune sono disponibili per essere scelte dai giocatori durante la Fase di Strategia.
 - La carta strategia nell’area di gioco di un giocatore appartiene a quel giocatore finché non viene rimessa nell’area di gioco comune durante la Fase di Status.

ARGOMENTI CORRELATI: Autorità, Commercio, Costruzione, Diplomazia, Fase di Strategia, Guerra, Impero, Ordine di Iniziativa, Politica, Tecnologia (Strategia)

22 COMBATTIMENTO (ATTRIBUTO)

Combattimento è un attributo di alcune unità che compare sulle schede fazione e sulle carte tecnologia di quelle unità.

- 22.1 Durante il combattimento, se il tiro di combattimento di un'unità produce un risultato pari o superiore al suo valore di combattimento, produce 1 colpo.
- 22.2 Se il valore di combattimento di un'unità contiene 2 o più icone raffica, il giocatore tira invece quel numero di dadi, producendo potenzialmente 1 colpo con ogni dado tirato.

ARGOMENTI CORRELATI: Combattimento Spaziale, Combattimento Terrestre, Invasione

23 COMBATTIMENTO SPAZIALE

Dopo aver risolto il passo “Cannone Spaziale in Attacco” di un'azione di tattica, se due giocatori possiedono delle navi nel sistema attivo, quei giocatori devono risolvere un combattimento spaziale.

- 23.1 Se il giocatore attivo è l'unico giocatore dotato di navi nel sistema, salta il passo “Combattimento Spaziale” dell'azione di tattica e prosegue con il passo “Invasione”.
- 23.2 Se si verifica una capacità “prima del combattimento”, si verifica immediatamente prima del passo “Sbarramento Anti-Caccia”.

Per risolvere un combattimento spaziale, i giocatori svolgono i passi seguenti:

- 23.3 **PASSO 1. SBARRAMENTO ANTI-CACCIA:** Se questo è il primo round di un combattimento spaziale, i giocatori possono usare simultaneamente le capacità Sbarramento Anti-Caccia delle loro unità nel sistema attivo.

- Se uno o entrambi i giocatori non possiedono più navi nel sistema attivo dopo aver risolto questo passo, il combattimento spaziale termina immediatamente.
- I giocatori non possono risolvere le capacità Sbarramento Anti-Caccia durante un round di combattimento spaziale diverso dal primo round.

- 23.4 **PASSO 2. ANNUNCIARE LA RITIRATA:** Ogni giocatore può annunciare una ritirata, a partire dal difensore.

- La ritirata non si verifica immediatamente; le unità si ritireranno **durante il passo “Ritirata”**.
- Se il difensore annuncia una ritirata, l'attaccante non può annunciare una ritirata durante quel round di combattimento.
- **Un giocatore non può annunciare una ritirata se non ci sono sistemi validi in cui ritirarsi.**

- 23.5 **PASSO 3. EFFETTUARE I TIRI DI COMBATTIMENTO:** Ogni giocatore tira 1 dado per ogni nave che possiede nel sistema attivo; questo è chiamato tiro di combattimento. Se il risultato del tiro di dado di un'unità è pari o superiore al valore di combattimento di quell'unità, quel risultato produce 1 colpo.

- Se il valore di combattimento di un'unità contiene 2 o più icone raffica, il giocatore tira invece quel numero di dadi.

- Se un giocatore possiede nel sistema attivo delle navi che hanno valori di combattimento diversi, tira quei dadi separatamente.
 - Per prima cosa deve tirare tutti i dadi delle unità con un valore di combattimento pari a 1, poi tira tutti i dadi delle sue unità con un valore di combattimento pari a 2, poi quelli delle unità con 3 e così via, in ordine numerico, finché non ha tirato i dadi per ognuna delle sue navi.

- Il giocatore conta i colpi prodotti dai suoi tiri di combattimento. Il numero totale di colpi prodotti distruggerà le unità durante il passo “Assegnare i Colpi”.

- **Se un giocatore possiede la capacità di ripetere il tiro di un dado o di influenzare un dado dopo che è stato tirato, deve risolvere quella capacità immediatamente dopo aver tirato tutti i suoi dadi.**

- L'attaccante effettua tutti i suoi tiri di combattimento durante questo passo, prima del difensore. Questa procedura è importante per quelle capacità che consentono a un giocatore di ripetere il tiro di un dado di un avversario.

- 23.6 **PASSO 4. ASSEGNARE I COLPI:** Ogni giocatore deve scegliere e distruggere 1 sua nave nel sistema attivo per ogni colpo prodotto dal suo avversario.

- Prima di assegnare i colpi, i giocatori possono usare le capacità Sostenere Danni delle loro unità per annullare i colpi.
- Quando un'unità è distrutta, il giocatore che controlla quell'unità la rimuove dal tabellone e la colloca nei suoi rinforzi.

- 23.7 **PASSO 5. RITIRATA:** **Se un giocatore ha annunciato una ritirata durante il passo “Annunciare la Ritirata” di un combattimento e ci sono ancora sistemi validi in cui le sue unità possono ritirarsi, deve ritirarsi.**

- **Se un giocatore ha annunciato una ritirata durante il passo “Annunciare la Ritirata” di un combattimento ma il suo avversario non ha più navi nel sistema, il combattimento termina immediatamente e la ritirata non si verifica.**
- Per ritirarsi, un giocatore prende tutte le sue navi nel combattimento dotate di un valore di movimento e le muove fino a un sistema adiacente. I suoi caccia e le sue truppe nell'area spaziale del sistema attivo che non sono in grado di muoversi o di essere trasportati sono distrutti.
- Il sistema in cui le unità di quel giocatore si ritirano deve contenere un pianeta da lui controllato o almeno una sua unità, e non può contenere navi che appartengono a un altro giocatore.
- **Se 1 o più unità si ritirano con successo muovendosi in un sistema adiacente, il giocatore deve prendere 1 segnalino comando dai suoi rinforzi e collocarlo nel sistema in cui si è ritirato. Se quel sistema contiene già un suo segnalino comando, non vi colloca alcun segnalino aggiuntivo. Se il giocatore non ha segnalini comando nei suoi rinforzi, dovrà invece prenderlo dalla sua scheda comando.**

- 23.8 Se a entrambi i giocatori rimangono delle unità in combattimento alla fine del passo “Ritirata”, i giocatori risolvono un altro round di combattimento a partire dal passo “Annunciare la Ritirata”.

23.9 Il combattimento spaziale termina quando soltanto un giocatore (o nessun giocatore) rimane con delle navi nell'area spaziale del sistema attivo.

- Gli effetti “alla fine del combattimento” e “alla fine del round di combattimento” si verificano durante la stessa finestra di tempistica.

23.10 Dopo che il combattimento è terminato, il giocatore con una o più navi rimanenti nel sistema è il vincitore del combattimento; l'altro giocatore è lo sconfitto del combattimento. Se a nessuno dei due giocatori rimangono delle navi, non c'è alcun vincitore e il combattimento si conclude con un pareggio.

- Se il vincitore del combattimento possiede nello spazio un totale di caccia e truppe che superano la capienza delle sue navi nel sistema attivo, deve distruggere le unità in eccesso (a sua scelta).

ARGOMENTI CORRELATI: Avversario, Azione di Tattica, Capienza, Riserva di Flotta, Sostenere Danni, Trasportare

24 COMBATTIMENTO TERRESTRE

Durante il passo “Invasione” di un'azione di tattica, se il giocatore attivo impegna le truppe per farle sbarcare su un pianeta che contiene le truppe di un altro giocatore, quei giocatori risolvono un combattimento terrestre su quel pianeta. Per risolvere un combattimento terrestre i giocatori svolgono i passi seguenti:

24.1 **PASSO 1. EFFETTUARE I TIRI DI COMBATTIMENTO:** Ogni giocatore tira 1 dado per ogni truppa che possiede nel pianeta; questo è un tiro di combattimento. Se il risultato del tiro di dado di un'unità è pari o superiore al valore di combattimento di quell'unità indicato sulla sua scheda fazione, quel risultato produce 1 colpo.

- Se il valore di combattimento di un'unità contiene 2 o più icone raffica, il giocatore tira invece quel numero di dadi.

24.2 **PASSO 2. ASSEGNARE I COLPI:** Ogni giocatore deve scegliere e distruggere 1 sua truppa per ogni colpo prodotto dall'avversario.

- Quando un'unità è distrutta, il giocatore che controlla quell'unità la rimuove dal tabellone e la colloca nei suoi rinforzi.

24.3 Dopo avere assegnato i colpi, se entrambi i giocatori possiedono ancora delle truppe nel pianeta, si risolve un nuovo round di combattimento partendo dal passo “Effettuare i Tiri di Combattimento”.

24.4 Il combattimento termina quando soltanto un giocatore (o nessuno dei due giocatori) possiede truppe nel pianeta.

- Gli effetti “alla fine del combattimento” e “alla fine del round di combattimento” si verificano durante la stessa finestra di tempistica.
- Dopo che un combattimento è terminato, il giocatore con 1 o più truppe rimanenti nel pianeta è il vincitore del combattimento; l'altro giocatore è lo sconfitto del combattimento.
- Se a nessuno dei due giocatori rimangono delle truppe, non c'è alcun vincitore e il combattimento si conclude con un pareggio.

ARGOMENTI CORRELATI: Invasione, Pianeta

25 COMMERCIO (STRATEGIA)

La carta strategia Commercio consente ai giocatori di ottenere merci di scambio e rifornirsi di materie prime. Il valore di iniziativa di questa carta è 5.

25.1 Durante la Fase di Azione, se il giocatore attivo possiede la carta strategia Commercio, può effettuare un'azione di strategia per risolvere la capacità primaria di quella carta. Per farlo, il giocatore attivo risolve gli effetti seguenti nell'ordine:

25.2 **PASSO 1.** Il giocatore attivo ottiene 3 merci di scambio.

25.3 **PASSO 2.** Il giocatore attivo si rifornisce di materie prime prendendo segnalini materia prima dalla scorta finché non arriva ad averne un numero pari al valore di materie prime stampato sulla sua scheda fazione. Poi colloca quei segnalini a faccia in su nell'area delle materie prime della sua scheda fazione.

- Un giocatore non può avere un ammontare di materie prime superiore al valore di materie prime riportato sulla sua scheda fazione.

25.4 **PASSO 3.** Il giocatore attivo sceglie un qualsiasi numero di altri giocatori. Quei giocatori usano la capacità secondaria di questa carta senza spendere il segnalino comando.

- I giocatori scelti **devono risolvere la capacità secondaria di questa carta senza spendere un segnalino comando dopo che il giocatore attivo ha finito di risolvere la capacità primaria.**
- I giocatori scelti possono usare la capacità secondaria soltanto una volta e non possono usarla spendendo segnalini comando.

25.5 Dopo che il giocatore attivo ha risolto la capacità primaria della carta strategia Commercio, ogni altro giocatore, a partire da quello a sinistra del giocatore attivo e procedendo in senso orario, può spendere un segnalino comando dalla sua riserva di strategia per rifornirsi di materie prime.

ARGOMENTI CORRELATI: Azione di Strategia, Carta Strategia, Materia Prima, Merce di Scambio, Ordine di Iniziativa, Segnalino Comando

26 CONTROLLO

Ogni giocatore inizia la partita controllando i pianeti del suo sistema di origine. Durante il gioco, i giocatori possono ottenere il controllo di altri pianeti.

26.1 Quando un giocatore ottiene il controllo di un pianeta, prende la carta pianeta corrispondente a quel pianeta e la colloca nella sua area di gioco; quella carta è esaurita.

- Se il giocatore è il primo giocatore a controllare un pianeta, prende la carta pianeta in questione dal mazzo delle carte pianeta.
- Se è un altro giocatore a controllare il pianeta, prende la carta di quel pianeta dall'area di gioco di quel giocatore.

26.2 Un giocatore non può ottenere il controllo di un pianeta che già controlla.

26.3 Mentre un giocatore controlla un pianeta, la carta di quel pianeta rimane nella sua area di gioco finché il giocatore non perde il controllo di quel pianeta.

- 26.4 Un giocatore può controllare un pianeta in cui non possiede unità; per indicare che lo controlla, colloca su quel pianeta 1 segnalino controllo.
- 26.5 Un giocatore perde il controllo di un pianeta se un altro giocatore possiede delle unità su quel pianeta ed egli non possiede alcuna unità su di esso.
- Il giocatore che ha collocato le unità nel pianeta ottiene il controllo di quel pianeta.
 - **Durante il passo “Invasione” di un’azione di tattica, il controllo viene invece determinato durante il sottopasso “Stabilire il Controllo”.**
- 26.6 Un giocatore può perdere il controllo di un pianeta anche attraverso certi effetti di gioco.
- 26.7 Se un giocatore perde il controllo di un pianeta che contiene un suo segnalino controllo, rimuove quest’ultimo da quel pianeta.

ARGOMENTI CORRELATI: Assegnare, Esaurire, Invasione, Pianeta

27 COSTO (ATTRIBUTO)

Il costo è un attributo di alcune unità indicato sulle schede fazione e sulle carte tecnologia di quelle unità. Il costo di un’unità determina il numero di risorse che un giocatore deve spendere per produrre quell’unità.

- 27.1 Per produrre un’unità, un giocatore deve spendere un numero di risorse pari o superiore al costo dell’unità che vuole produrre.
- 27.2 Se il costo di un’unità è accompagnato da 2 icone, come il valore di costo di caccia e fanteria, il giocatore riceve 2 unità per il costo indicato.
- 27.3 Se un’unità non possiede un costo, non può essere prodotta.
- Le strutture non hanno costi e solitamente vengono collocate risolvendo la carta strategia Costruzione.

ARGOMENTI CORRELATI: Produrre Unità, Risorsa

28 COSTRUZIONE (STRATEGIA)

La carta strategia Costruzione consente ai giocatori di costruire strutture nei pianeti che controllano. Il valore di iniziativa di questa carta è 4.

- 28.1 Durante la Fase di Azione, se il giocatore attivo possiede la carta strategia Costruzione, può effettuare un’azione di strategia per risolvere la capacità primaria di quella carta.
- 28.2 Per risolvere la capacità primaria sulla carta strategia Costruzione, il giocatore attivo può collocare 1 SDP o 1 molo spaziale in un pianeta che controlla. Poi può collocare 1 SDP aggiuntivo in un pianeta che controlla.
- Le strutture possono essere collocate nello stesso pianeta o in pianeti diversi.
 - Le strutture possono essere collocate in qualsiasi sistema, a prescindere dal fatto che il giocatore possieda un segnalino comando nel sistema oppure no.

- 28.3 Dopo che il giocatore attivo ha risolto la capacità primaria della carta strategia Costruzione, ogni altro giocatore, a partire da quello alla sinistra del giocatore attivo e procedendo in senso orario, può prendere 1 segnalino comando dalla sua riserva di strategia e collocarlo su un sistema qualsiasi. Se possiede già un segnalino comando in quel sistema, il segnalino speso viene invece rimesso tra i suoi rinforzi. Poi colloca 1 SDP o 1 molo spaziale in un pianeta che controlla in quel sistema.
- 28.4 Quando un giocatore colloca 1 SDP o 1 molo spaziale usando la carta strategia Costruzione, prende quell’SDP o quel molo spaziale dai suoi rinforzi.
- Se un giocatore non ha abbastanza unità nei suoi rinforzi, può rimuovere altre unità dai sistemi che non contengono un suo segnalino comando e collocarle tra i suoi rinforzi. Poi deve collocare questa unità sul tabellone di gioco come indicato dall’effetto che colloca l’unità.

ARGOMENTI CORRELATI: Azione di Strategia, Carta Strategia, Ordine di Iniziativa, Struttura

29 DIFENSORE

Durante un combattimento spaziale o terrestre, il giocatore che non è il giocatore attivo è il difensore.

ARGOMENTI CORRELATI: Attaccante, Combattimento Spaziale, Invasione, Nebulosa

30 DIPLOMAZIA (STRATEGIA)

La carta strategia Diplomazia può essere usata per impedire agli altri giocatori di attivare un sistema specifico. Può anche essere usata per ripristinare i pianeti. Il valore di iniziativa di questa carta è 2.

- 30.1 Durante la Fase di Azione, se il giocatore attivo possiede la carta strategia Diplomazia, può effettuare un’azione di strategia per risolvere la capacità primaria di quella carta.
- 30.2 Per risolvere la capacità primaria sulla carta strategia Diplomazia, il giocatore attivo sceglie 1 sistema (tranne Mecatol Rex) che contiene un pianeta da lui controllato. Ogni altro giocatore prende 1 segnalino comando dai suoi rinforzi e lo colloca su quel sistema, poi il giocatore attivo ripristina fino a 2 pianeti esauriti che controlla.
- Se un giocatore non possiede segnalini comando tra i suoi rinforzi, ne colloca uno a sua scelta prendendolo dalla sua scheda comando.
 - Se un giocatore possiede già segnalini comando nel sistema scelto, non vi colloca alcun segnalino comando.
- 30.3 Dopo che il giocatore attivo ha risolto la capacità primaria della carta strategia Diplomazia, ogni altro giocatore, a partire da quello a sinistra del giocatore attivo e procedendo in senso orario, può spendere 1 segnalino comando dalla sua riserva di strategia per ripristinare fino a 2 pianeti esauriti che controlla.

ARGOMENTI CORRELATI: Azione di Strategia, Carta Strategia, Ordine di Iniziativa, Pianeta, Ripristinare, Segnalino Comando, Sistema Attivo

31 DISTRUGGERE

Vari effetti di gioco possono provocare la distruzione di un'unità. Quando l'unità di un giocatore è distrutta, va rimossa dal tabellone di gioco e rimessa nei suoi rinforzi.

- 31.1 Quando un giocatore assegna alle sue unità i colpi che sono stati prodotti, sceglie un numero di sue unità da distruggere pari al numero di colpi prodotti contro le sue unità.
- 31.2 Obbligare un giocatore a rimuovere unità dal tabellone di gioco riducendo il numero di segnalini comando nella sua riserva di flotta non conta come distruggere unità.

