

# TWILIGHT INSCRIPTION



**REGOLAMENTO**

*L'Imperium Lazax è caduto. Dopo una sanguinaria ribellione che ha messo a ferro e fuoco la galassia e una guerra che ha sterminato gli orgogliosi lazax di un tempo, le molte fazioni della galassia si sono ritirate sui loro mondi di origine dove, in cerca di un periodo di stabilità, hanno imparato a vivere di nuovo come popoli sovrani. Ora che si riaffacciano sul resto della galassia, ogni fazione è alla ricerca di nuove occasioni con cui espandere la sua grande civiltà.*

*L'isolamento, tuttavia, genera diffidenza. Una volta spodestati i lazax, le ambizioni sconfiniate delle grandi potenze della galassia sono venute alla luce e il ricordo della loro crudeltà non scomparirà tanto facilmente. Ogni fazione è consapevole dei rischi: qualcun altro potrebbe reclamare il titolo di imperatore e imporre il suo dominio sulla galassia... e la sola possibilità che si verifichi è un'ipotesi inaccettabile.*

## PANORAMICA

In **Twilight Inscription**, ogni giocatore interpreta il ruolo di una fazione principale dell'universo di *Twilight Imperium* e tenta di espandersi dal suo pianeta di origine nel resto della galassia. Attraverso la superiorità tecnologica, la potenza militare e lo zelo industriale, ogni fazione cercherà di diventare la forza dominante nella galassia.

**Twilight Inscription** è un gioco "roll & write" competitivo da uno a otto giocatori. Nel corso della partita i giocatori annoteranno vari valori sulle loro schede usando i pennarelli cancellabili, nel tentativo di accumulare il maggior numero di punti vittoria possibile. Il giocatore con più punti vittoria alla fine della partita è il vincitore!

### IL COLONIALISMO IN TWILIGHT IMPERIUM

L'ambientazione di **Twilight Imperium** esplora lo sviluppo di alcune grandi fazioni che si sono liberate dal giogo di un dominio imperiale che abbracciava tutta la galassia. Nel caso di fazioni come il Regno Xxcha e l'Alleanza Naaz-Rokha, l'amaro retaggio del colonialismo le incoraggia a sviluppare una forma di espansione più cooperativa e rispettosa. D'altro canto, fazioni come la Baronia Letnev e il Virus Nekro hanno scelto di utilizzare metodi molto più crudeli, dallo sfruttamento territoriale al genocidio.

Siamo convinti che anche un'ambientazione fittizia possa rafforzare la falsa narrazione del colonialismo, quindi il nostro obiettivo è quello di raffigurare il colonialismo dell'ambientazione senza glorificarlo. Gli invasori e gli oppressori vengono descritti come tali e la violenza contro gli abitanti di un pianeta non viene narrata con toni rassicuranti. Analogamente, le meccaniche di gioco sono state concepite per permettere ai giocatori di espandere la loro influenza senza dover conquistare altri popoli.

# CONTENUTO



1 Regolamento e  
1 Guida "Imparare Giocando"



32 Schede dei Giocatori  
(8 Navigazione, 8 Espansione, 8 Industria, 8 Guerra)



1 Scheda Mecatol Rex



24 Carte Fazione



25 Carte Evento



12 Carte Obiettivo



16 Carte Reliquia



12 Carte Delibera



1 Carta Portavoce



8 Carte Consultazione



8 Pennarelli  
Cancellabili



3 Dadi Neri



3 Dadi Focus

## PENNARELLI CANCELLABILI

Prima della prima partita, i pennarelli devono essere preparati agitandoli e **tenendoli tappati** per 20 secondi. I pennarelli vanno sempre rimessi nella scatola del gioco ben chiusi tramite gli appositi tappi.

Le gomme sono concepite per le piccole correzioni. Prima di cancellare una scritta, lasciare che si asciughi per 10 secondi, in modo da evitare sbaffi.

Per cancellare le schede dopo una partita, pulirle con dei fazzoletti di carta **asciutti**. Usare dei fazzoletti di carta leggermente inumiditi per rimuovere gli eventuali residui più tenaci.

# PREPARAZIONE

Svolgere i passi seguenti per preparare la partita. Chi desidera imparare le regole e la preparazione direttamente mentre gioca può chiudere questo regolamento e leggere invece la guida "Imparare Giocando".

1. **Preparare le Schede dei Giocatori:** Distribuire 1 scheda Navigazione, 1 scheda Espansione, 1 scheda Industria e 1 scheda Guerra casuale a ogni giocatore. Ogni giocatore dispone le sue schede davanti a sé, come mostrato a seguire.

Se i giocatori preferiscono avere una maggiore varietà e alcune opportunità uniche nel corso della partita, dovranno usare il lato A delle loro schede, che è diverso per ogni giocatore. Per una partita simmetrica in cui tutti i giocatori hanno le stesse opportunità si userà invece il lato B. L'indicatore del lato compare nell'angolo accanto al nome di ogni scheda.

2. **Scegliere le Fazioni:** Mescolare le carte fazione e distribuirne 3 a ogni giocatore. Ogni giocatore ne sceglie 1, la colloca accanto alle sue schede e rimette le altre nella scatola del gioco. Se la carta fazione scelta da un giocatore contiene un testo "Preparazione:", quel testo viene risolto ora.

3. **Preparare la Scheda Mecatol Rex:** Collocare la scheda Mecatol Rex al centro del tavolo, come mostrato nel diagramma alla pagina successiva. Mescolare le carte delibera con il retro di II grado e collocarne 1 a faccia in giù al di sotto della scheda Mecatol Rex. Rimettere le delibere di II grado rimanenti nella scatola del gioco. Ripetere la procedura per le carte delibera di III e IV grado.



*Delibera di II Grado*

In una partita a 1 o 2 giocatori, seguire la preparazione a pagina 18 per modificare questo passo e scegliere una difficoltà.

1



Indicatore del Lato



2



Carta Fazione

Schede dei Giocatori

## DISPOSIZIONE DELLE SCHEDE DEI GIOCATORI

La disposizione mostrata qui sopra è quella raccomandata. Tuttavia, i giocatori possono disporre le loro schede nella combinazione che preferiscono, in base allo spazio che hanno sul tavolo, alle loro abitudini di scrittura e così via. I giocatori possono inoltre spostare liberamente le loro schede nel corso della partita.