ARGOMENTI CORRELATI: Bombardamento, Cannone Spaziale, Combattimento Spaziale, Sbarramento Anti-Caccia, Sostenere Danni

32 ELIMINAZIONE

Un giocatore eliminato non partecipa più alla partita.

- 32.1 Un giocatore è eliminato quando soddisfa **tutte** e tre le condizioni seguenti:
 - Il giocatore non possiede truppe sul tabellone di gioco.
 - Il giocatore non possiede unità con Produzione.
 - Il giocatore non controlla alcun pianeta.
- 32.2 Quando un giocatore è eliminato, tutte le unità, i segnalini comando, i segnalini controllo, le cambiali, le tecnologie, le schede comando e la scheda fazione corrispondente alla sua fazione o colore vengono rimessi nella scatola del gioco (inclusi i componenti nei suoi rinforzi).
- 32.3 Quando un giocatore è eliminato, tutte le carte delibera che possedeva vengono scartate.
- 32.4 Quando un giocatore è eliminato, ogni cambiale in suo possesso che corrisponde alla fazione o al colore di un altro giocatore viene restituita a quel giocatore.
 - Le cambiali corrispondenti al giocatore eliminato vengono rimesse nella scatola del gioco, anche se in possesso di un altro giocatore.
- 32.5 Quando un giocatore è eliminato, **tutte le carte azione nella sua mano vengono scartate.**
- 32.6 Quando un giocatore è eliminato, **tutte le carte strategia che possedeva (esaurite o meno) vengono rimesse nell'area di gioco comunque.**
- 32.7 Quando un giocatore è eliminato, **tutti gli obiettivi segreti che possedeva (completati o meno) vengono rimescolati nel mazzo degli obiettivi segreti.**
- 32.8 Quando il portavoce è eliminato, il segnalino portavoce passa al giocatore alla sua sinistra.
- 32.9 Se una partita con 5 o più giocatori diventa con 4 o meno giocatori in seguito all'eliminazione, i giocatori continuano comunque a selezionare 1 sola carta strategia durante la Fase di Strategia.
- 32.10 Quando un giocatore è eliminato, i segnalini specifici di fazione si comportano come descritto a seguire:
 - Se su una delle tecnologie di fazione del giocatore eliminato è collocato il segnalino Assimilatore Valefar del giocatore Nekro, quella tecnologia rimane in gioco.

- Se il giocatore Creuss è eliminato, il suo segnalino Wormhole rimane sul tabellone per il resto della partita.
- Se il giocatore Naalu è eliminato mentre un altro giocatore possiede il segnalino "0", quest'ultimo mantiene il segnalino fino alla fine della Fase di Status, dopodiché viene rimosso dal gioco.

ARGOMENTI CORRELATI: Cambiale, Carta Delibera, Controllo, Produzione, Truppa

33 ESAURIRE

Alcune carte possono essere esaurite. Un giocatore non può risolvere capacità, spendere risorse o influenza di una carta esaurita.

- 33.1 Per esaurire una carta, un giocatore la gira a faccia in giù.
- 33.2 Durante il passo "Ripristinare le Carte" della Fase di Status, ogni giocatore ripristina tutte le sue carte esaurite girandole a faccia in su in posizione pronta.
- 33.3 Un giocatore esaurisce le sue carte pianeta per spendere le risorse **oppure** l'influenza di quelle carte.
- 33.4 Certe capacità, tra cui alcune che compaiono sulle carte tecnologia, possono richiedere a un giocatore di esaurire una carta per risolvere quelle capacità. Se una carta è già esaurita, non può essere esaurita di nuovo.
 - **L'effetto di una capacità passiva su una carta non viene meno se tale carta viene esaurita.**
- 33.5 Dopo che un giocatore ha effettuato un'azione di strategia, esaurisce la carta strategia corrispondente a quell'azione.

ARGOMENTI CORRELATI: Fase di Status, Influenza, Pianeta, Risorsa

34 FASE DI AZIONE

Durante la Fase di Azione, ogni giocatore svolge un turno in ordine di iniziativa. Durante il proprio turno, un giocatore effettua 1 azione. Dopo che ogni giocatore ha svolto un turno, i turni dei giocatori riprendono secondo l'ordine di iniziativa. Questa procedura prosegue finché tutti i giocatori non hanno passato.

- 34.1 Durante il proprio turno, un giocatore può effettuare uno dei tre tipi di azione seguenti: azione di strategia, azione di tattica o azione di componente.
- 34.2 Se un giocatore non può effettuare un'azione, deve passare.
- 34.3 Dopo che un giocatore ha passato, **non può svolgere turni aggiuntivi né effettuare azioni aggiuntive durante quella Fase di Azione.**
 - **Un giocatore può comunque risolvere le transazioni e le capacità "all'inizio del tuo turno" nel turno in cui passa.**
 - È possibile che un giocatore effettui più azioni consecutive durante una Fase di Azione se tutti gli altri giocatori hanno già passato durante quella Fase di Azione.
- 34.4 **Un giocatore non può passare finché non ha effettuato l'azione di strategia sulla sua carta strategia.**
 - Durante una partita a tre o quattro giocatori, un giocatore non può passare finché non ha esaurito entrambe le sue carte strategia.

34.5 Dopo che tutti i giocatori hanno passato, il gioco prosegue con la Fase di Status.

ARGOMENTI CORRELATI: Azione di Componente, Azione di Strategia, Azione di Tattica, Fase di Status, Round di Gioco

35 FASE DI DELIBERA

Durante la Fase di Delibera, i giocatori possono esprimere i loro voti su alcune delibere in grado di cambiare le regole del gioco.

35.1 I giocatori saltano la Fase di Delibera durante la parte iniziale di ogni partita. Dopo che il segnalino custodi è stato rimosso da Mecatol Rex, la Fase di Delibera viene aggiunta a ogni round di gioco. Per risolvere la Fase di Delibera i giocatori svolgono i passi seguenti:

35.2 **PASSO 1. PRIMA DELIBERA:** I giocatori risolvono la prima delibera svolgendo i passi seguenti:

- i. **RIVELARE LA DELIBERA:** Il portavoce pesca 1 carta delibera dalla cima del mazzo delle delibere e la legge a voce alta a tutti i giocatori, includendo i suoi possibili esiti.
- ii. **VOTARE:** Ogni giocatore, partendo dal giocatore alla sinistra del portavoce e procedendo in senso orario, può esprimere i suoi voti per un esito della delibera attuale.
- iii. **RISOLVERE L'ESITO:** I giocatori contano i voti e risolvono l'esito che ha ricevuto più voti.

35.3 **PASSO 2. SECONDA DELIBERA:** I giocatori risolvono una seconda delibera seguendo le stesse regole e gli stessi passi della prima delibera.

35.4 **PASSO 3. RIPRISTINARE I PIANETI:** Ogni giocatore ripristina ognuno dei suoi pianeti esauriti. Poi ha inizio un nuovo round di gioco a partire dalla Fase di Strategia.

35.5 VOTARE

Quando un giocatore vota durante la Fase di Delibera, può esprimere i suoi voti per un esito o una delibera specifica.

- 35.6 Per esprimere i suoi voti, un giocatore può esaurire un qualsiasi numero di suoi pianeti: ogni pianeta contribuisce con un numero di voti pari al proprio valore di influenza.
- Quando un giocatore esaurisce un pianeta per esprimere i suoi voti, deve esprimere il completo ammontare di voti forniti da quel pianeta.
- 35.7 Un giocatore non può esprimere voti per più esiti della stessa delibera. Ogni voto che esprime deve essere a favore dello stesso esito.
- 35.8 Alcune delibere prevedono un esito “favorevole” e uno “contrario”. Quando un giocatore esprime i suoi voti per una delibera di questo tipo, deve scegliere se esprimere i suoi voti dichiarandosi “favorevole” o “contrario”.
- 35.9 Alcune delibere richiedono ai giocatori di eleggere un giocatore o un pianeta. Quando un giocatore esprime i suoi voti per una delibera di questo tipo, deve esprimerli per un giocatore o un pianeta valido in base alla descrizione della delibera.
- 35.10 Quando si elegge un giocatore, un giocatore può esprimere voti per se stesso.
- Quando si risolvono queste delibere, il “giocatore eletto” è il giocatore per cui sono stati espressi più voti.

35.11 Quando si elegge un pianeta, un giocatore deve esprimere i suoi voti per un pianeta controllato da un giocatore.

- Quando si risolvono queste delibere, il “pianeta eletto” è il pianeta per cui sono stati espressi più voti.

35.12 Quando si esprimono i voti, un giocatore deve dichiarare a voce alta l'esito per cui i suoi voti vengono espressi.

35.13 Le merci di scambio non possono essere spese per esprimere voti.

35.14 Un giocatore può scegliere di astenersi non esprimendo alcun voto.

35.15 Alcuni effetti di gioco consentono a un giocatore di esprimere dei voti aggiuntivi per un esito. Questi voti non possono essere espressi per un esito diverso dai voti espressi da quel giocatore.

35.16 Se un giocatore non può votare una delibera a causa di un effetto di gioco, non può esprimere voti per quella delibera esaurendo pianeti o attraverso qualsiasi altro effetto di gioco.

35.17 ESITO

35.18 Per risolvere un esito, il portavoce segue le istruzioni sulla carta delibera.

35.19 Se si verifica una parità nel determinare l'esito che ha ricevuto più voti, **o se nessun esito viene votato**, il portavoce decide quale tra gli esiti in parità viene risolto.

- **La decisione del portavoce non è un voto.**

35.20 Se un esito “eleggere” o “favorevole” di una legge è stato risolto, quella carta rimane in gioco e lo influenza permanentemente.

35.21 Se è stata risolta una direttiva o un esito “contro” di una legge, quella carta va collocata nella pila degli scarti delle delibere.

35.22 Alcuni effetti di gioco richiedono a un giocatore di predire un esito. Per predire un esito, un giocatore dichiara ad alta voce l'esito che secondo lui riceverà più voti. Deve annunciare la sua predizione dopo che la delibera è stata rivelata, ma prima che qualsiasi voto venga espresso.

- Un esito predetto deve essere un possibile esito della delibera rivelata.
- Dopo avere risolto l'esito di una delibera, si risolvono le eventuali capacità dipendenti dalla predizione dell'esito.

ARGOMENTI CORRELATI: Influenza, Round di Gioco, Segnalino Custodi

36 FASE DI STATUS

Durante la Fase di Status, i giocatori reclamano gli obiettivi e si preparano al round di gioco successivo. Per risolvere la Fase di Status, i giocatori svolgono i passi seguenti:

36.1 **PASSO 1. RECLAMARE GLI OBIETTIVI:** In ordine di iniziativa, ogni giocatore può reclamare un massimo di 1 obiettivo pubblico e 1 obiettivo segreto che possano essere soddisfatti durante la Fase di Status. Per reclamare un obiettivo deve soddisfare i requisiti sulla carta; se lo fa, ottiene il numero di punti vittoria indicato sulla carta.

36.2 **PASSO 2. RIVELARE L'OBIETTIVO PUBBLICO:** Il portavoce rivela 1 obiettivo pubblico non rivelato girando a faccia in su quella carta.

- Il primo obiettivo di II grado non viene rivelato finché tutti gli obiettivi di I grado non sono stati rivelati.

- La partita termina se non c'è più alcun obiettivo pubblico non rivelato all'inizio di questo passo.

36.3 **PASSO 3. PESCARE CARTE AZIONE:** In ordine di iniziativa, ogni giocatore pesca 1 carta azione.

36.4 **PASSO 4. RIMUOVERE I SEGNALINI COMANDO:** Ogni giocatore rimuove tutti i suoi segnalini comando dal tabellone e li rimette nei suoi rinforzi.

36.5 **PASSO 5. OTTENERE E RIDISTRIBUIRE I SEGNALINI COMANDO:** Ogni giocatore ottiene 2 segnalini comando dai suoi rinforzi. Poi può ridistribuire tutti i segnalini comando sulla sua scheda comando (inclusi quelli appena ottenuti), spostandoli tra le sue riserve di tattica, di flotta e di strategia.

- I giocatori non devono dimenticare di controllare il numero di loro navi in ogni sistema dopo aver ridotto la dimensione della propria riserva di flotta.
- Questo passo può solitamente essere risolto in simultanea, ma in caso di tempistiche conflittuali sarà risolto in ordine di iniziativa.

36.6 **PASSO 6. RIPRISTINARE LE CARTE:** Ogni giocatore ripristina tutte le sue carte esaurite, incluse le carte pianeta, le carte tecnologia e le carte strategia.

36.7 **PASSO 7. RIPARARE LE UNITÀ:** Ogni giocatore ripara tutte le sue unità con Sostenere Danni rimettendole in verticale.

36.8 **PASSO 8. RESTITUIRE LE CARTE STRATEGIA:** Ogni giocatore rimette la sua carta strategia nell'area di gioco comune. Poi, se il segnalino custodi non si trova più su Mecatol Rex, il round di gioco prosegue con la Fase di Delibera. In caso contrario, ha inizio un nuovo round di gioco con la Fase di Strategia.

ARGOMENTI CORRELATI: Carta Azione, Carta Obiettivo, Carta Strategia, Fase di Delibera, Fase di Strategia, Ripristinare, Round di Gioco, Segnalino Comando, Segnalino Custodi, Sostenere Danni

37 FASE DI STRATEGIA

Durante la Fase di Strategia, ogni giocatore sceglie 1 carta strategia da usare durante il round.

Per risolvere la Fase di Strategia, i giocatori svolgono i passi seguenti:

37.1 **PASSO 1.** Partendo dal portavoce e procedendo in senso orario, ogni giocatore sceglie 1 carta strategia dall'area di gioco comune e la colloca a faccia in su nella sua area di gioco.

- Se ci sono 1 o più segnalini merce di scambio su una carta strategia quando un giocatore la sceglie, il giocatore ottiene anche quelle merci di scambio.
- Un giocatore non può scegliere una carta strategia che sia già stata scelta da un altro giocatore durante la Fase di Strategia attuale.
- In una partita a tre o quattro giocatori, ogni giocatore sceglierà una seconda carta strategia. Dopo che l'ultimo giocatore ha ricevuto la sua prima carta strategia, ogni giocatore sceglie una seconda carta strategia, a partire dal portavoce e procedendo in senso orario.

37.2 **PASSO 2.** Il portavoce colloca 1 segnalino merce di scambio preso dalla riserva su ogni carta strategia che non è stata scelta.

- Durante una partita a quattro giocatori tutte le carte strategia saranno scelte, quindi nessun segnalino merce di scambio sarà collocato sulle carte strategia.

Poi i giocatori proseguono con la Fase di Azione.

ARGOMENTI CORRELATI: Carta Strategia, Merce di Scambio, Portavoce, Round di Gioco

38 GIOCATORE ATTIVO

Il giocatore attivo è il giocatore che sta svolgendo un turno durante la Fase di Azione.

- 38.1 Durante la Fase di Azione, il primo giocatore in ordine di iniziativa è il primo giocatore attivo.
- 38.2 Dopo che il giocatore attivo ha svolto un turno, il giocatore successivo in ordine di iniziativa diventa il giocatore attivo.
- 38.3 Dopo che l'ultimo giocatore in ordine di iniziativa ha svolto un turno, il primo giocatore in ordine di iniziativa diventa nuovamente il giocatore attivo e i turni iniziano nuovamente secondo l'ordine di iniziativa, ignorando gli eventuali giocatori che hanno già passato.

ARGOMENTI CORRELATI: Fase di Azione, Ordine di Iniziativa

39 GORGIO GRAVITAZIONALE

Un gorgo gravitazionale è un'anomalia che influenza il movimento.

39.1 Una nave che si muove attraverso un gorgo gravitazionale o esce fuori da esso applica +1 al suo valore di movimento.

- Questo può consentire a una nave di raggiungere il sistema attivo da distanze superiori a quelle da cui potrebbe farlo normalmente.

39.2 **Quando una nave sta per muoversi attraverso un gorgo gravitazionale o uscire fuori da esso, tirare 1 dado; con un risultato di 1-3, la nave è rimossa dal tabellone e viene ricollocata nei rinforzi del suo giocatore.**

- I dadi non vengono tirati per le unità trasportate da una nave con un valore di capienza.
- Se una nave viene rimossa dal tabellone, anche le unità che trasportava vengono rimosse dal tabellone.

ARGOMENTI CORRELATI: Anomalia, Movimento

40 GUERRA (STRATEGIA)

La carta strategia Guerra consente a un giocatore di rimuovere un segnalino comando dal tabellone e di ridistribuire i segnalini comando nelle sue riserve di comando. Il valore di iniziativa di questa carta è 6. Durante la Fase di Azione, se il giocatore attivo possiede la carta strategia Guerra, può effettuare un'azione di strategia per risolvere la capacità primaria di quella carta.

Per risolvere la capacità primaria sulla carta strategia Guerra, il giocatore attivo svolge i passi seguenti:

40.1 **PASSO 1.** Il giocatore attivo rimuove 1 suo segnalino comando dal tabellone, poi ottiene quel segnalino comando collocandolo in una riserva della sua scheda comando.

40.2 **PASSO 2.** Il giocatore attivo può ridistribuire i segnalini comando tra le riserve della sua scheda comando.

40.3 Dopo che il giocatore attivo ha risolto la capacità primaria della carta strategia Guerra, ogni altro giocatore, a partire da quello a sinistra del giocatore attivo e procedendo in senso orario, può spendere 1 segnalino comando dalla sua riserva di strategia per risolvere la capacità Produzione di un molo spaziale nel suo sistema di origine.

- Il segnalino comando **non** viene collocato nel suo sistema di origine.

ARGOMENTI CORRELATI: Azione di Strategia, Carta Strategia, Fase di Azione, Ordine di Iniziativa, Segnalino Comando

41 IMPERO (STRATEGIA)

La carta strategia Impero consente ai giocatori di reclamare punti vittoria e pescare obiettivi segreti. Il valore di iniziativa di questa carta è 8.