**4. Preparare il Mazzo degli Eventi:** Separare le carte evento in dieci pile in base al loro retro (grado e colore). Mescolare ogni pila a faccia in giù, poi impilare le carte di V grado a faccia in giù, partendo con una carta blu sul fondo e alternando carte blu e carte nere. Comporre gli altri gradi allo stesso modo, poi unire le carte evento in un singolo mazzo con il V grado sul fondo e il I grado in cima. Collocare il mazzo risultante accanto alla scheda Mecatol Rex.

**5. Rivelare gli Obiettivi:** Separare le carte obiettivo per tipo (Navigazione, Espansione, Industria e Guerra) e mescolare ogni tipo separatamente. Collocare 1 carta casuale di ogni tipo al di sopra della scheda Mecatol Rex; il lato con due valori in punti vittoria (✦) in basso deve essere rivolto a faccia in su. Rimettere gli obiettivi rimanenti nella scatola del gioco.



V Grado Composto e Impilato in Fondo al Mazzo



Tipo di Obiettivo

Carte Obiettivo



Dadi

Due valori in PV a Faccia in Su



Mazzo delle Reliquie



Scheda Mecatol Rex



Mazzo degli Eventi



Carte Delibera

**6. Preparare gli Altri Componenti:** Mescolare il mazzo delle reliquie e collocarlo assieme ai dadi accanto alla scheda Mecatol Rex. Consegnare 1 carta consultazione e 1 pennarello cancellabile a ogni giocatore.



Pennarello



Carta Consultazione

**7. Scegliere il Portavoce:** Consegnare la carta portavoce al giocatore più esperto: il portavoce ha la responsabilità di facilitare la gestione del flusso di gioco e inizia il primo round girando 1 carta dalla cima del mazzo degli eventi.



Carta Portavoce

# CONCETTI FONDAMENTALI

Questa sezione descrive i concetti fondamentali per imparare a giocare a *Twilight Inscription*.

## SCHEDE DEI GIOCATORI

Le schede di ogni giocatore rappresentano i suoi progressi nel diventare una forza dominante nella galassia. Ogni giocatore decide su quali schede concentrare i propri sforzi a seconda che desideri svilupparsi come esploratore accademico, industrialista guerrafondaio, espansionista diplomatico e altro ancora.



Un giocatore può vincere la partita concentrandosi su poche schede o investendo in modo efficiente in tutte e quattro. I nuovi giocatori sono incoraggiati a concentrarsi sulle schede Navigazione ed Espansione, che consentono di imparare al meglio le meccaniche di gioco.

Le schede di ogni giocatore appartengono esclusivamente a quel giocatore; nessuno scrive mai sulle schede degli altri giocatori.

## ASSET

I giocatori scrivono sulle loro schede con l'obiettivo di reclamare **ASSET**, rappresentati dalle icone con una sagoma a puntini o a trattini. Ogni scheda prevede un modo diverso di reclamare i suoi asset. Esistono molti tipi di asset, ma i giocatori dovrebbero far attenzione soprattutto agli asset punti vittoria (♣), che determinano i punteggi alla fine della partita.



Asset Punti Vittoria

Quando un giocatore reclama un asset, lo cerchia:



Gli asset con una sagoma a **puntini** forniscono un effetto che il giocatore deve risolvere immediatamente. Gli asset con una sagoma a **trattini** non forniscono un effetto immediato; possono essere tenuti da parte finché il giocatore non decide di spenderli. Per spendere un asset, il giocatore lo barra diagonalmente con una linea.



Spendere un Asset ▼

A pagina 15 è presente l'elenco completo degli asset e dei loro effetti.

## RISORSE

Il motivo principale per cui i giocatori scrivono sulle loro schede è spendere **RISORSE**. Esistono tre tipi di risorse: materiale ♣, influenza ♠ e ricerca ♢. I dadi e le carte forniscono ai giocatori le risorse da spendere sulle loro schede.



Materiale



Influenza



Ricerca



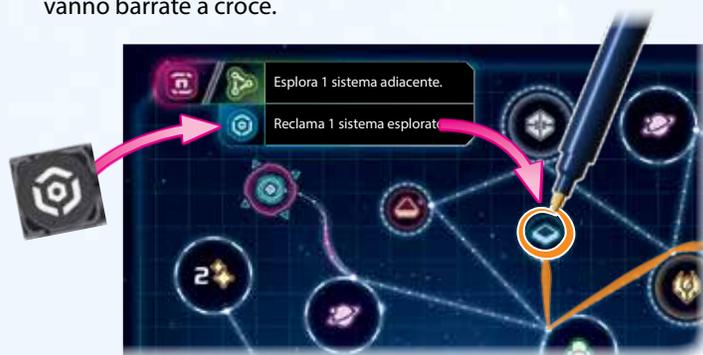
Ogni scheda usa le risorse in modo diverso, ma tutte seguono due principi generali:

- ◆ **Barrare a Croce un'Icona Corrispondente:** I giocatori possono spendere 1 risorsa per barrare a croce 1 icona risorsa corrispondente.



Spendendo 3 ♣ sulla scheda Guerra si costruisce 1 incrociatore.

- ◆ **Usare una Legenda delle Icone:** Le schede Navigazione e Industria possiedono una legenda delle icone. I giocatori possono spendere 1 risorsa per risolvere l'effetto accanto a quell'icona nella legenda. Le icone risorsa nella legenda non vanno barrate a croce.



Spendendo 1 ♠ sulla scheda Navigazione si reclama 1 sistema.

Le regole complete per scrivere su ogni scheda sono descritte successivamente.

# SVOLGIMENTO DEL GIOCO

La partita si svolge in una serie di round. Ogni round, il portavoce rivela 1 carta dalla cima del mazzo degli eventi, la legge a voce alta e i giocatori seguono le istruzioni su di essa. Poi la carta viene scartata accanto al mazzo e ha inizio un nuovo round. Il gioco prosegue in questo modo finché i giocatori non risolvono l'evento di V grado "Un Trono da Reclamare", che termina la partita.

Esistono quattro tipi di carte evento: strategia, battaglia, consiglio e produzione. Le regole relative a ogni tipo sono descritte successivamente.



## GIÙ I PENNARELLI

Tutte le carte evento prevedono che i giocatori scrivano qualcosa sulle loro schede simultaneamente. Il portavoce ha la responsabilità di determinare quando tutti finiscono di scrivere in modo che il gioco possa proseguire. Per aiutare il portavoce, ogni giocatore dovrà tappare il suo pennarello e posarlo sul tavolo per indicare che ha finito di scrivere sulle sue schede.



Spesso i giocatori hanno bisogno di ricordare quale delle loro schede è "attiva" dopo aver finito di scriverci sopra. Per farlo, possono collocare il loro pennarello accanto a quella scheda come promemoria.

## CARTE EVENTO STRATEGIA

Molte carte del mazzo degli eventi sono eventi strategia, che forniscono ai giocatori le risorse che poi spenderanno per scrivere sulle loro schede. Per risolvere un evento strategia, i giocatori svolgono simultaneamente i passi seguenti:

1. **Scegliere la Scheda Attiva e Spendere le Risorse della Carta:** Ogni giocatore sceglie 1 sua scheda che sarà la sua **SCHEDA ATTIVA** fino alla fine del round. Poi spende le risorse fornite dalla carta evento per scrivere su quella scheda.



Risorse sull'Evento Strategia

2. **Il Portavoce Tira i Dadi:** Il portavoce tira tutti e 6 i dadi.
3. **Spendere le Risorse dei Dadi:** Ogni giocatore spende le risorse fornite dai **dadi neri** per scrivere sulla sua scheda attiva. Se un giocatore ha sbloccato 1 o più dadi focus sulla scheda attiva, può spendere anche le risorse mostrate sui dadi sbloccati (i dadi focus sono descritti a pagina 16).



Spendere sulla Scheda Attiva



Se Sbloccati, Spendere sulla Scheda Attiva

Durante gli eventi strategia, i giocatori possono anche spendere i propri asset reclamati per scrivere sulla propria scheda attiva. Un giocatore può spendere asset **da qualsiasi** sua scheda.

Si applicano inoltre le restrizioni seguenti:

- ◆ I giocatori **non possono** scrivere sulle schede inattive se non per barrare diagonalmente un asset speso oppure se è un effetto di gioco a richiederlo.
- ◆ I giocatori **non possono** guardare le schede degli altri giocatori finché non hanno finito di scrivere sulla loro scheda attiva.

Su ogni scheda si scrive seguendo regole diverse. Le regole per scrivere su ogni scheda sono descritte successivamente.

## NAVIGAZIONE

La scheda Navigazione di ogni giocatore permette di esplorare la galassia alla ricerca di asset e di riscoprire Mecatol Rex, la capitale caduta dell'Imperium Lazax. Gli asset pianeta (🌌) su questa scheda sono particolarmente importanti perché possono essere spesi sulla scheda Espansione per sbloccare i pianeti.



La scheda Navigazione è una ragnatela di **IPER-ROTTE**, rappresentate dalle linee tratteggiate, e di **SISTEMI**, rappresentati da cerchi grandi e piccoli collegati alle iper-rotte. Molti sistemi contengono un asset, ma alcuni sono vuoti.

Spendendo risorse, un giocatore può esplorare e reclamare sistemi. Un sistema è considerato esplorato quando viene tracciata una linea fino ad esso ed è considerato reclamato quando viene cerchiato. All'inizio della partita, il sistema di origine di ogni giocatore è già considerato reclamato e i sistemi adiacenti con una linea arancione prestampata sono già considerati esplorati.



## ESPLORARE UN SISTEMA

Per esplorare un sistema, il giocatore spende 1 risorsa materiale (🔨) o ricerca (🔍) come mostrato nella legenda delle icone della scheda. Poi traccia una linea continua lungo un'iper-rotta da un sistema esplorato a un sistema inesplorato.



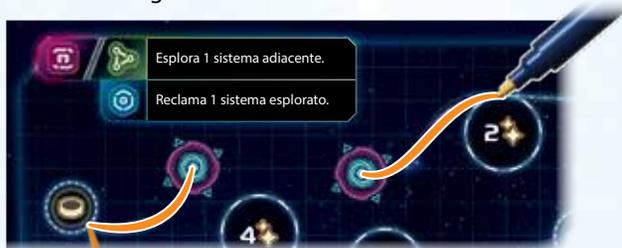
*Il giocatore spende 1 🔨 per esplorare dal sistema 🌌 al sistema 🌌 adiacente.*

Alcuni sistemi sono collegati a un wormhole (🌀). I wormhole offrono scorciatoie verso i territori più lontani e consentono di accedere ad asset più rari, ma i giocatori devono sbloccare la tecnologia Motore Gravitazionale prima di poter esplorare attraverso i wormhole (le tecnologie sono descritte a pagina 16).



**Wormhole**

Per esplorare attraverso un wormhole, il giocatore traccia una linea continua fino a un wormhole, poi sceglie un altro wormhole sulla sua scheda e traccia una linea continua da quel wormhole al sistema a esso collegato.



*Il giocatore spende 1 🔨 per esplorare dal sistema 🌌 al sistema 🌌 attraverso un wormhole.*

## RECLAMARE UN SISTEMA

Per reclamare un sistema esplorato, il giocatore spende 1 risorsa influenza (👑) come mostrato nella legenda delle icone, poi traccia un cerchio attorno al sistema; se il sistema contiene un asset, quell'asset viene reclamato.



*Il giocatore spende 1 👑 per reclamare il sistema 🌌 che ha esplorato.*

Reclamare il sistema di Mecatol Rex fornisce varie ricompense, specialmente per il giocatore che lo reclama per primo (il sistema di Mecatol Rex è descritto a pagina 16).

## ESPANSIONE

La scheda Espansione di ogni giocatore fornisce numerosi asset che migliorano l'efficacia delle altre schede. Questa scheda costituisce anche la fonte principale di popolazione, che può valere molti punti vittoria.