41.1 Durante la Fase di Azione, se il giocatore attivo possiede la carta strategia Impero, può effettuare un'azione di strategia per risolvere la capacità primaria di quella carta.

41.2 Per risolvere la capacità primaria della carta strategia Impero, il giocatore attivo può reclamare 1 obiettivo pubblico a sua scelta se soddisfa i requisiti descritti sulla sua carta obiettivo. Poi, se il giocatore attivo controlla Mecatol Rex, ottiene 1 punto vittoria; se non controlla Mecatol Rex, può pescare 1 carta obiettivo segreto.

41.3 Dopo che il giocatore attivo ha risolto la capacità primaria della carta strategia Impero, ogni altro giocatore, a partire da quello a sinistra del giocatore attivo e procedendo in senso orario, può spendere 1 segnalino comando dalla sua riserva di strategia per pescare 1 carta obiettivo segreto.

41.4 Se un giocatore possiede più di 3 carte obiettivo segreto dopo avere pescato l'obiettivo segreto, deve scegliere 1 suo obiettivo segreto **non reclamato** e rimetterlo nel mazzo degli obiettivi segreti. Questo numero include le carte obiettivo segreto nella mano del giocatore e le carte che ha già reclamato. Poi il giocatore rimescola il mazzo degli obiettivi segreti.

ARGOMENTI CORRELATI: Azione di Strategia, Carta Obiettivo, Carta Strategia, Ordine di Iniziativa

42 INFLUENZA

L'influenza rappresenta il potere politico di un pianeta. I giocatori spendono influenza per ottenere segnalini comando usando la carta strategia Autorità, mentre il valore di influenza dei pianeti viene usato per esprimere i voti durante la Fase di Delibera.

42.1 L'influenza di un pianeta è il valore più a destra (circondato da un bordo blu) sulla tessera sistema del pianeta e sulla carta pianeta.

42.2 Un giocatore può spendere l'influenza di un pianeta esaurendo la carta di quel pianeta.

42.3 Un giocatore può spendere 1 merce di scambio come se fosse 1 influenza.

- I giocatori non possono spendere merci di scambio per esprimere voti durante la Fase di Delibera.

ARGOMENTI CORRELATI: Autorità, Esaurire, Fase di Delibera

43 INVASIONE

L'invasione è un passo dell'azione di tattica in cui il giocatore attivo può fare sbarcare le truppe sui pianeti per ottenerne il controllo.

Per risolvere un'invasione, i giocatori effettuano i passi seguenti:

43.1 **PASSO 1. BOMBARDAMENTO:** Il giocatore attivo può usare la capacità Bombardamento di qualsiasi sua unità nel sistema attivo.

43.2 **PASSO 2. IMPEGNARE LE TRUPPE:** Se il giocatore attivo possiede delle truppe nell'area spaziale del sistema attivo, può impegnare un qualsiasi numero di quelle truppe per farle sbarcare su un qualsiasi numero di pianeti di quel sistema.

- Per impegnare una truppa in un pianeta, il giocatore attivo colloca quell'unità in quel pianeta.
- Il pianeta potrebbe contenere le truppe di un altro giocatore.
- Se il giocatore attivo non desidera impegnare le truppe, prosegue con il passo "Produzione" dell'azione di tattica.

43.3 **PASSO 3. CANNONE SPAZIALE IN DIFESA:** Se il giocatore attivo impegna un qualsiasi numero di truppe in un pianeta che contiene unità con Cannone Spaziale, quelle capacità possono essere usate contro le truppe impegnate.

- Se il giocatore attivo ha impegnato truppe in più pianeti contenenti unità con Cannone Spaziale, è lui a scegliere l'ordine in cui quelle capacità saranno risolte.

43.4 **PASSO 4. COMBATTIMENTO TERRESTRE:** Se il giocatore attivo possiede delle truppe su un pianeta del sistema attivo che contiene le truppe di un altro giocatore, quei giocatori risolvono un combattimento terrestre su quel pianeta.

- Se i giocatori devono risolvere dei combattimenti su più pianeti, è il giocatore attivo a scegliere l'ordine in cui quei combattimenti saranno risolti.

43.5 **PASSO 5. STABILIRE IL CONTROLLO:** Il giocatore attivo ottiene il controllo di ogni pianeta in cui ha impegnato le sue truppe che contenga ancora almeno 1 sua truppa.

- Quando un giocatore ottiene il controllo di un pianeta, qualsiasi struttura nel pianeta appartenente agli altri giocatori viene immediatamente distrutta.
- Quando un giocatore ottiene il controllo di un pianeta, ottiene la carta pianeta corrispondente a quel pianeta e la esaurisce.
- Un giocatore non può ottenere il controllo di un pianeta che già controlla.
- Se c'è stato un combattimento e tutte le unità appartenenti a entrambi i giocatori sono andate distrutte, il giocatore difensore mantiene il controllo del pianeta e colloca 1 suo segnalino controllo sul pianeta.

ARGOMENTI CORRELATI: Avversario, Bombardamento, Combattimento, Combattimento Terrestre, Controllo, Pianeta, SDP, Truppa

44 LIMITE AI COMPONENTI

Se un tipo di componente si esaurisce durante la partita, i giocatori devono applicare le regole seguenti:

- 44.1 **DADI:** I dadi sono illimitati. Se un giocatore ha bisogno di tirare più dadi di quelli forniti dal gioco, ne tira il maggior numero possibile, annota i risultati e poi ripete il tiro dei dadi necessari.
- 44.2 **SEGNALINI:** I segnalini sono limitati a quelli inclusi nel gioco, a eccezione dei seguenti:
- Segnalini Controllo
 - Segnalini Merce di Scambio
 - Segnalini Caccia
 - Segnalini Fanteria
- 44.3 Se qualsiasi tipo di segnalini tra quelli sopraelencati si esaurisce, i giocatori possono usare un sostituto adeguato (come una moneta o un gettone).
- 44.4 **UNITÀ:** Le unità sono limitate a quelle incluse nel gioco, ad eccezione dei caccia e delle truppe.
- Quando un giocatore desidera **collocare** un'unità ma non ha alcuna unità di quel tipo disponibile tra i suoi rinforzi, può rimuovere un'unità di quel tipo da un sistema sul tabellone che non contenga un suo segnalino comando e rimettere quell'unità nei suoi rinforzi. Poi può **collocare** il numero che desidera delle unità che ha rimosso. Può rimuovere le unità in questo modo solo se **collocherà** immediatamente delle unità di quel tipo. **Le capacità non possono obbligare un giocatore a rimuovere e collocare unità in questo modo.**
 - Quando un giocatore produce un caccia o un'unità di fanteria, può usare un segnalino caccia o fanteria prelevato dalla scorta anziché una miniatura di plastica. Questi segnalini devono essere accompagnati da almeno una miniatura di plastica dello stesso tipo; i giocatori possono scambiare i segnalini caccia e fanteria con le corrispondenti miniature di plastica in qualsiasi momento.

- 44.5 **CARTE:** Quando un mazzo si esaurisce, i giocatori mescolano la pila degli scarti di quel mazzo e la collocano a faccia in giù per comporre un nuovo mazzo.

ARGOMENTI CORRELATI: Produrre Unità, Unità

45 MATERIA PRIMA

Le materie prime rappresentano le merci che una fazione possiede in abbondanza e che fanno gola alle altre fazioni. Una materia prima non possiede alcun effetto di gioco intrinseco, ma viene convertita in merce di scambio se ceduta a un altro giocatore o ricevuta da un altro giocatore.



- 45.1 Le materie prime e le merci di scambio sono rappresentate sui lati opposti dello stesso segnalino.
- 45.2 Il valore di materie prime sulla scheda fazione di un giocatore indica il numero massimo di materie prime che quel giocatore può avere.
- 45.3 Quando un effetto richiede a un giocatore di rifornirsi di materie prime, quel giocatore prende segnalini materia prima dalla scorta finché non arriva ad avere un numero di materie prime pari al valore di materie prime stampato sulla sua scheda fazione. Poi colloca quei segnalini a faccia in su nell'area delle materie prime della sua scheda fazione.

- 45.4 Quando un giocatore si rifornisce di materie prime, prende i segnalini materia prima dalla scorta.
- 45.5 I giocatori possono scambiarsi materie prime rispettando le regole relative alle transazioni. Quando un giocatore riceve una materia prima da un altro giocatore, quello che ha ricevuto il segnalino lo converte in merce di scambio collocandolo nell'area delle merci di scambio della sua scheda comando, girato con il lato della merce di scambio a faccia in su.
- Quel segnalino non è più un segnalino materia prima; ora è un segnalino merce di scambio.
 - Un giocatore può scambiare segnalini materia prima anche prima di risolvere un effetto di gioco che gli consente di rifornirsi di materie prime.
- 45.6 Qualsiasi effetto di gioco che richieda a un giocatore di cedere una materia prima a un altro giocatore fa sì che quella materia prima sia convertita in merce di scambio.
- 45.7 Un giocatore non può spendere le materie prime; può solo scambiarle durante una transazione.
- 45.8 Esistono segnalini merce di scambio di valore 1 e 3. Un giocatore può utilizzare il formato che ritenga più congeniale alle sue esigenze.

ARGOMENTI CORRELATI: Accordo, Merce di Scambio, Transazione

46 MECATOL REX

Mecatol Rex è il pianeta collocato al centro del tabellone di gioco durante la preparazione.

- 46.1 Durante la preparazione, il segnalino custodi viene collocato su Mecatol Rex. Questo segnalino impedisce a un giocatore di impegnare truppe per farle sbarcare sul pianeta se prima non spende 6 influenza per rimuovere il segnalino.

ARGOMENTI CORRELATI: Segnalino Custodi

47 MERCE DI SCAMBIO

Una merce di scambio rappresenta il potere di acquisto e di scambio di un giocatore al di fuori delle risorse grezze del suo pianeta.



- 47.1 Le merci di scambio e le materie prime sono rappresentate sui lati opposti dello stesso segnalino.
- 47.2 Quando un giocatore ottiene una merce di scambio, prende 1 segnalino merce di scambio dalla scorta e lo colloca nell'area delle merci di scambio della sua scheda comando, assicurandosi che il lato merce di scambio rimanga a faccia in su.
- 47.3 Un giocatore può spendere le merci di scambio in qualsiasi momento durante la partita.
- 47.4 Un giocatore può spendere 1 merce di scambio in uno dei modi seguenti:
- Invece di spendere 1 risorsa.
 - Invece di spendere 1 influenza. Tuttavia, le merci di scambio non possono essere spese per esprimere voti durante la Fase di Delibera.

- Per risolvere un effetto che richieda specificamente di spendere merci di scambio.

47.5 I giocatori possono scambiarsi merci di scambio rispettando le regole relative alle transazioni.

47.6 Quando un giocatore riceve una materia prima da un altro giocatore, quello che ha ricevuto il segnalino lo converte in merce di scambio collocandolo nell'area delle merci di scambio della sua scheda comando, girato sul lato della merce di scambio a faccia in su.

- Quel segnalino non è più un segnalino materia prima; ora è un segnalino merce di scambio.

47.7 Esistono segnalini materia prima di valore 1 e 3. Un giocatore può utilizzare il formato che ritenga più congeniale alle sue esigenze.

ARGOMENTI CORRELATI: Accordo, Influenza, Materia Prima, Risorsa, Transazione

48 MIGLIORIA UNITÀ

Una miglione unità è un tipo di carta tecnologia.

48.1 Le miglione unità condividono il nome con un'unità stampata sulla scheda fazione di un giocatore, ma hanno un numero romano più alto. Per esempio, l'unità denominata Cargo I di un giocatore può essere miglione unità dalla tecnologia miglione unità Cargo II.

- Per le regole su virus Nekro e miglione unità, vedere alla voce "Tecnologia".

48.2 I giocatori collocano le miglione unità che ottengono a faccia in su sulle loro schede fazione, coprendo l'unità omonima con quella carta miglione.

48.3 Le frecce bianche accanto a un attributo o a una scheda fazione indicano che l'attributo migliorerà quando l'unità sarà miglione.

48.4 Dopo che un giocatore ha ottenuto una carta miglione unità, ogni unità di quel giocatore corrispondente a quella carta miglione è considerata dotata degli attributi e delle capacità stampate su quella carta miglione. Ogni precedente attributo di quell'unità, come quello stampato sulla scheda fazione di quel giocatore, va ignorato.

ARGOMENTI CORRELATI: Tecnologia

49 MODIFICATORE

Un modificatore è un numero applicato da una capacità per aumentare o ridurre il valore di un attributo di un'unità o i risultati di un tiro di dadi.

49.1 Un modificatore è sempre preceduto dal termine "applica" (o una sua variante) seguito da un valore numerico.

49.2 Il valore di un modificatore preceduto da un "+" va sommato all'attributo o al risultato che viene modificato; il valore di un modificatore preceduto da un "-" va sottratto dall'attributo o dal risultato che viene modificato.

ARGOMENTI CORRELATI: Combattimento, Costo, Movimento (Attributo)

50 MOLO SPAZIALE

Un molo spaziale è una struttura che consente ai giocatori di produrre unità.

50.1 Ogni molo spaziale possiede una capacità Produzione che indica il numero di unità che può produrre.

50.2 Il modo principale in cui i giocatori possono acquisire i moli spaziali è risolvendo la capacità primaria e quella secondaria della carta strategia Costruzione.

50.3 I moli spaziali devono essere collocati nei pianeti. Ogni pianeta può avere un massimo di **1 molo spaziale**.

50.4 Se il molo spaziale di un giocatore viene a trovarsi in un pianeta che contiene unità appartenenti a un altro giocatore e non contiene alcuna delle sue truppe, quel molo spaziale è distrutto.

- Il molo spaziale Fabbrica Fluttuante dei saar è distrutto quando è assediato (vale a dire quando si trova in un sistema assieme alle navi di un altro giocatore e nessuna nave del giocatore Saar).

ARGOMENTI CORRELATI: Costruzione, Produrre Unità, Struttura

51 MOVIMENTO

Un giocatore può muovere le sue navi risolvendo un'azione di tattica durante la Fase di Azione. Esistono inoltre alcune capacità che possono muovere un'unità al di fuori dell'azione di tattica.

51.1 MOVIMENTO DELL'AZIONE DI TATTICA

51.2 La maggior parte delle navi possiede un valore di movimento stampato sulla scheda fazione e sulle carte tecnologia. Questo valore indica la distanza di cui una nave può muoversi partendo dal suo sistema attuale.

Per risolvere il movimento, i giocatori svolgono i passi seguenti:

51.3 **PASSO 1. MUOVERE LE NAVI:** Un giocatore può muovere un qualsiasi numero di sue navi valide fino al sistema attivo, rispettando le regole seguenti:

- La nave **deve** terminare il suo movimento nel sistema attivo.
- La nave **non può** muoversi attraverso un sistema che contiene navi controllate da un altro giocatore.
- La nave **non può** muoversi se sta per iniziare il suo movimento in un altro sistema che contiene un segnalino comando della sua fazione.
- La nave **può** muoversi attraverso i sistemi che contengono segnalini comando della sua fazione.
- La nave **può** muoversi per uscire dal sistema **attivo** e rientrarvi se il suo valore di movimento è abbastanza alto.
- La nave **deve** muoversi lungo un percorso di sistemi adiacenti e il numero di sistemi in cui essa entra non può superare il suo valore di movimento.

51.4 Quando una nave con un valore di capienza si muove o viene mossa, può trasportare truppe e caccia.

51.5 **Prima che ogni nave si muova, il giocatore attivo dichiara l'ordine con cui le sue navi si muovono. Quelle navi arrivano nel sistema attivo simultaneamente.**

- 51.6 **PASSO 2. CANNONE SPAZIALE IN ATTACCO:** Dopo il passo “Muovere le Navi”, i giocatori possono usare le capacità Cannone Spaziale delle loro unità nel sistema attivo.

51.7 MOVIMENTO DELLE CAPACITÀ

- 51.8 Se una capacità fa muovere un'unità al di fuori del passo “Movimento” di un'azione di tattica, i giocatori devono seguire le regole specificate da quella capacità; non si applicano né il valore di movimento dell'unità né le regole specificate nella parte soprastante.

ARGOMENTI CORRELATI: Azione di Tattica, Cannone Spaziale, Capienza, Fase di Azione, Sistema Attivo, Trasportare

52 MOVIMENTO (ATTRIBUTO)

Il movimento è un attributo di alcune unità che compare sulle schede fazione e sulle carte tecnologia di quelle unità.

- 52.1 Il valore di movimento di un'unità indica la distanza di cui essa può muoversi dal suo sistema attuale durante il passo “Movimento” di un'azione di tattica.

ARGOMENTI CORRELATI: Azione di Tattica, Movimento

53 NAVE

Una nave è un tipo di unità che include cargo, incrociatori, corazzate, cacciatorpedinieri, caccia e war sun. Ogni razza possiede inoltre una nave ammiraglia unica.

- 53.1 Le navi vanno sempre collocate nello spazio.
- 53.2 La riserva di flotta di un giocatore indica il numero massimo di navi che quel giocatore può avere in ogni sistema.
- I caccia non contano al fine di determinare il limite della riserva di flotta, mentre contano al fine di determinare la capienza di un giocatore.
- 53.3 Le navi possono avere un qualsiasi numero degli attributi seguenti: costo, combattimento, movimento e capienza. Questi attributi sono indicati sia sulla scheda fazione di una nave che sulle sue carte tecnologia

ARGOMENTI CORRELATI: Capienza, Combattimento, Combattimento Spaziale, Costo, Movimento (Attributo), Riserva di Flotta, Unità

54 NEBULOSA

Una nebulosa è un'anomalia che influenza il movimento e il combattimento.

- 54.1 Una nave può muoversi fino a una nebulosa soltanto se essa si trova nel sistema attivo.
- Una nave non può muoversi attraverso una nebulosa. Questo significa che non può entrare e uscire da una nebulosa durante lo stesso movimento.
- 54.2 Una nave che inizia il passo “Movimento” di un'azione di tattica in una nebulosa considera il suo valore di movimento pari a 1 per la durata di quel passo.
- Altre capacità ed effetti possono aumentare questo numero.