La scheda Espansione contiene vari **PIANETI**. All'inizio della partita, questi pianeti sono bloccati e non sono disponibili per lo sviluppo. Per sbloccare un pianeta, il giocatore deve spendere 1 asset pianeta (🌌) per barrare a croce l'icona 🌌 accanto al nome del pianeta.



*Il giocatore spende 1 asset 🌌 dalla scheda Navigazione per sbloccare il pianeta Arinam.*

Per sviluppare un pianeta sbloccato, il giocatore deve spendere risorse: per ogni risorsa spesa, barra a croce 1 qualsiasi icona corrispondente su quel pianeta. Una volta barrate a croce tutte le icone risorsa su una riga o su una colonna, reclama l'asset indicato accanto a quella riga o a quella colonna.



*Il giocatore spende 2 🌌 e reclama l'asset 🌌, in quanto quella riga è stata completamente sviluppata.*

La scheda Espansione contiene anche 3 moli spaziali che possono essere costruiti. Un giocatore ha due modi diversi per costruire un molo spaziale: può spendere 1 asset pianeta (🌌) **oppure** spendere risorse per barrare a croce tutte le icone della sua riga. Dopo che un molo spaziale è stato costruito, il giocatore reclama il suo asset cerchiandolo.



*Per costruire il molo spaziale più in basso, il giocatore deve spendere 1 asset 🌌 oppure l'ultima risorsa 🌌.*

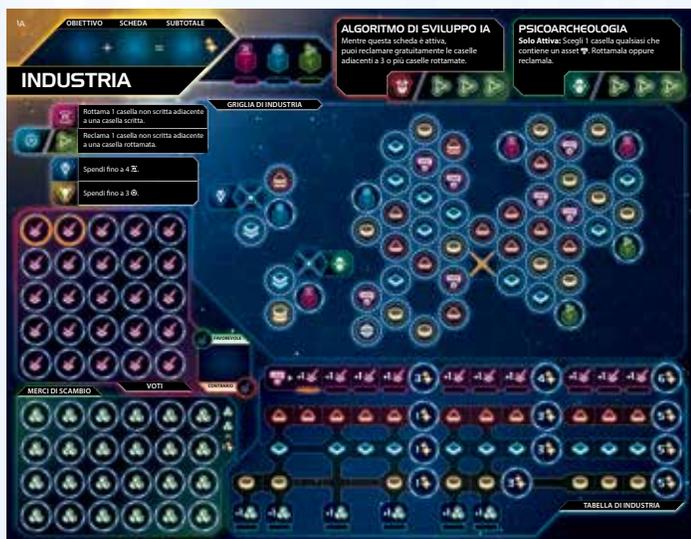
## CONTATORE DI RISORSE

Nella parte alta della scheda Espansione compare un contatore di risorse. Questa parte della scheda non prevede **nessun effetto di gioco**; è solo uno strumento per aiutare il giocatore a tenere il conto delle risorse che ha speso nel corso di un round. Alla fine di ogni round, il giocatore cancella tutti i segni sul contatore in modo da poterlo riutilizzare nel round successivo. Il contatore può essere usato a prescindere dalla scheda attiva scelta.



# INDUSTRIA

La scheda Industria di ogni giocatore rappresenta l'investimento di una fazione nelle infrastrutture e nell'economia.



La scheda Industria mostra la griglia di industria della fazione. Spendendo risorse, il giocatore può rottamare (barrando a croce) o reclamare (cerchiando) le caselle della griglia. Una casella non può essere scritta in entrambi i modi: una casella reclamata non può essere rottamata e viceversa. Ogni griglia contiene 1 casella rottamata prestampata.

Ogni casella della griglia contiene 1 asset. Rottamando una casella si distrugge il suo asset, ma questo è spesso un investimento necessario: le caselle non possono essere reclamate se non sono adiacenti a una casella rottamata. Trovare il giusto equilibrio tra caselle rottamate e reclamate è essenziale.

**Caselle Rottamate**

**Caselle Reclamate**



Griglia di Industria

Per rottamare una casella, il giocatore spende 1 risorsa materiale (♣) come mostrato nella legenda delle icone, poi barra a croce 1 casella adiacente a una casella **rottamata** o **reclamata** (in altre parole, adiacente a una casella su cui è stato scritto).

Per reclamare una casella, il giocatore spende 1 risorsa influenza (♠) o ricerca (♣) come indicato nella legenda delle icone, poi cerchia l'asset di 1 casella adiacente a una casella **rottamata**.

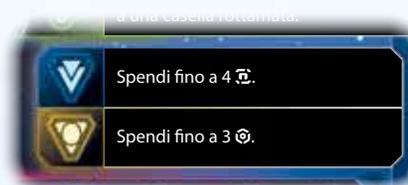


Queste 7 caselle possono essere rottamate...



... ma soltanto 5 di esse possono essere reclamate.

Come indicato nella legenda delle icone, due asset specialità (♠ e ♣) possono essere spesi come più risorse ♣ o ♠. Queste risorse vengono spese una alla volta, ma non è possibile interrompere questa spesa per spendere altri asset o risorse.



Alcune caselle della griglia contengono una X a puntini e una targhetta che mostra un asset specialità. Non è possibile scrivere su queste caselle come di consueto. Il giocatore deve invece spendere l'asset specialità mostrato nella targhetta per rottamare quella casella. Questo può fornirgli un rapido accesso a una sezione lontana della griglia o anche rendergli accessibile una sezione separata.

Targhetta Costo in Asset Specialità

Il giocatore può spendere 1 asset ♠ per rottamare la casella con la X a puntini.



## TABELLA DI INDUSTRIA

Questa scheda contiene anche una tabella che indica il numero di asset consigliere (♣) e materia prima (♠, ♡ e ♢) che il giocatore ha reclamato.



*Tabella di Industria*

Gli asset consigliere consentono al giocatore di reclamare voti (✓) durante gli eventi consiglio. Quando un giocatore reclama un consigliere, a prescindere dalla scheda su cui l'ha reclamato, sblocca **immediatamente** l'icona "+1✓" non sbloccata più a sinistra sulla tabella, sottolineandola. Se il giocatore sblocca tutte le icone "+1✓" alla sinistra di un asset punti vittoria (♣), reclama quell'asset ♣.