- 54.3 Se si verifica un combattimento spaziale in una nebulosa, il difensore applica +1 ai tiri di combattimento delle sue navi durante quel combattimento.

ARGOMENTI CORRELATI: Anomalia

55 ORDINE DI INIZIATIVA

L'ordine di iniziativa è l'ordine in cui i giocatori risolvono i passi della Fase di Azione e della Fase di Status.

- 55.1 L'ordine di iniziativa è determinato dai numeri di iniziativa sulle carte strategia.

- Il giocatore con il segnalino “0” dei Naalu è considerato avere il numero di iniziativa 0.

- 55.2 L'ordine di iniziativa parte dal giocatore che possiede la carta strategia con il numero più basso e prosegue con il giocatore che possiede la carta strategia immediatamente superiore in ordine numerico.

- Per determinare l'ordine di iniziativa si usano soltanto le carte strategia scelte durante la Fase di Strategia; le carte strategia non scelte durante quella fase vanno ignorate.

- 55.3 In una partita a tre o quattro giocatori, l'iniziativa di un giocatore è determinata soltanto dalla sua carta strategia dal numero più basso.

ARGOMENTI CORRELATI: Carta Strategia, Fase di Azione, Fase di Status

56 PIANETA

I pianeti forniscono risorse e influenza ai giocatori. I pianeti compaiono sulle tessere sistema; ogni pianeta possiede un nome, un valore di risorse e un valore di influenza. Alcuni pianeti possiedono anche dei tratti.

- 56.1 Le risorse di un pianeta sono indicate dal valore in alto a sinistra circondato da un bordo giallo.
- 56.2 L'influenza di un pianeta è indicata dal valore in basso a destra circondato da un bordo blu.
- 56.3 Il tratto di un pianeta non prevede effetti intrinseci, ma alcuni effetti di gioco potrebbero farvi riferimento. Esistono tre tratti: culturale, pericoloso e industriale.



Pianeta Culturale



Pianeta Pericoloso



Pianeta Industriale

- 56.4 Alcuni pianeti possiedono una tecnologia specializzata che consente al giocatore di esaurirli per soddisfare un prerequisito al momento di sviluppare le tecnologie.

56.5 CARTA PIANETA

Ogni pianeta possiede una carta pianeta corrispondente che mostra nome, valore di risorse, valore di influenza e tratto (se ne possiede uno) del pianeta corrispondente. Se un giocatore controlla un pianeta, tiene la carta di quel pianeta nella sua area di gioco.

- 56.6 Una carta pianeta può esistere in uno stato pronto o in uno stato esaurito. Quando un pianeta è ripristinato, viene collocato a faccia in su ed è considerato pronto. Quando un pianeta è esaurito, viene collocato a faccia in giù.
- 56.7 Un giocatore può spendere le risorse o l'influenza di un pianeta pronto.
- 56.8 Un giocatore non può spendere le risorse o l'influenza di un pianeta esaurito.

ARGOMENTI CORRELATI: Controllo, Esaurire, Influenza, Ripristinare, Risorsa, Tecnologia, Tessera Sistema

57 POLITICA (STRATEGIA)

La carta strategia Politica consente ai giocatori di pescare carte azione; inoltre, il giocatore attivo sceglie un nuovo portavoce e potrebbe essere in grado di guardare le carte del mazzo delle delibere. Il valore di iniziativa di questa carta è 3.

- 57.1 Durante la Fase di Azione, se il giocatore attivo possiede la carta strategia Politica, può effettuare un'azione di strategia per risolvere la capacità primaria di quella carta.
- 57.2 Per risolvere la capacità primaria della carta strategia Politica, il giocatore attivo risolve gli effetti seguenti nell'ordine:
- i. Il giocatore attivo sceglie 1 giocatore (tranne il portavoce); può scegliere anche se stesso, purché non possieda il segnalino portavoce. Il giocatore scelto colloca il segnalino portavoce nella sua area di gioco; ora è lui il portavoce.
 - ii. Il giocatore attivo pesca 2 carte azione.
 - iii. Il giocatore attivo guarda in segreto 2 carte dalla cima del mazzo delle delibere. Poi colloca ogni carta in cima o in fondo al mazzo. Se colloca entrambe le carte in cima al mazzo, può collocarle nell'ordine che preferisce.
- 57.3 Dopo che il giocatore attivo ha risolto la capacità primaria della carta strategia Politica, ogni altro giocatore, a partire da quello a sinistra del giocatore attivo e procedendo in senso orario, può spendere 1 segnalino comando dalla sua riserva di strategia per pescare 2 carte azione.

ARGOMENTI CORRELATI: Azione di Strategia, Carta Azione, Carta Delibera, Carta Strategia, Ordine di Iniziativa, Portavoce

58 PORTAVOCE

Il portavoce è il giocatore che possiede il segnalino portavoce.

- 58.1 Durante la Fase di Strategia, il portavoce è il primo giocatore a scegliere una carta strategia.
- 58.2 Durante la Fase di Delibera, il portavoce rivela 1 carta delibera dalla cima del mazzo delle delibere prima di ogni voto. Il portavoce è sempre l'ultimo giocatore a votare e decide quale esito risolvere in caso di parità degli esiti.
- 58.3 Durante la preparazione, il portavoce prepara gli obiettivi.
- 58.4 Durante la Fase di Status, il portavoce rivela 1 obiettivo pubblico.
- 58.5 Durante la preparazione, un giocatore casuale ottiene il segnalino portavoce prima che la partita inizi.



58.6 Durante la Fase di Azione, se un giocatore risolve la capacità primaria della carta strategia Politica, sceglie un qualsiasi giocatore che non sia il portavoce attuale che otterrà il segnalino portavoce.

58.7 Quando il portavoce è eliminato, il segnalino portavoce passa al giocatore alla sua sinistra.

ARGOMENTI CORRELATI: Carta Delibera, Carta Obiettivo, Fase di Delibera, Fase di Strategia, Politica

59 PRODURRE UNITÀ

Il modo principale in cui un giocatore produce nuove unità è risolvendo le capacità Produzione delle sue unità durante un'azione di tattica. Tuttavia, esistono anche altri effetti di gioco che consentono ai giocatori di produrre unità.

59.1 Ogni unità che un giocatore può produrre possiede un valore di costo indicato sulla sua scheda fazione o carta tecnologia. Per produrre un'unità, un giocatore deve spendere un numero di risorse dai pianeti che controlla pari o superiore al valore di costo dell'unità in produzione.

- Le eventuali risorse spese in eccesso rispetto al costo di un'unità vanno perse.
- Se un giocatore produce più unità alla volta, può sommare assieme il costo di tutte le unità che produce per creare un costo totale prima di spendere risorse.

59.2 Se il costo di un'unità è accompagnato da 2 icone, come il valore di costo di caccia e fanteria, il giocatore riceve 2 unità per il costo indicato.

- Ognuna delle 2 unità conta al fine di determinare il numero totale di unità che un giocatore può produrre.
- Un giocatore può scegliere di produrre soltanto 1 unità, ma dovrà comunque pagare il costo per intero.

59.3 Quando un giocatore produce unità tramite l'uso della capacità Produzione delle sue unità durante un'azione di tattica, segue le regole della capacità Produzione per determinare se può collocare le sue unità nel sistema attivo.

59.4 Quando un giocatore produce unità attraverso una capacità diversa dall'azione di tattica, quella capacità indica dove possono essere collocate le unità prodotte e il numero di unità che possono essere prodotte.

59.5 Un giocatore è limitato all'uso dell'ammontare di unità nei suoi rinforzi.

- Quando un giocatore desidera produrre un'unità ma non ha alcuna unità di quel tipo disponibile tra i suoi rinforzi, può rimuovere un'unità di quel tipo da un sistema sul tabellone che non contenga un suo segnalino comando e rimettere quell'unità nei suoi rinforzi. Poi può produrre il numero che desidera delle unità che ha rimosso. Può rimuovere le unità in questo modo solo se produrrà immediatamente delle unità di quel tipo.
- Quando un giocatore produce un caccia o un'unità di fanteria, può usare un segnalino caccia o fanteria prelevato dalla scorta anziché una miniatura di plastica.

59.6 Un giocatore non può produrre navi in un sistema che contiene navi di altri giocatori, ma può comunque produrre truppe.

ARGOMENTI CORRELATI: Assediare, Azione di Tattica, Costo, Molo Spaziale, Produzione, Segnalino Caccia, Segnalino Fanteria

60 PRODUZIONE (CAPACITÀ)

Durante il passo "Produzione" di un'azione di tattica, il giocatore attivo può risolvere la capacità Produzione di ogni sua unità situata nel sistema attivo al fine di produrre unità.

60.1 La capacità "Produzione" di un'unità sulla sua scheda fazione è sempre seguita da un valore, che indica il numero massimo di unità che quell'unità può produrre.

- Se il giocatore attivo possiede più unità nel sistema attivo dotate della capacità Produzione, può produrre un numero massimo di unità pari al totale di tutti i valori di Produzione delle sue unità in quel sistema.
- Quando si producono caccia o fanterie, ogni singola unità conta al fine di determinare il limite di produzione dell'unità produttrice.
- Un giocatore può scegliere di produrre 1 caccia o truppa invece di 2, ma deve comunque pagare l'intero costo.
- Il valore di Produzione dei moli spaziali Arborec non può essere usato per produrre truppe, neanche se il giocatore Arborec controlla altre unità con Produzione nello stesso sistema.

60.2 Quando un giocatore produce navi usando Produzione, deve collocarle nel sistema attivo.

60.3 Quando un giocatore produce truppe, deve collocare quelle unità nei pianeti che contengono un'unità che ha usato la sua capacità Produzione.

60.4 Se un giocatore usa la capacità Produzione di un'unità nell'area spaziale di un sistema per produrre truppe, quelle truppe possono essere collocate in un pianeta di quel sistema che il giocatore controlla o nell'area spaziale di quel sistema.

- Se un giocatore colloca una truppa nell'area spaziale di un sistema, non può superare la capienza di quel giocatore in quel sistema.

ARGOMENTI CORRELATI: Assediare, Molo Spaziale, Produrre Unità

61 PUNTO VITTORIA

Il primo giocatore a ottenere 10 punti vittoria vince la partita.

61.1 I giocatori possono ottenere punti vittoria in vari modi. Uno dei modi più comuni per ottenere punti vittoria è reclamando gli obiettivi.

61.2 Ogni giocatore usa l'indicatore dei punti vittoria per conteggiare il numero di punti vittoria ottenuti.

- Se i giocatori usano il lato a 14 caselle dell'indicatore dei punti vittoria, la partita termina quando un giocatore ottiene 14 punti vittoria anziché 10.

61.3 Ogni giocatore colloca 1 suo segnalino controllo sulla casella 0 dell'indicatore dei punti vittoria durante la preparazione.

61.4 Quando un giocatore ottiene 1 o più punti vittoria, fa avanzare il suo segnalino controllo sull'indicatore dei punti vittoria di un numero di caselle pari al numero di punti vittoria che ha ottenuto.

- Il segnalino controllo di un giocatore deve sempre trovarsi sulla casella dell'indicatore dei punti vittoria corrispondente al numero di punti vittoria che quel giocatore ha ottenuto durante la partita. Un giocatore non può avere più di **10** punti vittoria, a meno che i giocatori non stiano usando il lato a 14 caselle dell'indicatore dei punti vittoria: in quel caso un giocatore non può avere più di **14** punti vittoria.

61.5 Se una capacità fa riferimento al giocatore con “più” o “meno” punti vittoria e più giocatori sono in parità per tale riferimento, l'effetto si applica a tutti i giocatori in parità.

61.6 Se un giocatore ottiene punti vittoria da una legge e quella legge viene scartata, il giocatore non perde quei punti vittoria.

61.7 **La partita termina immediatamente non appena un giocatore possiede 10 punti vittoria. Se due giocatori ottengono 10 punti vittoria simultaneamente, il giocatore che viene per primo in ordine di iniziativa è il vincitore; se la parità si verifica quando i giocatori non possiedono carte strategia, il giocatore più vicino al portavoce in senso orario (compreso il portavoce stesso, eventualmente) è il vincitore.**

61.8 Se la partita termina perché il portavoce non può rivelare una carta obiettivo, il giocatore con più punti vittoria è il vincitore. Se più giocatori sono in parità per il maggior numero di punti vittoria, il giocatore in parità che viene per primo in ordine di iniziativa è il vincitore.

ARGOMENTI CORRELATI: Carta Delibera, Carta Obiettivo, Impero

62 RINFORZI

I rinforzi di un giocatore sono la sua scorta personale di unità e segnalini comando che non si trovano sul tabellone di gioco o non sono usati in altri modi.

62.1 I componenti nei rinforzi di un giocatore sono limitati.

ARGOMENTI CORRELATI: Limite ai Componenti, Segnalino Comando, Unità

63 RIPETERE UN TIRO

Alcuni effetti di gioco richiedono a un giocatore di ripetere il tiro dei dadi.

63.1 Quando si ripete il tiro di un dado, si usa il suo nuovo risultato al posto di quello precedente.

63.2 La stessa capacità non può essere usata per ripetere lo stesso tiro del dado più volte, ma più capacità possono essere usate per ripetere il tiro di un singolo dado.

63.3 **I tiri ripetuti devono verificarsi dopo aver tirato il dado, prima che altre capacità siano risolte.**

ARGOMENTI CORRELATI: Capacità, Carta Azione, Combattimento Spaziale, Combattimento Terrestre

64 RIPRISTINARE

Le carte hanno uno stato pronto, che indica che un giocatore può esaurirle o risolvere le capacità su quelle carte.

64.1 Una carta pronta è collocata a faccia in su nell'area di gioco di un giocatore; una carta esaurita è collocata a faccia in giù nell'area di un giocatore.

64.2 Un giocatore può esaurire una carta pianeta pronta per spendere le risorse o l'influenza del pianeta di quella carta.

64.3 Un giocatore può esaurire certe carte tecnologia pronte per risolvere le capacità di quelle carte.

- Tali tecnologie richiedono specificamente a un giocatore di esaurire la carta come parte del costo della capacità.

64.4 Se una carta è esaurita, un giocatore non può risolvere le capacità di quella carta o spendere risorse o influenza su quella carta finché non viene ripristinata in posizione pronta.

64.5 Durante il passo “Ripristinare le Carte”, ogni giocatore ripristina tutte le sue carte esaurite girandole a faccia in su in posizione pronta.

64.6 Quando un giocatore effettua un'azione di strategia, esaurisce la carta strategia che ha scelto.

- Quella carta viene ripristinata durante la Fase di Status successiva.

ARGOMENTI CORRELATI: Capacità, Esaurire, Fase di Status

65 RISERVA DI FLOTTA

La riserva di flotta è un'area della scheda comando di un giocatore.

65.1 Il numero di segnalini comando nella riserva di flotta di un giocatore indica il numero massimo di navi non caccia che un giocatore può avere in un sistema.

65.2 **Le unità nei pianeti o trasportate da una nave con un valore di capienza non sono considerate ai fini della riserva di flotta di un giocatore.**

65.3 **Le unità che si stanno muovendo attraverso i sistemi non sono considerate ai fini della riserva di flotta di un giocatore in quei sistemi.**

65.4 I giocatori collocano i segnalini comando nelle loro riserve di flotta con il lato della sagoma della nave a faccia in su.

65.5 Se in un qualsiasi momento il numero di navi di un giocatore che si trovano in un sistema supera il numero di segnalini nella sua riserva di flotta, **quel giocatore deve scegliere e rimuovere le sue navi in eccesso presenti in quel sistema, ricollocandole nei suoi rinforzi.**

65.6 I giocatori non spendono segnalini comando da questa riserva.

ARGOMENTI CORRELATI: Nave, Scheda Comando, Segnalino Comando, Tessera Sistema

66 RISORSA

Le risorse rappresentano il valore materiale e industriale di un pianeta. Molti effetti di gioco, come la produzione di unità, richiedono ai giocatori di spendere risorse.

- 66.1 Le risorse di un pianeta sono indicate dal valore più a sinistra circondato da un bordo giallo sulla tessera sistema del pianeta e sulla carta pianeta.
- 66.2 Un giocatore spende le risorse di un pianeta esaurendo la sua carta.
- 66.3 Un giocatore può spendere le merci di scambio come se fossero risorse.

ARGOMENTI CORRELATI: Esaurire, Merce di Scambio, Pianeta, Produrre Unità

67 ROUND DI GIOCO

Un round di gioco è composto dalle quattro fasi seguenti:

1. Fase di Strategia
2. Fase di Azione
3. Fase di Status
4. Fase di Delibera

- 67.1 I giocatori saltano la Fase di Delibera durante la parte iniziale di ogni partita. Dopo che il segnalino custodi è stato rimosso da Mecatol Rex, la Fase di Delibera viene aggiunta a ogni round di gioco.
- 67.2 I turni dei giocatori si svolgono durante la Fase di Azione.
- 67.3 Le capacità che durano fino alla fine del turno di un giocatore non permangono per la durata di un round di gioco o nelle altre fasi del round di gioco. Quegli effetti terminano alla fine del turno di quel giocatore, prima che il turno del giocatore successivo inizi.

ARGOMENTI CORRELATI: Fase di Azione, Fase di Delibera, Fase di Status, Fase di Strategia, Segnalino Custodi

68 SBARRAMENTO ANTI-CACCIA (CAPACITÀ)

Un'unità dotata della capacità Sbarramento Anti-Caccia può distruggere i caccia di un avversario all'inizio di un combattimento. Durante il passo "Sbarramento Anti-Caccia" del primo round di un combattimento spaziale, i giocatori svolgono i passi seguenti:

- 68.1 **PASSO 1.** Ogni giocatore tira i dadi per ogni sua unità dotata della capacità Sbarramento Anti-Caccia presente nel combattimento. Questo è considerato un tiro di Sbarramento Anti-Caccia. Ogni risultato pari o superiore al valore di Sbarramento Anti-Caccia dell'unità produce 1 colpo.
 - Se un'unità possiede la capacità Sbarramento Anti-Caccia, quella capacità compare sulla sua scheda fazione e sulle sue carte tecnologia.
 - La capacità Sbarramento Anti-Caccia viene indicata con la dicitura "SBARRAMENTO ANTI-CACCIA X (Y)", dove X è il valore minimo richiesto affinché il dado produca il colpo e Y è il numero di dadi da tirare.
 - Gli effetti di gioco che consentono di ripetere, modificare o influenzare in altri modi i tiri di combattimento non influenzano i tiri di Sbarramento Anti-Caccia.

- Questa capacità può essere usata anche se non sono presenti caccia; i colpi prodotti possono essere usati per innescare capacità specifiche.

- 68.2 **PASSO 2.** Ogni giocatore deve scegliere e distruggere 1 suo caccia nel sistema attivo per ogni colpo prodotto dal tiro di Sbarramento Anti-Caccia del suo avversario.

- Se un giocatore deve assegnare un numero di colpi superiore ai caccia che possiede nel sistema attivo, i colpi in eccesso non hanno effetto.

ARGOMENTI CORRELATI: Combattimento Spaziale, Distruggere

69 SCHEDA COMANDO

Ogni giocatore possiede una scheda comando che contiene una riserva di strategia, una riserva di tattica, una riserva di flotta, un'area delle merci di scambio e una scheda di consultazione rapida.



- 69.1 Un giocatore colloca i segnalini comando nelle sue riserve; i giocatori possono usare questi segnalini comando per effettuare azioni di strategia e di tattica e per aumentare il numero di navi che possono avere in ogni sistema.
- 69.2 Un giocatore colloca i segnalini merce di scambio nella sua area delle merci di scambio; questi segnalini possono essere spesi come risorse, influenza o per risolvere certi effetti di gioco che richiedono l'uso di merci di scambio.
- 69.3 I giocatori che hanno già dimestichezza con il gioco possono nascondere la tabella di consultazione rapida collocando quella parte della scheda comando sotto la loro scheda fazione.

ARGOMENTI CORRELATI: Azione di Strategia, Azione di Tattica, Merce di Scambio, Riserva di Flotta, Segnalino Comando

70 SCUDO PLANETARIO (CAPACITÀ)

Le unità non possono usare la capacità Bombardamento contro un pianeta che contiene unità con Scudo Planetario.

- 70.1 La capacità Scudo Planetario non impedisce a un pianeta di essere influenzato dalla tecnologia Arma Batteriologica X-89.
- 70.2 La capacità Scudo Planetario impedisce a un giocatore L1z1x di usare la sua capacità di fazione Bombardamento Chirurgico.
- 70.3 Se un war sun si trova in un sistema con un qualsiasi numero di unità con Scudo Planetario degli altri giocatori, quelle unità sono considerate prive di quella capacità.
 - Le unità considerate prive della capacità Scudo Planetario non possono usare la tecnologia Griglia di Difesa Magen.
 - Un war sun può usare la sua capacità Bombardamento contro i pianeti che contengono unità con Scudo Planetario.

ARGOMENTI CORRELATI: Bombardamento

71 SDP

Un SDP (Sistema Difensivo Planetario) è una struttura che consente a un giocatore di difendere il suo territorio contro le forze di invasione.

- 71.1 Ogni SDP possiede la capacità Cannone Spaziale.
- 71.2 Il modo principale in cui i giocatori possono acquisire le unità SDP è risolvendo la capacità primaria e quella secondaria della carta strategia Costruzione.
- 71.3 Un SDP va collocato in un pianeta. Ogni pianeta può avere un massimo di **2 unità SDP**.
- 71.4 Se l'SDP di un giocatore viene a trovarsi in un pianeta che non contiene truppe di quel giocatore ma contiene unità appartenenti a un altro giocatore, quell'SDP è distrutto.

ARGOMENTI CORRELATI: Cannone Spaziale, Struttura

72 SEGNALINO CACCIA

Un segnalino caccia funziona come un'unità caccia di plastica a tutti i fini del gioco.

- 72.1 Quando un giocatore produce un'unità caccia, può usare un segnalino caccia della scorta invece di una miniatura di plastica.
- 72.2 I giocatori possono sostituire i loro caccia di plastica con i segnalini in qualsiasi momento.
- 72.3 Se un giocatore possiede un segnalino caccia su un sistema che non contiene un suo caccia di plastica, deve sostituirlo con un suo caccia di plastica dai suoi rinforzi.
- Se non può sostituire il segnalino, quell'unità è distrutta.
- 72.4 I segnalini caccia sono di valore 1 e 3. Un giocatore può utilizzare il formato che ritenga più congeniale alle sue esigenze.

ARGOMENTI CORRELATI: Segnalino Fanteria, Produrre Unità

73 SEGNALINO COMANDO

I segnalini comando sono una valuta che i giocatori usano per effettuare azioni e ampliare le loro flotte.



- 73.1 Un giocatore inizia la partita con 8 segnalini comando sulla sua scheda comando: 3 nella sua riserva di tattica, 3 nella sua riserva di flotta e 2 nella sua riserva di strategia.
- I segnalini comando nella riserva di tattica e di strategia vanno collocati con il simbolo di fazione a faccia in su.
 - I segnalini comando nella riserva di flotta vanno collocati con la sagoma della nave a faccia in su.
- 73.2 Quando un giocatore ottiene un segnalino comando, sceglie su quale delle tre riserve sulla sua scheda comando collocarlo.

- 73.3 Un giocatore è limitato all'uso dell'ammontare di segnalini comando nei suoi rinforzi.

- Se dovesse ottenere un segnalino comando ma non ce ne fossero altri disponibili nei suoi rinforzi, non potrebbe ottenere quel segnalino comando.
- Se un effetto di gioco sta per collocare un segnalino comando di un giocatore sul tabellone dai suoi rinforzi ma non ce ne sono di disponibili, quel giocatore deve prenderne uno dalle riserve nella sua scheda comando, a meno che il sistema non contenga già un suo segnalino comando.

- 73.4 Durante la Fase di Azione, un giocatore può effettuare un'azione di tattica spendendo 1 segnalino comando dalla sua riserva di tattica e collocandolo su un sistema.
- 73.5 Dopo che un giocatore ha effettuato un'azione di strategia durante la Fase di Azione, ogni altro giocatore può risolvere la capacità secondaria di quella carta strategia spendendo 1 segnalino comando dalla sua riserva di strategia.

- Un giocatore non spende segnalini comando per risolvere la capacità secondaria della carta strategia Autorità.

- 73.6 Se un effetto di gioco sta per collocare un segnalino comando di un giocatore in un sistema che contiene già un suo segnalino comando, quel giocatore lo colloca invece nei suoi rinforzi. Ogni effetto che si risolve collocando quel segnalino si risolve comunque.

ARGOMENTI CORRELATI: Autorità, Azione di Strategia, Azione di Tattica, Rinforzi, Riserva di Flotta

74 SEGNALINO CUSTODI

All'inizio di ogni partita il segnalino custodi si trova su Mecatol Rex. Il segnalino custodi rappresenta i sovrintendenti che vegliano su Mecatol Rex in attesa che una delle Grandi Razze possa rivendicare il trono.



- 74.1 Le unità possono muoversi fino al sistema che contiene Mecatol Rex seguendo le normali regole; tuttavia, i giocatori non possono impegnare le truppe per farle sbarcare su Mecatol Rex finché il segnalino custodi non viene rimosso dal pianeta.
- 74.2 Prima del passo "Impegnare le Truppe" di un'invasione, il giocatore attivo può rimuovere il segnalino custodi da Mecatol Rex spendendo 6 influenza. Poi deve impegnare almeno 1 truppa che sbarchi sul pianeta.
- Se il giocatore attivo non può impegnare le truppe per farle sbarcare su Mecatol Rex, non può rimuovere il segnalino custodi.
- 74.3 Quando un giocatore rimuove il segnalino custodi da Mecatol Rex, prende il segnalino dal tabellone di gioco e lo colloca nella sua area di gioco. Poi ottiene 1 punto vittoria.
- 74.4 Dopo che un giocatore ha rimosso il segnalino custodi da Mecatol Rex, la Fase di Delibera viene aggiunta a tutti i round di gioco successivi, incluso il round di gioco in cui il segnalino custodi è stato rimosso da Mecatol Rex.

ARGOMENTI CORRELATI: Fase di Delibera, Influenza, Punto Vittoria

75 SEGNALINO FANTERIA

Un segnalino fanteria funziona come un'unità fanteria di plastica a tutti i fini del gioco.



- 75.1 Quando un giocatore produce un'unità fanteria, può usare un segnalino fanteria della scorta invece di una miniatura di plastica.
- 75.2 I giocatori possono sostituire le loro fanterie di plastica con i segnalini in qualsiasi momento.
- 75.3 Se un giocatore possiede un segnalino fanteria su un pianeta che non contiene una sua fanteria di plastica, deve sostituirlo con una sua fanteria di plastica dai suoi rinforzi.
 - Se non può sostituire il segnalino, quell'unità è distrutta.
- 75.4 I segnalini fanteria sono di valore 1 e 3. Un giocatore può utilizzare il formato che ritenga più congeniale alle sue esigenze.

ARGOMENTI CORRELATI: Segnalino Caccia, Produrre Unità

76 SISTEMA ATTIVO

Un sistema attivo è un sistema che si è attivato durante un'azione di tattica.

- 76.1 Quando un giocatore effettua un'azione di tattica, attiva un sistema prendendo 1 segnalino comando dalla sua riserva di tattica e collocandolo su quel sistema. Quel sistema è il sistema attivo.
- 76.2 Un giocatore **non può** attivare un sistema che contenga già un suo segnalino comando.
- 76.3 Un giocatore **può** attivare un sistema che contenga segnalini comando degli altri giocatori.
- 76.4 Un sistema rimane il sistema attivo per la durata dell'azione di tattica in cui è stato attivato.

ARGOMENTI CORRELATI: Azione di Tattica, Movimento

77 SOSTENERE DANNI (CAPACITÀ)

Alcune unità possiedono la capacità Sostenere Danni. Immediatamente prima di assegnare danni alle sue unità, un giocatore può usare la capacità Sostenere Danni di qualsiasi sua unità nel sistema attivo.

- 77.1 Per ogni capacità Sostenere Danni usata da un giocatore, 1 colpo prodotto dalle unità di un altro giocatore viene annullato. Ogni unità che ha usato questa capacità viene poi girata su un fianco per indicare che è stata danneggiata.
- 77.2 Un'unità danneggiata funziona esattamente come un'unità non danneggiata, ad eccezione del fatto che non può usare la capacità Sostenere Danni.
- 77.3 Un'unità danneggiata non può usare la capacità Sostenere Danni finché non viene riparata durante la Fase di Status o da un altro effetto di gioco.
- 77.4 Un'unità può usare la sua capacità Sostenere Danni in qualsiasi momento in cui un colpo viene prodotto contro di essa. Questo include i colpi prodotti durante il combattimento e dalle capacità di unità come Cannone Spaziale.

- Un'unità può usare la capacità Sostenere Danni soltanto se può essere colpita. Per esempio, un giocatore non può usare la capacità Sostenere Danni di una corazzata per annullare colpi di uno Sbarramento Anti-Caccia.

- 77.5 La capacità Sostenere Danni non può essere usata per annullare un effetto che distrugge direttamente un'unità.
- 77.6 La tecnologia di fazione Schermatura Non Euclidea dei letnev consente alle unità con Sostenere Danni del giocatore Letnev di annullare fino a 2 colpi (invece di 1).

ARGOMENTI CORRELATI: Capacità, Combattimento Spaziale, Combattimento Terrestre

78 STRUTTURA

Una struttura è un tipo di unità. Le unità SDP e i moli spaziali sono strutture.

- 78.1 Le strutture devono sempre essere collocate nei pianeti.
 - Il molo spaziale Fabbrica Fluttuante dei saar deve essere collocato nell'area spaziale di un sistema.
- 78.2 Le strutture vengono collocate nei pianeti principalmente usando la carta strategia Costruzione.
- 78.3 Le strutture non possono essere mosse o trasportate.
- 78.4 Un giocatore può avere un massimo di **1 molo spaziale** in ogni pianeta.
- 78.5 Un giocatore può avere un massimo di **2 SDP** in ogni pianeta.

ARGOMENTI CORRELATI: Costruzione, Molo Spaziale, SDP, Unità

79 SUPERNOVA

Una supernova è un'anomalia che influenza il movimento.

- 79.1 Una nave non può muoversi attraverso o fino a una supernova.

ARGOMENTI CORRELATI: Anomalia, Movimento

80 TABELLONE DI GIOCO

Il tabellone di gioco è composto da tutte le tessere sistema in gioco.

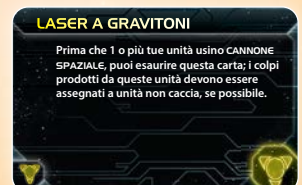
- 80.1 Il tabellone di gioco è composto da tutte le tessere sistema che sono state collocate durante la preparazione, incluse quelle che non toccano altre tessere sistema, come il sistema di origine dei fantasmi di Creuss.
- 80.2 **Un sistema è considerato sul bordo del tabellone di gioco se uno qualsiasi dei suoi lati non sta toccando un'altra tessera sistema.**

ARGOMENTI CORRELATI: Tessera Sistema

81 TECNOLOGIA

Le carte tecnologia consentono ai giocatori di migliorare le unità e acquisire potenti capacità.

- 81.1 Ogni giocatore colloca le tecnologie che ha ottenuto a faccia in su accanto alla sua scheda fazione.



Possiede quelle carte per la durata della partita e può usare le loro capacità.

81.2 Un giocatore non possiede le carte tecnologia nel suo mazzo delle tecnologie.

81.3 Un giocatore può ottenere carte tecnologia dal suo mazzo delle tecnologie sviluppando tecnologie.

- Sia la capacità primaria che quella secondaria della carta strategia Tecnologia consentono a un giocatore di sviluppare una tecnologia.

81.4 Le eventuali carte tecnologia che un giocatore non ha ottenuto rimangono nel suo mazzo delle tecnologie. Un giocatore può guardare il suo mazzo delle tecnologie in qualsiasi momento.

81.5 Se una capacità fa **ottenere** una tecnologia a un giocatore, quel giocatore non la sviluppa; la prende dal suo mazzo delle tecnologie e la colloca nella sua area di gioco, ignorandone i prerequisiti.

81.6 Alcune tecnologie sono migliori unità. Le migliori unità condividono il nome con un'unità stampata sulla scheda fazione di un giocatore.

- I giocatori collocano le eventuali migliori unità che ottengono a faccia in su sulla propria scheda fazione, coprendo l'unità omonima con quella carta migliona.

81.7 Ogni tecnologia che non sia una migliona unità mostra un simbolo colorato nell'angolo in basso a destra della carta e sul dorso della sua carta, a indicare il colore di quella tecnologia.

- Il colore di una tecnologia non prevede effetti di gioco intrinseci; tuttavia, ogni tecnologia in possesso di un giocatore può soddisfare un prerequisito del colore corrispondente al momento di sviluppare altre tecnologie.
- Le migliori unità non possiedono un colore e non contribuiscono a soddisfare i prerequisiti.
- Esistono quattro categorie di tecnologie, ciascuna rappresentata da un colore:



Biotica



Bellica



Propulsiva



Cibernetica

81.8 La maggior parte delle carte tecnologia possiede una colonna di simboli colorati che compare nell'angolo in basso a sinistra della carta. Ogni simbolo di questa colonna è un prerequisito.

- I prerequisiti di una carta tecnologia indicano il numero di tecnologie di un certo colore che un giocatore deve possedere per sviluppare quella carta tecnologia.

81.9 SVILUPPARE TECNOLOGIE

Un giocatore può sviluppare una tecnologia risolvendo la capacità primaria e quella secondaria della carta strategia Tecnologia durante la Fase di Azione. Esistono anche altri effetti di gioco che potrebbero richiedere a un giocatore di sviluppare tecnologie.

81.10 Quando sviluppa una tecnologia, un giocatore ottiene quella carta tecnologia dal suo mazzo delle tecnologie e la colloca nella sua area di gioco, accanto alla sua scheda fazione.

- I giocatori collocano le eventuali migliori unità che ottengono a faccia in su sulle loro schede fazione, coprendo l'unità omonima con quella carta migliona.

81.11 Un giocatore non può sviluppare una tecnologia di fazione che non corrisponda alla sua fazione.

81.12 Quando un giocatore sviluppa una tecnologia, deve soddisfare ogni suo prerequisito. Per farlo, deve possedere una tecnologia del colore corrispondente per ogni simbolo prerequisito sulla carta tecnologia che desidera sviluppare.

- I simboli prerequisito sono mostrati nell'angolo in basso a sinistra della carta.
- Le migliori unità non possiedono un colore e non contribuiscono a soddisfare i prerequisiti.
- I giocatori possono usare capacità o tecnologie specializzate per ignorare certi prerequisiti.

81.13 TECNOLOGIE SPECIALIZZATE

Una tecnologia specializzata è un simbolo tecnologia presente su alcuni pianeti.

81.14 Quando un giocatore sviluppa una tecnologia, può esaurire un pianeta che controlla e che possiede una tecnologia specializzata per ignorare un simbolo prerequisito corrispondente sulla carta tecnologia che desidera sviluppare.

81.15 Se una carta pianeta è già esaurita, non può essere usata per ignorare un prerequisito.

ARGOMENTI CORRELATI: Azione di Strategia, Carta Strategia, Esaurire, Migliona Unità, Ordine di Iniziativa, Risorsa, Segnalino Comando, Tecnologia (Strategia)

81.16 ASSIMILATORE VALEFAR

Il giocatore Nekro può usare le sue capacità di fazione in combinazione con le sue due tecnologie di fazione Assimilatore Valefar per ottenere le tecnologie di fazione sviluppate dagli altri giocatori, incluse le migliori unità.