*Quando il giocatore reclama un asset ♣, sblocca la prossima icona "+1✓" sulla tabella di industria.*

Gli asset materia prima consentono al giocatore di reclamare merci di scambio (♠) durante gli eventi produzione. Esistono tre tipi di materie prime (♠, ♡ e ♢) e ogni asset materia prima vale 1 o 2 materie prime di quel tipo.



*Materie Prime Singole e Doppie di Ogni Tipo*

Quando un giocatore reclama una materia prima, a prescindere dalla scheda su cui l'ha reclamata, barra **immediatamente** a croce l'icona di quel tipo non scritta più a sinistra sulla tabella. Se il giocatore barra a croce tutte le icone materia prima alla sinistra di un asset punti vittoria (♣), reclama quell'asset ♣. Se barra a croce tutte le icone materia prima al di sopra di un'icona "+1♠", sblocca quell'icona sottolineandola.



*Il giocatore reclama 1 ♠ e 1 ♢. Tutte le icone materia prima al di sopra della seconda icona "+1♠" sono state barrate a croce, quindi il giocatore la sblocca.*



# GUERRA

La scheda Guerra di ogni giocatore rappresenta le sue forze militari e i risultati delle battaglie con i suoi due VICINI (il giocatore che siede alla sua destra e quello che siede alla sua sinistra). Spendendo risorse, ogni giocatore costruisce e schiera unità con cui combattere i vicini e reclamare i bottini di guerra.



## COSTRUIRE LE UNITÀ

Questa scheda raffigura numerosi tipi di unità. Ogni unità ha un costo, una forma e potrebbe avere anche un asset punti vittoria (♣). Il costo e l'asset punti vittoria di una singola unità sono mostrati lungo una fascia orizzontale (per esempio, un incrociatore costa 3 ♣ e vale 1 ♣).



Per **COSTRUIRE** un'unità, il giocatore spende risorse per barrare a croce le icone corrispondenti (nell'ordine che preferisce) nel costo dell'unità. Quando barra a croce l'ultima icona del costo, l'unità è costruita: il giocatore reclama l'asset punti vittoria (♣) dell'unità e procede a schierare l'unità, come descritto successivamente. Costruire 1 unità fanteria costa 1 risorsa qualsiasi: tali unità sono illimitate, mentre tutti gli altri tipi di unità sono limitati al numero disponibile sulla scheda.

I due tipi di unità più in basso, le corazzate e i war sun, sono bloccati all'inizio della partita. Un giocatore non può iniziare a costruire queste unità finché non spende l'asset specialità (♣ o ♣) mostrato accanto al nome dell'unità per barrare a croce quell'icona.



## SCHIERARE LE UNITÀ

Le unità vengono schierate sulla griglia di guerra, che è suddivisa in otto **SEZIONI**: quattro sulla metà sinistra della griglia e quattro sulla metà destra. Il giocatore schiera le unità nelle sezioni della metà sinistra per opporsi al vicino alla sua sinistra e schiera le unità nella metà destra per opporsi al vicino alla sua destra. Le due sezioni in basso sono usate per il primo evento battaglia, le due sezioni successive per il secondo evento battaglia e così via.

La linea più in basso della griglia è la **LINEA DI SCHIERAMENTO** di partenza, che indica dove i giocatori iniziano a schierare le loro unità. Le unità vengono schierate sui **NODI** della griglia. Alcuni nodi della griglia sono asset o **ANOMALIE**.



Per **SCHIERARE** un'unità, il giocatore disegna la forma dell'unità sulla griglia di guerra, seguendo queste regole:

- ◆ La forma può essere ruotata.
- ◆ L'intera forma deve trovarsi al di sopra della linea di schieramento.
- ◆ Parte della forma deve trovarsi nella prima riga di nodi al di sopra della linea di schieramento **oppure** deve essere adiacente a un'altra unità.
- ◆ La forma non può essere disegnata su un nodo anomalia o un nodo occupato da un'altra unità.
- ◆ Se un'unità viene disegnata su un nodo asset, quell'asset viene reclamato (cerchiato).



*Il giocatore schiera 1 SDP. Poi schiera 1 incrociatore adiacente all'SDP, reclamando 1 asset 1♣.*

Durante una battaglia, ogni nodo su cui è stato scritto aumenta la forza di un giocatore. Le battaglie si risolvono quando viene pescata una carta evento battaglia, nel modo descritto a seguire.

## CARTE EVENTO BATTAGLIA

Le carte evento battaglia rappresentano le tensioni galattiche che crescono fino a sfociare nella guerra aperta. Ogni grado del mazzo degli eventi, ad eccezione del I grado, contiene un evento battaglia. Quando una di queste carte viene rivelata, ogni giocatore risolve una battaglia contro **ognuno dei suoi vicini**. Vincere una battaglia fornisce preziosi asset, mentre una sconfitta costa preziosi punti vittoria.

Durante una battaglia, la **FORZA** di un giocatore è determinata dai nodi sulla sua griglia di guerra su cui è stato scritto: ognuno di questi nodi (inclusi i nodi asset) aumenta di 1 la forza della propria sezione.



*Nel primo evento battaglia, questo giocatore possiede forza pari a 3 contro il suo vicino di sinistra e pari a 4 contro quello di destra.*

La forza non si conserva di sezione in sezione, quindi i giocatori devono schierare le loro unità in ogni sezione per mantenere la loro potenza militare.

Per risolvere una carta evento battaglia, i giocatori svolgono i passi seguenti:

- 1. Far Avanzare la Linea di Schieramento:** Tracciare una linea sulla successiva linea orizzontale tratteggiata della griglia di guerra. Questa è la nuova linea di schieramento.
- 2. Forza Totale Contro il Vicino di Sinistra:** Ogni giocatore conta il numero di nodi su cui è stato scritto nella sezione di sinistra immediatamente al di sotto della nuova linea di schieramento. Poi aggiunge gli eventuali bonus da altre fonti (come la tecnologia Logistica di Flotta) e scrive il totale nel riquadro a sinistra della sezione.
- 3. Forza Totale Contro il Vicino di Destra:** Ogni giocatore ripete il Passo 2 usando la sezione di destra immediatamente al di sotto della nuova linea di schieramento.
- 4. Confrontare la Forza con il Vicino di Sinistra:** Ogni giocatore confronta il numero nel suo riquadro di forza a sinistra con il numero nel riquadro di forza a destra del suo vicino di sinistra. Se la sua forza supera quella del vicino, il giocatore vince quella battaglia e circhia l'asset sopra il suo riquadro di forza a sinistra. Se la sua forza è inferiore a quella del vicino, perde la battaglia e circhia l'asset negativo sotto il suo riquadro di forza a sinistra. In caso di parità, il giocatore barra a croce entrambi gli asset del riquadro a sinistra; non vince né perde quella battaglia.
- 5. Confrontare la Forza con il Vicino di Destra:** Ogni giocatore ripete il Passo 4 confrontando il numero nel suo riquadro di forza a destra con il numero nel riquadro di forza a sinistra del suo vicino di destra.

Dopo che tutti hanno risolto le loro battaglie, ha inizio un nuovo round.

## ESEMPIO DI EVENTO BATTAGLIA

Gli Emirati di Hacan risolvono le prime battaglie con il loro vicino di sinistra, i Titani di Ul, e il loro vicino di destra, gli Arborec.

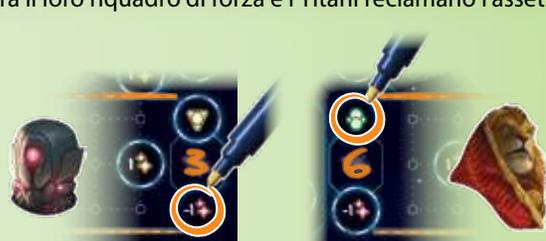
1. Per prima cosa, gli Hacan fanno avanzare la linea di schieramento oltre la prima coppia di sezioni della griglia di guerra. Queste sono le sezioni che si useranno per questo evento battaglia.



2. Nella sezione di sinistra, gli Hacan hanno scritto su 6 nodi, quindi scrivono "6" nel riquadro di forza a sinistra. La loro forza nella sezione di destra è "2".



3. La forza pari a 6 degli Hacan supera la forza pari a 3 dei Titani, quindi gli Hacan vincono quella battaglia. Reclamano l'asset ♣ sopra il loro riquadro di forza e i Titani reclamano l'asset -1♣.



4. Gli Hacan e gli Arborec hanno la stessa forza, quindi nessuno dei due vince quella battaglia. Barrano a croce entrambi gli asset accanto ai loro riquadri di forza.



## CARTE EVENTO PRODUZIONE

Le carte evento produzione rappresentano i frutti forniti dalla potenza economica di una fazione. Nel corso della partita sono previsti 3 eventi produzione (nei gradi II, III e IV).

Quando viene rivelata una carta evento produzione, i giocatori reclamano merci di scambio. Ogni giocatore cerchia 1 asset merce di scambio (🍷) sulla sua scheda Industria per ogni icona "+1🍷" che ha sbloccato sulla sua tabella di industria.

Dopo che tutti hanno completato la produzione, ha inizio un nuovo round.



*Il giocatore ha sbloccato 2 icone "+1🍷", quindi reclama 2 merci di scambio.*

## CARTE EVENTO CONSIGLIO

Gli eventi consiglio rappresentano le sedute del Consiglio Galattico. Durante un evento consiglio, ogni giocatore vota su una delibera importante, nella speranza di far pendere l'esito a suo favore. Nel corso della partita sono previsti 3 eventi consiglio (nei gradi II, III e IV).

Quando viene rivelata una carta consiglio, i giocatori reclamano i voti. Ogni giocatore cerchia 1 asset voto (✓) sulla sua scheda Industria per ogni icona "+1✓" che ha sbloccato sulla sua tabella di industria. La prima icona "+1✓" è già sbloccata all'inizio della partita, quindi i giocatori reclameranno sempre almeno 1 voto.



*Il giocatore ha sbloccato 2 icone "+1✓" nella tabella di industria, quindi reclama 2 voti.*

Dopo che i voti sono stati reclamati, il portavoce rivela la carta delibera indicata dalla carta evento consiglio. Ogni delibera ha un esito "Favorevole" e un esito "Contrario"; i giocatori possono esprimere voti a sostegno di uno dei due esiti o astenersi dal votare.

Per votare una delibera, i giocatori svolgono i passi seguenti:

- 1. Dichiarare la Delibera:** Il portavoce legge la delibera a voce alta e i giocatori discutono sui pro e i contro di ogni esito.
- 2. Esprimere i Voti:** Ogni giocatore prende la sua scheda Industria. Nel riquadro di voto, ogni giocatore traccia **in segreto** una spunta accanto a "Favorevole" o "Contrario" e scrive quanti dei suoi voti (✓) esprime. Se un giocatore si astiene, non scrive niente nel riquadro di voto.
- 3. Annunciare i Voti:** A partire dal giocatore a sinistra del portavoce e procedendo in senso orario, ogni giocatore rivela il suo voto. Il portavoce conteggia i voti per ogni esito sulla scheda Mecatol Rex.
- 4. Risolvere l'Esito:** Il portavoce somma i voti di ogni esito e i giocatori risolvono l'esito che ha ricevuto più voti. In caso di parità, il portavoce tira 1 dado nero. Con un risultato 3, risolvere l'esito "Favorevole"; con un risultato 2 o 1, risolvere l'esito "Contrario".
- 5. Spendere i Voti:** Ogni giocatore barra diagonalmente 1 asset voto (✓) reclamato per ogni voto che ha espresso, poi cancella il suo riquadro di voto. Anche i voti conteggiati sulla scheda Mecatol Rex vengono cancellati.



*Questo giocatore esprime 3 voti, quindi barra diagonalmente 3 asset voto (✓) reclamati.*

Dopo che ogni giocatore ha speso i voti che ha espresso, ha inizio un nuovo round.



# REGOLE AGGIUNTIVE

Questa sezione descrive le regole aggiuntive necessarie per giocare.