81.17 Le unità base stampate sulle schede fazione non sono tecnologie e pertanto non sono bersagli validi per Assimilatore Valefar.

81.18 Se su una delle tecnologie di fazione di un giocatore che viene eliminato è collocato il segnalino Assimilatore Valefar, quella tecnologia viene collocata nell'area di gioco del giocatore Nekro invece di essere rimossa dal gioco.

81.19 Se un segnalino Assimilatore Valefar è rimosso dalla migliona unità Fabbrica Fluttuante del giocatore Saar, ogni molo spaziale del giocatore Nekro deve essere collocato su un pianeta valido che controlla nel sistema di quel molo spaziale oppure essere ricollocato nei suoi rinforzi.

81.20 Se un segnalino Assimilatore Valefar è rimosso da una migliona unità war sun e il giocatore Nekro non possiede la migliona unità war sun standard, ogni war sun del giocatore Nekro viene ricollocato nei suoi rinforzi.

81.21 Il giocatore Nekro può migliorare le proprie unità con unità dello stesso tipo (per esempio, "corazzate" o "truppe") anche se i loro nomi non corrispondono. Se il giocatore Nekro ottiene una tecnologia migliona unità dello stesso tipo di unità di una tecnologia

miglioria unità che già possiede, la migliore precedente viene rimossa dal gioco e deve usare lo stesso segnalino Assimilatore Valefar che aveva usato per copiare la migliore precedente.

- 81.22 Mentre un segnalino Assimilatore Valefar si trova su una tecnologia, il colore e il tipo di quella tecnologia sono considerati ai fini degli obiettivi.

82 TECNOLOGIA (STRATEGIA)

La carta strategia Tecnologia consente ai giocatori di sviluppare nuove tecnologie. Il valore di iniziativa di questa carta è 7.

- 82.1 Durante la Fase di Azione, se il giocatore attivo possiede la carta strategia Tecnologia, può effettuare un'azione di strategia per risolvere la capacità primaria di quella carta.
- 82.2 Per risolvere la capacità primaria della carta strategia Tecnologia, il giocatore attivo può sviluppare 1 tecnologia a sua scelta. Poi può spendere 6 risorse per sviluppare 1 tecnologia aggiuntiva a sua scelta.
- 82.3 Dopo che il giocatore attivo ha risolto la capacità primaria della carta strategia Tecnologia, ogni altro giocatore, a partire da quello a sinistra del giocatore attivo e procedendo in senso orario, può spendere 1 segnalino comando dalla sua riserva di strategia e 4 risorse per sviluppare 1 tecnologia a sua scelta.

ARGOMENTI CORRELATI: Azione di Strategia, Carta Strategia, Ordine di Iniziativa, Risorsa, Tecnologia

83 TESSERA SISTEMA

Una tessera sistema rappresenta un'area della galassia. I giocatori collocano le tessere sistema durante la preparazione per creare il tabellone di gioco.

- 83.1 Il retro di ogni tessera sistema è colorato di verde, di blu o di rosso.
- 83.2 Le tessere sistema dal dorso verde sono sistemi di origine. Ogni sistema di origine appartiene specificamente a una delle fazioni del gioco.

- 83.3 Le tessere sistema dal dorso blu contengono 1 o più pianeti ciascuna.
- 83.4 Le tessere sistema dal bordo rosso sono anomalie o sistemi che non contengono pianeti.
- 83.5 I pianeti sono situati nei sistemi. Le truppe e le strutture devono sempre essere collocate nei pianeti.
- 83.6 Ogni area su una tessera sistema che non sia un pianeta è considerata un'area spaziale. Le navi devono sempre essere collocate nelle aree spaziali.

ARGOMENTI CORRELATI: Adiacenza, Anomalia, Nave, Pianeta, Wormhole

84 TRANSAZIONE

Una transazione è un modo per consentire ai giocatori di scambiarsi materie prime, merci di scambio e cambiali.

- 84.1 Durante il suo turno, il giocatore attivo può risolvere fino a 1 transazione con ciascuno dei suoi vicini.
- Un giocatore può risolvere una transazione in qualsiasi momento durante il suo turno, anche durante un combattimento.
- 84.2 Per risolvere una transazione, un giocatore fornisce un qualsiasi numero di merci di scambio e materie prime e un massimo di 1 cambiale a un vicino in cambio di un qualsiasi numero di merci di scambio, materie prime e un massimo di 1 cambiale.
- 84.3 I giocatori possono scambiarsi materie prime, merci di scambio e cambiali, ma non altri tipi di carte o segnalini.
- Come parte di una transazione, il giocatore Hacan può scambiare anche le carte azione con gli altri giocatori.
- 84.4 Una transazione non deve necessariamente essere equa. Un giocatore può scambiare componenti di valore diverso o cedere componenti senza ricevere niente in cambio.
- I giocatori si accordano sui termini della transazione prima di scambiarsi qualsiasi componente. Dopo che i componenti sono stati scambiati, la transazione non può essere annullata.
- 84.5 I giocatori possono risolvere una transazione come parte di un accordo.
- 84.6 Mentre viene risolta ogni delibera durante la Fase di Delibera, un giocatore può effettuare una transazione con ogni altro giocatore, anche se quei giocatori non sono suoi vicini.

ARGOMENTI CORRELATI: Accordo, Cambiale, Materia Prima, Merce di Scambio, Vicino

85 TRASPORTARE

Quando una nave si muove, può trasportare una qualsiasi combinazione di caccia e truppe, ma il numero di unità che trasporta non può superare il suo valore di capienza.

- 85.1 Quando si muove, una nave può imbarcare e trasportare caccia e truppe. Durante un'azione di tattica, può imbarcare e trasportare unità dal sistema attivo, dal sistema in cui ha iniziato il suo movimento e da ogni sistema che attraversa muovendosi.
- Queste unità trasportate rimangono con la nave che le trasporta fino alla fine del suo movimento.
 - Le unità trasportate da una nave che viene rimossa dal tabellone a causa di un gorgo gravitazionale sono rimosse dal tabellone a loro volta.

85.2 Ogni unità caccia e truppa trasportata da una nave deve muoversi assieme a quella nave e rimanere nell'area spaziale di un sistema.

85.3 I caccia e le truppe **non possono** essere imbarcati da un sistema che contenga un segnalino comando della loro fazione, con l'eccezione del sistema attivo.

85.4 Un giocatore può far sbarcare le truppe su un pianeta di un sistema durante il passo "Invasione" di un'azione di tattica.

ARGOMENTI CORRELATI: Azione di Tattica, Capienza, Invasione, Movimento

86 TRUPPA

Una truppa è un tipo di unità. Tutte le unità di fanteria del gioco sono considerate truppe. Alcune razze possiedono delle unità di fanteria uniche.

- 86.1 Le truppe si trovano sempre nei pianeti o vengono trasportate da navi dotate di un valore di capienza.
- 86.2 Le truppe trasportate da una nave vengono collocate nell'area spaziale di un sistema assieme alla nave che le trasporta.
- 86.3 Non c'è limite al numero di truppe che un giocatore può possedere in un pianeta.

ARGOMENTI CORRELATI: Capienza, Controllo, Segnalino Fanteria, Trasportare, Unità

87 UNITÀ

Un'unità è rappresentata da una miniatura di plastica.

- 87.1 Esistono tre tipi di unità: navi, truppe e strutture.
- 87.2 Le miniature in plastica di ogni colore includono le unità seguenti:
- 3 moli spaziali
 - 6 SDP
 - 8 cacciatorpedinieri
 - 8 incrociatori
 - 2 war sun
 - 12 fanterie
 - 10 caccia
 - 4 cargo
 - 5 corazzate
 - 1 ammiraglia
- 87.3 Le unità possono trovarsi sul tabellone di gioco o nei rinforzi di un giocatore.

ARGOMENTI CORRELATI: Nave, Struttura, Truppa

88 VICINO

Due giocatori sono considerati vicini se entrambi possiedono unità o controllano un pianeta nello stesso sistema. Sono vicini anche se possiedono entrambi unità o controllano un pianeta in due sistemi adiacenti l'uno all'altro.

- 88.1 I giocatori possono risolvere le transazioni con i loro vicini.
- 88.2 I giocatori sono considerati vicini anche se l'adiacenza dei sistemi è conferita da un wormhole.
- 88.3 I giocatori sono considerati vicini dei Fantasmi di Creuss se la capacità di fazione Correlazione Quantistica di questi ultimi genera un'adiacenza dal punto di vista del giocatore Creuss.

ARGOMENTI CORRELATI: Cambiale, Transazione

89 WORMHOLE

Alcuni sistemi contengono un wormhole. I sistemi che contengono wormhole identici sono considerati adiacenti.

- 89.1 Esistono due tipi di wormhole base: alfa e beta.
- 89.2 Gli SDP migliorati dalla tecnologia migliora unità SDP II (Cannone da Spazio Profondo) possono usare le loro capacità Cannone Spaziale attraverso i wormhole.
- 89.3 I giocatori possono essere considerati vicini ed effettuare transazioni tramite i wormhole.
- 89.4 Esiste un tipo di wormhole avanzato: delta. Questo wormhole segue tutte le normali regole relative ai wormhole.
- Questo wormhole è presente nella tessera sistema Varco Creuss e nella tessera sistema di origine dei fantasmi di Creuss.

ARGOMENTI CORRELATI: Adiacenza, Movimento, Tessera Sistema, Vicino

INDICE ANALITICO

Questo indice analitico fa riferimento ai numeri di paragrafo anziché ai numeri delle pagine. Il numero riportato dopo ogni voce corrisponde a un numero di paragrafo del glossario. Le informazioni rilevanti per quella voce dell'indice analitico compaiono nel paragrafo contrassegnato da quel numero o in un sottoparagrafo relativo a quel paragrafo.

A

accordo, 1.0
non vincolante, 1.4
tempistica, 1.1
transazione, 1.1
vincolante, 1.3
adiacenza, 2.0
sistema, 2.0
unità e pianeta, 2.2
vicino, 88.0
wormhole, 2.1
annullare
carta azione, 18.8
anomalia, 3.0
campo di asteroidi, 14.0
gorgo gravitazionale, 39.0
nebulosa, 54.0
supernova, 79.0
tipo, 3.2-3
assedio, 4.0
assegnare, 5.0
Assimilatore Valefar, 81.16
attaccante, 6.0
attivazione, 11.1
attributo
capienza, 17.0
combattimento, 22.0
costo, 27.0
movimento, 52.0
Autorità, 7.0
capacità primaria, 7.1-2
capacità secondaria, 7.3
collocare segnalini comando, 7.4
avversario, 8.0
azione di componente, 9.0
risoluzione, 9.2-3
risoluzione completa, 9.3
azione di strategia, 10.0
capacità primaria, 10.0
capacità secondaria, 10.1
risoluzione, 10.3-4
azione di tattica, 11.0
Cannone Spaziale in Attacco, 15.2
combattimento spaziale, 23.0
invasione, 43.0
movimento, 51.2
Produzione, 60.0
risoluzione, 11.1-6

B

Bombardamento, 12.0
assegnare i colpi, 12.2
Bombardamento Chirurgico, 12.1
più pianeti, 12.1
ripetere i tiri, 12.1
risoluzione, 12.1-2
Scudo Planetario, 70.0
tiro di Bombardamento, 12.1
valore, 12.1

C

caccia, 72.0
cambiale, 13.0
eliminazione del giocatore, 13.7
risoluzione, 13.1-3
transazione, 13.4-6
campo di asteroidi, 14.0
movimento delle navi, 14.1
Cannone Spaziale, 15.0
SDP, 71.1
Cannone Spaziale in Attacco, 15.2
assegnare i colpi, 15.5
risoluzione, 15.3-4

valore, 15.3
Cannone Spaziale in Difesa, 15.6
assegnare i colpi, 15.8
risoluzione, 15.7-8
valore, 15.7
capacità, 16.19
avversario, 8.1
azione di componente, 16.3
Bombardamento, 12.0
cambiale, 13.1-3
capacità di fazione, 16.21
capacità di unità
Bombardamento, 12.0
Cannone Spaziale, 15.0
Sbarramento Anti-Caccia, 68.0
Scudo Planetario, 70.0
Sostenere Danni, 77.0
carta azione, 18.6
carta delibera, 16.20
costo, 16.9-10
obiettivo, 20.10
effetto "azione", 16.3
effetto "dopo", 16.14
effetto "fine del turno", 67.3
effetto "non puoi", 16.4
effetto "quando", 16.13-14
effetto "questo pianeta/sistema", 16.23
movimento, 51.8-9
obbligatorio, 16.6
primaria, 21.3, 21.7
risoluzione completa, 16.7-8
risoluzione parziale, 16.7
Sbarramento Anti-Caccia, 68.0
secondaria, 21.4, 21.7
tempistica, 16.11
capienza, 17.0
limite, 17.2
trasportare, 17.1
unità in eccesso, 17.3
carta azione, 18.0
annullare, 18.8
azione di componente, 9.1
giocare, 18.7
limite di mano, 18.4
nascosta, 18.5
pescare, 18.1-3
simultaneamente, 18.9-10
carta delibera, 19.0
direttiva, 19.7-8
esito, 35.17
Fase di Delibera, 35.0
legge, 19.2-6
assegnare, 5.0
possedere, 19.4
risoluzione esito "contrario", 19.6
risoluzione esito "favorevole", 19.3
risoluzione, 35.2
tipo, 19.1
votare, 35.5
carta obiettivo, 20.0
obiettivo pubblico, 20.11
controllo del sistema di origine, 20.16
non poter rivelare, 20.15
riscuotere, 20.12
rivelare, 20.14
obiettivo segreto, 20.17
limite, 41.4
ottenere, 20.20-21
punto vittoria, 20.2
requisiti, 20.4
riscuotere, 20.5-8
limite, 20.6-8
obiettivo pubblico, 20.12

obiettivo segreto, 20.18-19
tempistica, 20.3
tipo, 20.1
carta pianeta, 56.5
assegnare, 5.1-2
controllare, 56.5
esaurire, 56.6
ripristinare, 56.6
carta strategia, 21.0
Autorità, 7.0
capacità primaria, 21.7
capacità secondaria, 21.7
collocare, 21.8
Commercio, 25.0
Costruzione, 28.0
Diplomazia, 30.0
esaurire, 21.2
Guerra, 40.0
Impero, 41.0
Politica, 57.0
ripristinare, 21.2
scegliere, 21.1
Tecnologia, 82.0
valore di iniziativa, 21.5-6
carta tecnologia, 81.0
azione di componente, 9.1
capienza, 17.0
colore, 81.7
combattimento, 22.0
costo, 27.0
miglioria unità, 81.6
movimento, 52.0
ottenere, 81.3-5
possedere, 81.1-2
prerequisito, 81.8
sviluppare tecnologie, 81.9-12
tecnologia specializzata, 81.10-12
combattimento
attaccante, 6.0
attributo, 22.0
icona raffica, 22.2
avversario, 8.0
combattimento spaziale, 23.0
combattimento terrestre, 24.0
difensore, 29.0
combattimento spaziale, 23.0
annunciare la ritirata, 23.4
assegnare i colpi, 23.6
attaccante, 6.0
avversario, 8.0
difensore, 29.0
risoluzione, 23.3-7
ritirata, 23.7
Sbarramento Anti-Caccia, 15.8
tirare i dadi, 23.5
combattimento terrestre, 24.0
assegnare i colpi, 24.2
attaccante, 6.0
avversario, 8.0
difensore, 29.0
distruggere le unità, 24.2
fine, 24.4
controllo, 43.5
risoluzione, 24.1-2
tirare i dadi, 24.1
tiro di combattimento, 24.1
unità rimanenti
entrambi i giocatori, 24.3
nessun giocatore, 24.4
un giocatore, 24.4
Commercio, 25.0
capacità primaria, 25.1-4
capacità secondaria, 25.5

ottenere merci di scambio, 25.2
rifornirsi di materie prime, 25.3
controllo
pianeta, 26.0
indicare il controllo, 26.3
ottenere il controllo, 26.1-2
perdere il controllo, 26.5-7
strutture del giocatore, 43.5
costo
attributo, 27.0
caccia, 59.2
capacità, 16.9
esaurire, 33.4
obiettivo, 20.10
produrre unità, 59.1
struttura, 27.3
truppa, 59.2
Costruzione, 28.0
capacità primaria, 28.1-2
capacità secondaria, 28.3
collocare strutture, 28.4

D

dado
limite ai componenti, 44.1
ripetere un tiro, 63.0
ripetere i tiri più volte, 63.2
risultati dei tiri ripetuti, 63.1
tempistica dei tiri ripetuti, 63.3
tiro di Bombardamento, 12.1
tiro di Cannone Spaziale
Cannone Spaziale in Difesa, 15.7
Cannone Spaziale in Attacco, 15.3
tiro di combattimento
combattimento spaziale, 23.5
combattimento terrestre, 24.1
tiro di Sbarramento Anti-Caccia, 68.1
dichiarare i voti, 35.6-17
difensore, 29.0
assegnare i colpi, 31.1
Cannone Spaziale in Attacco, 15.5
Cannone Spaziale in Difesa, 15.8
combattimento terrestre, 24.2
distruggere, 31.0
gorgo gravitazionale, 39.2
limite alla riserva di flotta, 65.3
molo spaziale, 50.4
obiettivo, 20.9
SDP, 71.4
Sostenere Danni, 77.5
struttura
controllo del pianeta, 43.5
Diplomazia, 30.0
capacità primaria, 30.1-2
capacità secondaria, 30.3
direttiva, 19.7-8
risoluzione, 19.8
durata, 76.4

E

effetto "azione"
azione di componente, 9.1
effetto "puoi", 16.5
effetto "quando", 16.13-14
eliminazione, 32.0
cambiali, 32.4
componenti del giocatore, 32.2
condizioni, 32.1
delibere possedute, 32.3
segnalini specifici di fazione, 32.10
esaurire, 33.0
carta esaurita, 33.1
carta pianeta, 56.6
carta pronta, 33.2

carta strategia, 33.5
spendere influenza, 33.3
spendere risorse, 33.3
esito, 35.17
pareggio, 35.19
predire, 35.22
risoluzione, 35.18