## ASSET

Gli asset sono icone con una sagoma a puntini o a trattini. Gli asset con una sagoma a **puntini** forniscono un effetto immediato che il giocatore deve risolvere non appena reclama quegli asset. Questi asset non vengono spesi e quindi non vengono barrati diagonalmente, anche se certe capacità consentono a un giocatore di spendere un asset con una sagoma a puntini per ottenere un effetto aggiuntivo.

Gli asset con una sagoma a **trattini** non forniscono un effetto immediato; vengono risolti quando il giocatore sceglie di spenderli. Salvo diversamente specificato, gli asset si spendono durante un evento strategia. Per spendere un asset, il giocatore lo barra diagonalmente con una linea.



L'effetto di ogni asset è descritto a seguire.



**Punti Vittoria:** Alla fine della partita, questo asset vale un ammontare di punti vittoria pari al numero indicato.



**Pianeta:** Questo asset viene speso sulla scheda Espansione per sbloccare 1 pianeta o per costruire 1 molo spaziale.



**Merce di Scambio:** I giocatori possono spendere merci di scambio mentre risolvono una carta evento strategia. Ogni merce di scambio spesa fornisce al giocatore 1 risorsa a sua scelta (☙, ☚ o ☛), che spenderà sulla sua scheda attiva. Quando a un giocatore viene richiesto di spendere merci di scambio "gratuite", quel giocatore non reclama né barra diagonalmente alcun asset merce di scambio.



**Voto:** I giocatori spendono voti durante un evento consiglio per sostenere l'esito di una delibera. Quando a un giocatore viene richiesto di spendere voti "gratuiti", quel giocatore non reclama né barra diagonalmente alcun asset voto.



**Specialità:** Questi asset vengono spesi per sbloccare le tecnologie, nonché sulla scheda Guerra per sbloccare le unità avanzate (corazzate e war sun) o per costruire certe unità. Sulla scheda Industria, certi asset specialità vengono spesi come mostrato nella legenda delle icone o per rottamare alcune specifiche caselle sulla griglia.



Sulla scheda Industria, certi asset specialità vengono spesi come mostrato nella legenda delle icone o per rottamare alcune specifiche caselle sulla griglia.



**Focus:** Quando un giocatore spende uno di questi asset, sblocca il dado focus corrispondente sulla scheda attiva. Questo permette al giocatore di spendere le risorse su quel dado mentre quella scheda è attiva.



**Materia Prima:** Quando un giocatore reclama uno di questi asset, barra immediatamente a croce l'icona di quel tipo non scritta più a sinistra sulla tabella di industria. Riempendo le righe nella tabella, i giocatori possono reclamare asset punti vittoria (☛); riempiendo le colonne nella tabella, possono reclamare più merci di scambio (☚) durante gli eventi produzione.



**Consigliere:** Quando un giocatore reclama questo asset, sblocca immediatamente l'icona "+1☛" non sbloccata più a sinistra sulla tabella di industria, sottolineandola. Sbloccando queste icone, i giocatori possono reclamare asset punti vittoria (☛) e voti (☑) aggiuntivi durante gli eventi consiglio.



**Popolazione:** Quando un giocatore reclama questo asset, reclama immediatamente il prossimo asset punti vittoria (☛) sul tracciato di popolazione (☛) sulla scheda Espansione, partendo dal basso.



**Fazione:** Quando un giocatore reclama questo asset, risolve immediatamente la capacità ☛ della sua fazione.



**Reliquia:** Quando un giocatore reclama questo asset sulla scheda Navigazione, pesca immediatamente 1 carta dalla cima del mazzo delle reliquie, la aggiunge alla sua mano e annota il valore in punti vittoria (☛) di quella reliquia nel riquadro accanto al sistema ☛.



**Vicino:** Questo asset, che rappresenta il territorio di un vicino, aumenta di 1 la forza durante le battaglie contro il vicino corrispondente alla direzione della freccia sull'icona. Quando un giocatore reclama questo asset, scrive "+1" in ogni riquadro di forza sulla metà appropriata della griglia di guerra come promemoria.



## SCHEDA MECATOL REX

Mecatol Rex è la capitale del decaduto Imperium Lazax, nonché la sede del Consiglio Galattico. Quando un giocatore reclama il sistema di Mecatol Rex sulla sua scheda Navigazione, annota il nome della sua fazione sulla scheda Mecatol Rex, nello slot vuoto più in alto. Reclama immediatamente il numero di voti (✓) mostrato accanto a quello slot, cerchiando i voti sulla sua scheda Industria, poi scrive il numero di punti vittoria (✚) corrispondenti a quello slot nel riquadro vuoto accanto al sistema di Mecatol Rex sulla sua scheda Navigazione.



*Gli Arborec sono la seconda fazione a reclamare il sistema di Mecatol Rex. Reclamano 4 voti e 5 punti vittoria.*

Se più giocatori reclamano il sistema di Mecatol Rex durante lo stesso passo di un round, ognuno scrive il suo nome come di consueto ma ottiene la ricompensa indicata dallo slot più in alto in cui è stato scritto un nome durante quel passo (per esempio, se il terzo e il quarto slot sono stati riempiti durante lo stesso passo, entrambi i giocatori ottengono 3 punti vittoria e 3 voti come indicato dal terzo slot).

## TECNOLOGIE

Ogni scheda contiene due tecnologie che possono essere sbloccate. Un giocatore può spendere risorse ricerca (🔍) per barrare a croce le icone 🔍 sulle tecnologie della sua scheda attiva; una tecnologia è sbloccata quando tutte le sue icone 🔍 sono state barrate a croce. In alternativa, un giocatore può sbloccare una tecnologia spendendo l'asset specialità mostrato nel suo costo.



*Tecnologie della Scheda Navigazione*

Una tecnologia sbloccata viene risolta come descritto nel suo testo. Se una tecnologia mostra il testo "Solo Attiva:", può essere risolta soltanto una singola volta ogni round in cui la scheda che la riporta è attiva.

## DADI FOCUS

I dadi focus rappresentano l'investimento di una fazione in una particolare area della propria civiltà. Su ogni dado focus compare un singolo tipo di risorsa e due delle sue facce mostrano 2 icone invece di 1.