F

fanteria, 86.0
segnalino fanteria, 75.0
Fase di Azione, 34.0
azione di componente, 9.0
azione di strategia, 10.0
azione di tattica, 11.0
giocatore attivo, 38.1
movimento, 51.0
ordine di iniziativa, 55.0
ordine di turno, 34.0
passare, 34.2-5
turno, 34.0
Fase di Delibera, 35.0
aggiungere al round, 74.4
prima delibera, 35.2
ripristinare i pianeti, 35.4
risoluzione, 35.2-4
rivelare le delibere, 35.2
seconda delibera, 35.3
saltare all'inizio, 35.1
votare, 35.5-16
Fase di Status, 36.0
ottenere segnalini comando, 36.5
pescare carte azione, 36.3
ridistribuire segnalini comando, 36.5
rimettere carte strategia, 36.8
rimuovere segnalini comando, 36.4
riparare unità, 36.7
ripristinare carte, 36.6
riscuotere obiettivi, 36.1
risoluzione, 36.1-8
rivelare obiettivi pubblici, 36.2
Fase di Strategia, 37.0
collocare le merci di scambio, 37.2
risoluzione, 37.1-2
scegliere le carte strategia, 37.1
fine della partita, 61.7-8
non poter rivelare obiettivi, 20.15
freccia bianca, 48.3

G

giocatore attivo, 38.0
attivazione, 76.1-3
sistema attivo, 76.0
gorgo gravitazionale, 39.0
distruggere le navi, 39.2
movimento delle navi, 39.1
Guerra, 40.0
capacità primaria, 40.1-2
capacità secondaria, 40.3
ridistribuire i segnalini, 40.2
segnalino comando, 40.1

I

Impero, 41.0
capacità primaria, 41.1-2
capacità secondaria, 41.3
limite di obiettivi segreti, 41.4
influenza, 42.0
spendere influenza, 42.2
obiettivo, 20.10
segnalino custodi, 74.2
votare, 35.6
spendere merce di scambio, 42.3
valore, 42.1

invasione, 43.0
 Bombardamento, 12.0
 risoluzione, 43.1-2
 Cannone Spaziale in Difesa, 15.6
 risoluzione, 15.7-8
 combattimento terrestre, 24.0
 risoluzione, 24.1
 impegnare le truppe, 43.2
 risoluzione, 43.1-5
 stabilire il controllo, 43.5

L
 legge, 19.2-6
 assegnare, 5.0
 effetti dopo lo scarto, 19.5
 possedere, 19.4
 risoluzione elezione, 19.3
 risoluzione esito "contrario", 19.6
 risoluzione esito "favorevole", 19.3
 limite ai componenti, 44.0
 carte, 44.5
 dadi, 44.1
 segnalini, 44.2
 unità, 44.4

M
 materia prima, 45.0
 Commercio, 25.3
 convertire, 45.5-6
 riformarsi, 45.3-4
 scheda fazione, 45.2
 segnalino, 45.1
 spendere, 45.7
 transazione, 45.5
 mazzo esaurito, 44.5
 Mecatol Rex, 46.0
 merce di scambio, 47.0
 convertire, 45.5-6
 Fase di Strategia, 37.2
 ottenere, 47.2
 scheda comando, 69.0
 segnalino, 47.1
 spendere, 47.3-4
 transazione, 47.5
 miglione unità, 48.0
 capienza, 17.0
 collocare, 48.2
 combattimento, 22.0
 costo, 27.0
 effetto, 48.4
 freccia bianca, 48.3
 movimento, 52.0
 virus Nekro, 81.16
 modificatore, 49.0
 movimento
 campo di asteroidi, 14.1
 gorgo gravitazionale, 39.1
 nebulosa, 54.3
 molo spaziale, 50.0
 capacità Produzione, 50.1
 collocare, 50.3
 limite per pianeta, 78.4
 movimento, 51.0
 azione di tattica, 51.2
 restrizioni, 51.4
 valore di movimento, 51.3-4
 capacità di movimento, 51.8-9
 trasportare, 85.1

N
 nave, 53.0
 attributo, 53.3
 collocare, 53.1
 limite per sistema, 53.2
 nebulosa, 54.0
 difensore, 29.0
 movimento delle navi, 54.1-2

O
 obiettivo pubblico, 20.11
 controllo del sistema di origine, 20.16
 non poter rivelare, 20.15
 riscuotere, 20.12
 rivelare, 20.14
 obiettivo segreto, 20.17
 ottenere, 20.20
 limite, 41.4
 riscuotere, 20.18-19
 ordine di iniziativa, 55.0

P
 passare
 Fase di Azione, 34.2-5
 partita a tre/quattro giocatori
 ordine di iniziativa, 55.3
 passare, 34.4
 scegliere carte strategia, 37.1
 pianeta, 56.0
 culturale, 56.3
 pericoloso, 56.3
 industriale, 56.3
 influenza, 56.2
 spendere, 56.7
 risorse, 56.1, 66.0
 spendere, 56.8
 tecnologia specializzata, 56.4
 tratti, 56.3
 Politica, 57.0
 capacità primaria, 57.1-2
 capacità secondaria, 57.3
 portavoce, 58.0
 obiettivo pubblico
 non poter rivelare, 20.16
 rivelare, 20.14
 pareggio, 35.19
 predire, 35.22
 preparazione, pag. 2
 prerequisito, 81.8
 produrre unità, 59.0
 assediare i moli spaziali, 59.6
 collocare, 59.3-4
 costo, 59.1
 caccia, 59.2
 truppa, 59.2
 limite ai rinforzi, 59.5
 Produzione, 60.0
 assediare, 4.1
 collocare unità, 60.2-4
 valore, 60.1
 punto vittoria, 61.0
 carta obiettivo, 20.2
 indicatore dei punti vittoria, 61.2
 legge, 61.6
 meno, 61.5
 ottenere, 61.4
 più, 61.5
 segnalino custodi, 74.3

R
 rifornirsi di materie prime, 45.3-4
 rinforzi, 62.0
 segnalino comando, 73.0
 limite ai componenti, 73.3
 unità, 87.3
 riparare, 36.7
 ripetere i tiri, 63.0
 ripetere i tiri più volte, 63.2
 risultati dei tiri ripetuti, 63.1
 tempistica dei tiri ripetuti, 63.3
 ripristinare, 64.0
 carta pronta, 64.5
 riserva di flotta, 65.0
 collocare segnalini comando, 65.2
 distruggere le navi, 65.3
 limite alle navi non caccia, 65.1
 scheda comando, 69.0
 spendere segnalini comando, 65.4

riserva di strategia
 scheda comando, 69.0
 riserva di tattica
 scheda comando, 69.0
 risorsa, 66.0
 spendere merci di scambio, 66.3
 spendere risorse
 obiettivo, 20.10
 ritirata, 23.7
 round di gioco, 67.0
 Fase di Azione, 34.0
 Fase di Delibera, 35.0
 Fase di Status, 36.0
 Fase di Strategia, 37.0

S
 Sbarramento Anti-Caccia, 68.0
 assegnare i colpi, 68.2
 ripetere i tiri, 68.1
 risoluzione, 68.1-2
 tiro di Sbarramento Anti-Caccia, 68.1
 valore, 68.1
 scheda comando, 69.0
 collocare, 69.3
 merce di scambio, 69.2
 riserva di flotta, 65.0
 segnalino comando, 69.1
 scheda fazione
 azione di componente, 9.1
 capienza, 17.0
 combattimento, 22.0
 costo, 27.0
 freccia bianca, 48.3
 materia prima, 45.2
 movimento, 52.0
 Scudo Planetario, 70.0
 Arma Batteriologica X-89, 70.1
 Bombardamento Chirurgico, 70.2
 war sun, 70.3
 SDP, 71.0
 Cannone da Spazio Profondo, 89.2
 collocare, 71.3
 Costruzione, 71.2
 limite per pianeta, 78.5
 ottenere, 71.2
 segnalino
 caccia, 72.0
 comando, 73.0
 attivazione del sistema, 76.1
 azione di strategia, 73.5
 azione di tattica, 73.4
 collocare, 73.1
 ottenere, 73.2-3
 ridistribuire, 36.5
 rimuovere, 36.4
 scheda comando, 69.0
 trasportare, 85.3
 controllo
 indicatore dei punti vittoria, 61.3
 pianeta senza unità, 26.4
 obiettivo pubblico, 20.12
 obiettivo segreto, 20.18
 custodi, 74.0
 collocare, 46.1
 invasione, 74.2
 movimento, 74.1
 punto vittoria, 74.3
 rimuovere, 74.2-3
 fanteria, 75.0
 materia prima, 45.0
 merce di scambio, 47.0
 spendere
 obiettivo, 20.10
 Sostenere Danni, 77.0
 annullare i colpi, 77.1
 distruggere, 77.5
 risoluzione, 77.1
 tempistica, 77.4
 unità danneggiata, 77.1-3
 struttura, 78.0

collocare, 78.1
 molo spaziale, 50.0
 collocare, 50.3
 limite per pianeta, 78.4
 ottenere, 50.2
 movimento, 78.3
 SDP, 71.0
 Cannone da Spazio Profondo, 89.2
 collocare, 71.4
 limite per pianeta, 78.5
 ottenere, 71.4
 supernova, 79.0
 movimento delle navi, 79.1
 sviluppare tecnologie, 81.9-12
 tecnologia specializzata, 81.10-12

T
 tabellone di gioco, 80.0
 fantasmi di Creuss, 80.1
 Mecatol Rex, 46.0
 Tecnologia, 82.0
 capacità primaria, 82.1-2
 capacità secondaria, 82.3
 tessera sistema, 83.0
 anomalia, 3.0
 campo di asteroidi, 3.0
 gorgo gravitazionale, 3.0
 nebulosa, 3.0
 supernova, 3.0
 attivazione, 11.1
 identificazione, 83.1-4
 pianeta, 56.0
 tabellone di gioco, 80.0
 tiro
 Bombardamento, 12.1
 Cannone Spaziale in Attacco, 15.3
 Cannone Spaziale in Difesa, 15.7
 combattimento terrestre, 24.1
 Sbarramento Anti-Caccia, 68.1
 transazione, 84.0
 accordo, 1.0
 risoluzione, 84.2-5
 tempistica, 84.1
 vicino, 84.2
 trasportare, 85.0
 capienza, 17.1
 invasione, 85.4
 movimento, 85.1
 risoluzione, 85.1-2
 segnalino comando, 85.3
 tratto, 56.3
 truppa, 86.0
 collocare, 86.1-2
 impegnare, 43.2
 limite, 86.3
 turno, 34.0
 ordine di iniziativa, 55.0

U
 unità, 87.0
 danneggiata, 77.0-2
 molo spaziale, 50.0
 collocare, 50.3
 numero per pianeta, 78.4
 ottenere, 50.2
 nave, 53.0
 collocare, 53.1
 limite per sistema, 53.2
 produrre, 59.0
 riparare, 36.7
 SDP, 71.0
 Cannone da Spazio Profondo, 89.2
 collocare, 71.4
 limite per pianeta, 78.5
 ottenere, 71.4
 tipo, 87.1
 truppa, 86.0

V
 vicino, 88.0
 Fantasmi di Creuss, 88.3
 wormhole, 88.2
 vincere la partita, 61.7-8
 non poter rivelare obiettivi, 20.15
 votare, 35.5
 astenersi, 35.14
 dichiarare l'esito, 35.12
 elezione, 35.9-11
 esaurire pianeti, 35.6
 esito, 35.7-8
 esprimere voti aggiuntivi, 35.15
 merce di scambio, 35.13
 non poter votare, 35.16
 pareggio, 35.19

W
 wormhole, 89.0
 Cannone da Spazio Profondo, 89.2
 fantasmi di Creuss
 vicino, 88.3
 wormhole delta, 89.4
 tipo, 89.1
 vicino, 88.2

ERRATA

Questa sezione descrive i cambiamenti ufficiali alle carte e al regolamento nella versione italiana (i cambiamenti della versione inglese possono essere consultati nel Compendio delle Regole scaricabile dal sito di Fantasy Flight Games). Tali cambiamenti potrebbero essere già corretti nelle ristampe dei prodotti specificati.

BOMBARDAMENTO CHIRURGICO

Il testo di questa capacità di fazione della Rete Mentale L1z1x diventa: **“Alla fine di ogni round di combattimento terrestre, le tue navi nel sistema attivo possono usare la loro capacità Bombardamento contro le truppe del tuo avversario in quel pianeta.”**

COLPO DIRETTO

Il testo di questa carta azione diventa: **“Dopo che una nave di un altro giocatore ha usato Sostenere Danni per annullare un colpo prodotto dalle tue unità o capacità: Distruggi quella nave.”**

COMMERCIO EGEMONICO

Il testo di questa carta tecnologia di fazione dei Winnu diventa: **“Esaurisci questa carta quando 1 o più tue unità usano Produzione; scambia il valore di risorse e quello di influenza di 1 pianeta che controlli durante quell'uso di Produzione.”**

CORRUZIONE

Il testo di questa carta azione diventa: **“Spendi un qualsiasi numero di merci di scambio. Per ogni merce di scambio spesa, dichiara 1 voto aggiuntivo per l'esito per cui hai votato.”**

DEVOZIONE

Il testo di questa capacità di fazione della Confraternita Yin diventa: **“Dopo ogni round di un combattimento spaziale, puoi distruggere 1 tuo incrociatore o cacciatorepediniere nel sistema attivo per produrre 1 colpo e assegnarlo a 1 nave del tuo avversario in quel sistema.”**

DIPLOMAZIA

Il testo della capacità primaria di questa carta strategia diventa: **“Scegli 1 sistema (tranne Mecatol Rex) che contiene un pianeta che controlli; ogni altro giocatore colloca 1 segnalino comando dai suoi rinforzi sul sistema scelto. Poi ripristina fino a 2 pianeti esauriti che controlli.”**

Il testo della capacità secondaria di questa carta strategia diventa: **“Spendi 1 segnalino dalla tua riserva di strategia per ripristinare fino a 2 pianeti esauriti che controlli.”**

FAVORE POLITICO

Il testo di questa carta delibera del Regno Xxcha diventa: **“Quando una delibera è rivelata: Rimuovi 1 segnalino dalla riserva di strategia del giocatore Xxcha e rimettilo nei suoi rinforzi. Poi scarta la delibera rivelata e rivela 1 delibera dalla cima del mazzo: i giocatori voteranno invece questa delibera. Poi restituisci questa carta al giocatore Xxcha.”**

PIANETA INSTABILE

Il testo di questa carta azione diventa: **“Azione: Scegli 1 pianeta pericoloso. Esaurisci quel pianeta e distruggi fino a 3 fanterie in esso.”**

PROTOTIPO DI WAR SUN II

La capacità Bombardamento di questa carta miglioria unità dei Muaat diventa: **“BOMBARDAMENTO 3 (X3)”**.

VETO

Il testo di questa carta azione diventa: **“Quando una delibera è rivelata, scarta quella delibera e rivela 1 delibera dalla cima del mazzo. I giocatori votano invece quella delibera.”**

IL NA VIROSET (LA PROFEZIA DEI RE)

Il testo di questa carta leader dei Geno-Stregoni Mahact diventa: **“Durante le tue azioni di tattica, puoi attivare i sistemi che contengono un tuo segnalino comando. Se lo fai, rimetti entrambi i segnalini comando nei tuoi rinforzi e termina il turno.”**

ESULE II (ULTIMO TUONO)

Il testo di questa carta miglioria unità della Ribellione Cremisi diventa: **“Alla fine di un combattimento di un qualsiasi giocatore in un sistema entro 2 sistemi di distanza da quello che contiene questa unità, puoi collocare 1 fenditura attiva o inattiva in quel sistema. SBARRAMENTO ANTI-CACCIA 6 (X3).”**

DOMANDE RICORRENTI

Questa sezione contiene le risposte alle domande più ricorrenti relative al gioco. I contributi sono presentati in un classico formato “domanda e risposta”, con le nuove domande inserite di volta in volta al termine della lista di ogni categoria.

GENERALE

D: La faccia “0” del dado a dieci facce rappresenta un risultato “10”?
R: Sì.

D: Come è possibile risolvere un combattimento spaziale se nessuna delle due parti è matematicamente in grado di vincere (per esempio, se alcune tipologie di navi stanno usando in combinazione le tecnologie Schermatura Non Euclidea e Armatura in Duranium)?
R: Se nessuna delle due parti è in grado di vincere, l'attaccante deve ritirarsi. Se non può farlo, le sue unità in combattimento sono distrutte.

D: I caccia possono bloccare il movimento delle navi?
R: Sì. Si tratta di un aggiornamento inserito nel Compendio delle Regole 1.1.

D: Grazie alla tecnologia Artiglieria al Plasma, ogni unità che partecipa ai tiri di Bombardamento e Cannone Spaziale tira 1 dado aggiuntivo?
R: No. Artiglieria al Plasma consente 1 solo dado aggiuntivo per ogni tiro di Bombardamento o Cannone Spaziale. L'unità che beneficia di questo effetto deve essere decisa prima del tiro.

D: L'uso di Scudo Planetario previene l'uso di Arma Batteriologica X-89?
R: No. Arma Batteriologica X-89 non è parte del Bombardamento, quindi non viene prevenuta da Scudo Planetario.

D: È possibile imbarcare e trasportare le unità dai pianeti quando si usano capacità che muovono le navi, come la carta azione Abile Ritirata o la capacità di fazione Preveggenza?
R: Sì. Ogni effetto che permette a una nave di muoversi le permette anche di trasportare unità nel suo sistema, se dispone di capienza.

D: È possibile rivelare intenzionalmente informazioni nascoste a un altro giocatore, come una carta azione nella propria mano o il proprio obiettivo segreto?
R: Sì. Le informazioni nascoste possono essere rivelate a chiunque come parte della propria strategia.

D: Cosa accade alle fanterie che stanno per essere collocate in un pianeta nel sistema di origine di un giocatore a causa dell'effetto della tecnologia migliona unità Fanteria II se quel giocatore non possiede pianeti nel suo sistema di origine?

R: Quando quelle fanterie stanno per essere collocate su un pianeta di origine, vengono invece ricollocate nei rinforzi di quel giocatore.

D: Una carta con una specifica tempistica (come una cambiale) acquisita come parte di una transazione all'interno di quella finestra di tempistica può essere giocata immediatamente?

R: Sì. Per esempio, una cambiale con la tempistica "all'inizio del tuo turno" può essere giocata immediatamente se la transazione si verifica nella finestra di tempistica "inizio del turno".

D: Quando un giocatore sta risolvendo la carta strategia Commercio e seleziona un altro giocatore a cui far risolvere gratuitamente la capacità secondaria di quella carta strategia, quest'ultimo ne risolve gli effetti durante l'esecuzione della capacità primaria o secondaria?

R: Quel giocatore deve risolvere l'effetto durante la risoluzione della capacità secondaria come di consueto, ma senza spendere il segnalino comando.

D: Se un giocatore sta per rifornirsi di materie prime ma ne possiede già il massimo, un altro giocatore può giocare la cambiale Accordo Commerciale contro di lui?

R: Sì. La cambiale può essere giocata anche se un giocatore non ottiene materie prime quando si rifornisce di materie prime.

D: La tecnologia Motivatore Neurale mi fornisce 1 carta azione aggiuntiva sia nella pesca standard della Fase di Status che in quella della delibera Ministro della Politica? E per quanto riguarda la capacità di fazione Arte del Complotto della Tribù Yssaril?

R: No. Motivatore Neurale fornisce 1 sola carta azione in aggiunta a quella della pesca standard della Fase di Status e non viene innescata ulteriori volte dalle altre capacità. La capacità di fazione Arte del Complotto, tuttavia, si innesca ogni volta che tali carte azione sono pescate.

D: La cambiale Segreto Politico annulla anche le capacità di fazione passive o obbligatorie (come la capacità di fazione Armata della Baronia Letnev) usate contro quel giocatore?

R: No. Questa cambiale impedisce solo l'uso delle capacità di fazione che un giocatore deve scegliere volontariamente di usare.

D: La cambiale Segreto Politico impedisce a un giocatore di usare le tecnologie specifiche di fazione?

R: No. Questa cambiale non impedisce l'uso di tecnologie specifiche di fazione, così come non impedisce l'uso di altre capacità (come quelle sulle carte delibera).

D: L'obiettivo segreto Incenerire la Loro Flotta può essere completato usando una carta azione Colpo Diretto oppure distruggendo un'unità con capienza e causando così la rimozione dei caccia da essa trasportati?

R: No. In entrambe le situazioni non è stata la capacità Cannone Spaziale a distruggere l'ultima nave nel sistema.

D: Se un giocatore possiede più pianeti con SDP che vengono invasi nello stesso sistema, la tecnologia Artiglieria al Plasma aggiunge 1 dado al tiro di Cannone Spaziale di ogni pianeta o solo a quello di 1 pianeta?

R: La tecnologia aggiunge 1 dado a ogni tiro di Cannone Spaziale.

PRODUZIONE

D: Quando viene prodotta un'unità con una capacità diversa da Produzione, il suo costo deve essere pagato?

R: Sì. Bisogna sempre pagare per produrre un'unità.

D: Quando viene prodotta un'unità con una capacità diversa da Produzione, la riduzione al costo data dalla tecnologia Strumenti di Sarween viene applicata?

R: No. Gli effetti di quella tecnologia si riferiscono solo alla capacità Produzione.

CARTE DELIBERA

D: Quando la delibera Team di Ricerca Bellica assegnata a un pianeta viene usata per ignorare un prerequisito, il pianeta viene esaurito?

R: No. La carta delibera viene esaurita, ma non il pianeta.

D: Un giocatore può esprimere 0 voti "favorevole" o "contrario" invece di astenersi, in modo da poter beneficiare degli effetti legati a tale esito?

R: No. Esprimere 0 voti equivale ad astenersi e non permette di beneficiare di alcun effetto relativo all'essere "favorevole" o "contrario" a una delibera.

D: La delibera Restrizioni di Viaggio impedisce l'uso di Cannone Spaziale attraverso i wormhole?

R: No.

D: Cosa accade quando la delibera Fuga di Notizie viene scartata?

R: L'obiettivo segreto rimane in gioco. Non è più un obiettivo pubblico e non può più essere reclamato da altri giocatori aggiuntivi, ma non è considerato nel totale di obiettivi segreti del giocatore che lo possedeva originariamente.

D: Durante una votazione lanciata dalla delibera Conteggio Erroneo, la legge votata rimane attiva e in gioco?

R: Sì, quella legge rimane in gioco durante la votazione.

D: Se c'è un wormhole alfa su Mecatol Rex quando la delibera Artefatto Ixthiano causa la distruzione di tutte le unità nei sistemi adiacenti, la capacità Correlazione Quantistica causa la distruzione delle unità del giocatore Creuss in un sistema che contiene un wormhole beta?

R: No. Solo i fantasmi di Creuss considerano quei sistemi come adiacenti.

D: In che ordine sono distrutte le unità a causa della delibera Artefatto Ixthiano?

R: Le unità sono tutte distrutte contemporaneamente.

D: Se la cambiale Segreto Politico di un giocatore viene usata contro di lui, ma la delibera viene poi scartata da un effetto come quello della carta azione Veto, quel giocatore può votare e usare le capacità di fazione sulla nuova delibera?

R: Sì. Essendo una nuova delibera, gli effetti della cambiale Segreto Politico sono terminati.

D: La delibera Redistribuzione Coloniale può eleggere un pianeta che è già bersaglio della delibera Zona Demilitarizzata? In quel caso, il giocatore scelto può collocarvi fanterie per prenderne il controllo?

R: Entrambe le delibere possono bersagliare lo stesso pianeta. Tuttavia, non è possibile collocare fanterie nel pianeta eletto, che quindi rimane sotto il controllo del proprietario originale.

D: *Quando le delibere Pianeta Sacro di Ixth, Frammento del Trono o Corona di Emphidia vengono abrogate, il giocatore che le possiede perde 1 punto vittoria?*

R: No, il giocatore che ha ottenuto punti vittoria da quelle delibere può perderli solo a causa dell'effetto in esse descritto. Se una di quelle delibere viene scartata in altri modi, come tramite la carta azione Legge Abrogata, il punto vittoria non viene perso.

CARTE AZIONE

D: *La carta azione Abile Ritirata è considerata una ritirata, e pertanto può essere annullata dalla carta azione Intercettazione?*

R: No. Non è considerata una ritirata e quindi non può essere annullata in questo modo.

D: *La capacità Sostenere Danni può essere usata contro la carta azione Coraggioso Fino alla Fine?*

R: No. Coraggioso Fino alla Fine non produce colpi.

D: *Un giocatore può giocare 2 carte azione Colpo Diretto nel corso dello stesso round di combattimento, a patto che abbiano due bersagli diversi?*

R: Sì.

D: *Durante un combattimento spaziale, ogni giocatore può giocare una carta azione Scudi Rinforzati per annullare i colpi inflitti alle sue unità, anche se quelle carte vengono giocate nella stessa finestra di tempistica?*
R: Sì, poiché ogni carta azione Scudi Rinforzati bersaglia un differente set di colpi (uno contro il giocatore A e uno contro il giocatore B).

D: *La carta azione Scudi Rinforzati può essere usata per annullare colpi inflitti da una capacità durante un combattimento (come Imboscata, Fusione Dimensionale o Devozione)?*

R: Sì.

D: *La carta azione Scudi Rinforzati può essere usata per annullare colpi inflitti da una capacità durante un combattimento (come Imboscata, Fusione Dimensionale o Devozione)?*

R: Sì.

D: *Un effetto che dichiara voti aggiuntivi (come la carta azione Corruzione) crea una finestra di tempistica valida per giocare la carta azione Esimio Consigliere?*

R: No. Esimio Consigliere può essere giocata solo dopo che il giocatore ha dichiarato i voti durante il sottopasso "Votare" della risoluzione di una delibera.

D: *In quale parte del processo di risoluzione di una carta azione può essere giocata la carta azione Sabotaggio?*

R: La carta Sabotaggio può essere giocata dopo che i bersagli della carta (come unità, pianeti, sistemi, carte, risultati o giocatori) sono stati stabiliti, ma prima che ogni effetto sia stato risolto od ogni dado sia stato tirato.

D: *Le capacità che distruggono le unità (come la carta azione Colpo Fortunato) possono essere usate contro le proprie unità o i propri pianeti?*

R: No, solo contro unità e pianeti degli altri giocatori.

D: *Un giocatore può giocare più carte azione "Emendamento" nella stessa delibera? In quel caso, può giocarle su esiti differenti?*

R: Sì ad entrambe le domande.

D: *Quando viene giocata la carta azione Miglioria, l'incrociatore deve già essere presente nel sistema attivo?*

R: Sì.

D: *La carta azione Stazione da Battaglia Sperimentale può essere usata se nessuna nave si muove nel sistema attivo o contro navi che non appartengono al giocatore attivo?*

R: No. Stazione da Battaglia Sperimentale agisce nella stessa finestra di tempistica del passo "Cannone Spaziale in Attacco": di conseguenza, può bersagliare solo le navi del giocatore attivo e solo se le navi si muovono nel sistema attivo.

D: *Un giocatore che non vota (come il giocatore Nekro) può giocare carte azione "Emendamento"?*

R: Sì, chiunque può giocare tali carte.

D: *Se il portavoce non vota, la carta azione Corruzione può essere giocata comunque?*

R: Sì. Se il portavoce non può votare o sceglie di non votare, la carta azione Corruzione (o un qualsiasi altro effetto la cui finestra di tempistica è "dopo che il portavoce ha votato") può comunque essere giocata dopo la finestra di tempistica in cui il portavoce avrebbe dichiarato il proprio voto.

ARBOREC

D: *La capacità secondaria della carta strategia Guerra può essere usata per innescare la capacità Produzione dei Guerrieri Letani?*

R: No. La capacità secondaria può essere usata solo per innescare la capacità Produzione dei moli spaziali, di conseguenza non può essere usata dagli Arborec per produrre fanterie aggiuntive.

D: *Quando viene attivata per risolvere la sua capacità, l'ammiraglia degli Arborec (Duha Menaimon) deve trovarsi in un sistema?*

R: Sì. Duha Menaimon può essere usata per produrre unità solo quando si trova in un sistema quando viene attivata.

D: *È possibile combinare le capacità Produzione di più Guerrieri Letani in un sistema per produrre 2 fanterie al costo di 1 risorsa?*

R: Sì. Il valore di Produzione viene calcolato quando la capacità Produzione delle unità in un sistema viene usata.

VIRUS NEKRO

D: *Il giocatore Nekro può usare le tecnologie Assimilatore Valefar sulle unità di fazione stampate, come il Prototipo di War Sun I delle Braci di Maaat?*

R: No. Le unità di fazione stampate non sono considerate tecnologie e quindi non sono un bersaglio valido.

D: *Le fanterie coinvolte in un combattimento spaziale a causa degli effetti dell'ammiraglia Alastor sono considerate navi ai fini degli effetti delle carte e della riserva di flotta?*

R: Sì, sono considerate navi (in aggiunta al loro tipo di unità) ai fini degli effetti delle carte. Tuttavia, un'unità che può essere trasportata non è considerata ai fini della riserva di flotta in quel sistema.

D: *Le fanterie coinvolte in un combattimento spaziale a causa degli effetti dell'ammiraglia Alastor cessano di partecipare al combattimento se Alastor è distrutta?*

R: No, continuano a partecipare fino alla fine del combattimento.

D: *La fazione Nekro può possedere una migliorata unità standard e una migliorata unità di fazione dello stesso tipo?*

R: Sì. Solo la tecnologia migliorata unità di fazione avrà effetto, ma se il giocatore Nekro dovesse perdere la tecnologia migliorata di fazione copiata con Assimilatore Valefar, la migliorata unità standard tornerà ad avere effetto.

D: Se il giocatore Nekro possiede più tecnologie miglioria unità dello stesso tipo, come Corazzata II ed Exotireme II, ciascuna di esse viene considerata ai fini degli obiettivi Sviluppare Armamenti e Rivoluzionare le Strategie di Guerra?

R: No. Solo 1 miglioria dello stesso tipo viene considerata ai fini di quegli obiettivi.

D: Le fanterie coinvolte in un combattimento spaziale a causa degli effetti dell'ammiraglia Alastor sono considerate navi ai fini dei requisiti per usare la tecnologia Cannone d'Assalto?

R: Sì.

D: Le fanterie coinvolte in un combattimento spaziale a causa degli effetti dell'ammiraglia Alastor sono considerate navi non caccia ai fini della capacità dell'ammiraglia dei Winnu (Salai Sai Corian)?

R: Sì. Salai Sai Corian tira 1 dado aggiuntivo per ogni fanteria.

EMIRATI HACAN

D: Deve essere il giocatore Hacan a lanciare un negoziato per effettuare una transazione con un giocatore che non è suo vicino?

R: Fintanto che il giocatore attivo è coinvolto nella transazione, uno qualsiasi dei due giocatori può suggerire l'apertura di un negoziato durante i turni di entrambi i giocatori.

REGNO XXCHA

D: Il giocatore Xxcha può usare la capacità di fazione Accordi di Pace da un pianeta a un altro pianeta nello stesso sistema?

R: Sì, un pianeta è considerato adiacente al proprio sistema e viceversa.

FANTASMI DI CREUSS

D: La delibera Identificazione Amico-Nemico può comunque essere usata se il giocatore Creuss non ha sviluppato la tecnologia Generatore di Wormhole?

R: Sì, la delibera non richiede che quella tecnologia sia stata sviluppata.

D: È possibile usare la tecnologia Deflettore Onda/Luce per muoversi attraverso un wormhole creato dall'ammiraglia dei Creuss (Hil Colish)?

R: Sì, quella tecnologia permette a un giocatore diverso da quello Creuss di muovere la sua flotta dal sistema con la Hil Colish fino al sistema di origine dei Creuss o fino a quello con il Varco Creuss.

D: Se la Hil Colish si muove prima delle altre navi e viene ricollocata nei rinforzi a causa di un gorgo gravitazionale, le altre navi possono comunque usare il suo wormhole delta per raggiungere il sistema attivo?

R: No, il wormhole delta cessa di esistere non appena la Hil Colish viene ricollocata nei rinforzi.

COLLETTIVO NAALU

D: L'ammiraglia (Matriarca) permette al giocatore Naalu di ottenere il controllo di un pianeta usando soltanto caccia?

R: No. I caccia Naalu tornano nell'area spaziale quando il combattimento terrestre termina. Se non sono presenti truppe, il combattimento termina in pareggio e il giocatore Naalu non ottiene il controllo del pianeta durante il passo "Stabilire il Controllo".

D: Usando l'ammiraglia (Matriarca) in combinazione con la tecnologia Rianimatori di Dacxive, è possibile per il giocatore Naalu ottenere il controllo di un pianeta usando soltanto caccia?

R: No, perché il combattimento termina in pareggio e la capacità di Rianimatori di Dacxive non viene innescata.

D: Il segnalino "0" si muove assieme alla carta strategia su cui è collocato se quella carta viene scambiata o presa da un altro giocatore?

R: No. Il segnalino "0" rimane con il giocatore Naalu (o con quello che l'ha ottenuto usando la delibera Dono della Precognizione) e viene collocato su un'altra carta strategia di quel giocatore.

CLAN DEI SAAR

D: È possibile usare la tecnologia di fazione Cartografia del Caos all'inizio di ogni turno del giocatore Saar durante la Fase di Azione?

R: Sì, quella tecnologia può essere usata quante volte si desidera fintanto che ci sono turni a disposizione durante la Fase di Azione.

D: È possibile usare la tecnologia di fazione Cartografia del Caos nel turno in cui il giocatore Saar passa?

R: Sì.

D: Le fabbriche fluttuanti dei Saar innescano Cannone Spaziale in Attacco e ad esse è possibile assegnare i colpi prodotti dalle unità SDP?

R: No, le fabbriche fluttuanti non possono essere bersagliate da un SDP.

COALIZIONE MENTAK

D: Il giocatore Mentak può usare la tecnologia di fazione Recupero Relitti per produrre un war sun precedentemente distrutta se non possiede la tecnologia War Sun?

R: No. Senza la tecnologia War Sun non è possibile produrre un war sun.

D: Il giocatore Mentak può usare la tecnologia di fazione Recupero Relitti per produrre la propria ammiraglia dopo aver distrutto un'ammiraglia avversaria?

R: Sì. Anche se le due unità sono tecnicamente diverse, condividono il tipo di unità (ammiraglia).

D: Il giocatore Mentak può usare la tecnologia di fazione Recupero Relitti per produrre fanteria dopo un combattimento contro l'ammiraglia Nekro (Alastor) in cui le fanterie Nekro sono state considerate come navi e distrutte di conseguenza?

R: No. Una volta terminato il combattimento, quelle fanterie non sono più considerate come navi.

D: Il giocatore Mentak può usare la capacità di fazione Saccheggio per rubare merci quando sono vicini a un'altra fazione come risultato della tecnologia di fazione Portale di Curvatura Lazax o della capacità di fazione Correlazione Quantistica?

R: Sì, nonostante Correlazione Quantistica sia valida solo dal punto di vista del giocatore Creuss. Poiché lo status "vicino" è attivo come risultato di tale capacità, Saccheggio può quindi essere usata.

D: Il giocatore Mentak può usare la capacità di fazione Saccheggio ogni volta che il giocatore Saar ottiene 1 merce grazie alla capacità di fazione Materiale Riciclato nello stesso turno, se riesce a soddisfare gli altri requisiti?

R: Sì.