Anche se i dadi focus vengono tirati durante ogni evento strategia, un giocatore non può usare un dado focus se non è sbloccato sulla sua scheda attiva. Per sbloccare un dado focus, il giocatore deve spendere l'asset focus corrispondente, poi sottolinea l'icona di quel dado accanto al nome della scheda attiva. Quando quella scheda è attiva, il giocatore può spendere le risorse ottenute con il tiro di quel dado (anche durante il round in cui è stato sbloccato).



*Sbloccare un Dado Focus Rosso (🔴)*

## CARTE FAZIONE

Ogni giocatore interpreta il ruolo di una fazione dell'ambientazione di *Twilight Imperium*, rappresentata da una carta fazione. Queste carte possiedono potenti capacità che forniscono ai giocatori dei vantaggi in uno o più aspetti del gioco.

Ogni giocatore può usare la prima capacità della sua carta fazione dall'inizio della partita, risolvendola come descritto nel testo della capacità stessa. La seconda capacità viene risolta ogni volta che un giocatore reclama un asset fazione (👤).



## CARTE RELIQUIA

Le carte reliquia forniscono potenti effetti monouso e valgono anche punti vittoria. Quando un giocatore reclama un sistema che contiene una reliquia (👤) sulla scheda Navigazione, pesca 1 carta reliquia e annota il valore in punti vittoria di quella carta nel riquadro vuoto accanto al sistema 👤.



*Il giocatore pesca una carta reliquia che vale 4 punti vittoria, quindi annota "4" accanto al sistema 👤.*

Ogni carta reliquia viene giocata come descritto nel suo testo; se non deve essere giocata immediatamente, il giocatore la tiene in mano senza rivelarla finché non sceglie di giocarla. Dopo che un giocatore ha giocato una carta reliquia, la colloca a faccia in su accanto alla sua carta fazione.

## OBIETTIVI

Gli obiettivi consentono ai giocatori di reclamare punti vittoria aggiuntivi, in particolare al primo giocatore che li completa.

Ogni obiettivo corrisponde a una delle 4 schede dei giocatori. Quando un giocatore soddisfa la condizione dell'obiettivo, lo annuncia e scrive il valore in punti vittoria (♣) dell'obiettivo nel riquadro "Obiettivo" della scheda corrispondente.

Ogni obiettivo possiede due valori in punti vittoria. Il giocatore che completa l'obiettivo per primo ottiene il valore più alto; tutti quelli che lo completano in seguito ottengono il valore più basso. Quando un obiettivo viene completato per la prima volta, la sua carta deve essere girata come promemoria per ricordare che il valore più alto non è più disponibile.

Se più giocatori completano per primi un obiettivo durante lo stesso passo di un round, entrambi ottengono il valore in punti vittoria più alto.



*Il giocatore è il primo a completare l'obiettivo "Mercantilismo", quindi scrive "7" sulla sua scheda Navigazione e gira la carta.*



## VINCERE LA PARTITA

La partita termina dopo che i giocatori hanno risolto la carta evento di V grado "Un Trono da Reclamare". Poi i giocatori calcolano i punteggi sulle loro schede.

Per ogni scheda, un giocatore somma i valori degli asset punti vittoria (♣) reclamati su quella scheda e annota il totale nel riquadro "Scheda". Poi, se nel corso della partita ha completato l'obiettivo di quella scheda, aggiunge il valore che ha scritto nel riquadro "Obiettivo" e scrive il totale in "Subtotale".



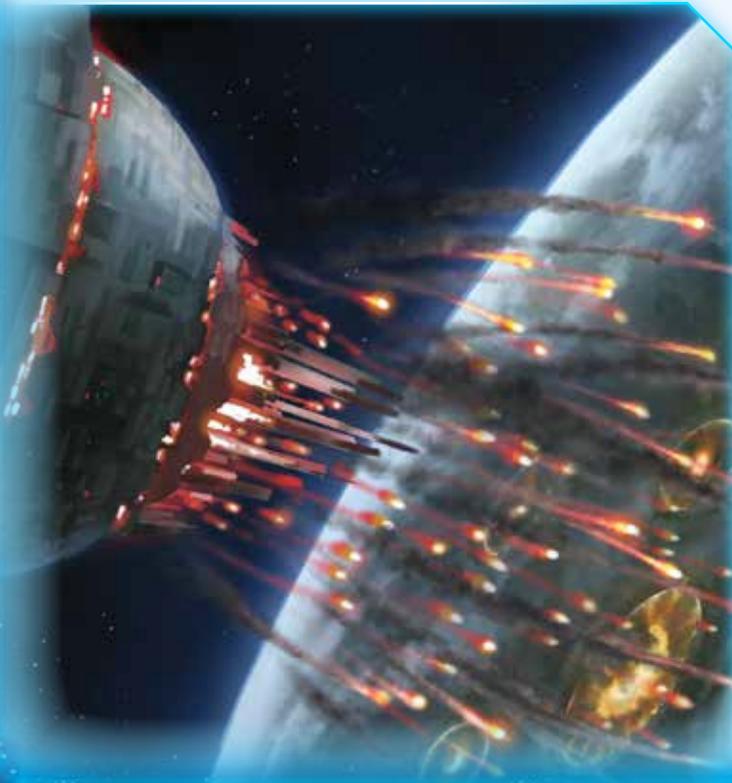
*Il giocatore ha reclamato 19 punti vittoria (♣) sulla scheda Navigazione. In precedenza aveva completato l'obiettivo di Navigazione per 9 punti, quindi il suo subtotale di Navigazione è 28.*

**Importante:** Sulla scheda Industria, il giocatore aumenta di 1 il suo subtotale per ogni 2 merci di scambio reclamate (♣) che gli rimangono.

Poi ogni giocatore somma i subtotali delle sue schede per determinare il punteggio finale, che il portavoce scrive sulla scheda Mecatol Rex accanto al nome della fazione di quel giocatore. Se il suo nome non compare sulla scheda, il portavoce lo aggiunge in questo momento senza fornirgli le ricompense dello slot.

Il giocatore con più punti vittoria è il nuovo reggente della galassia e vince la partita!

Se più giocatori sono in parità per il maggior numero di punti vittoria, il giocatore in parità con più voti reclamati rimanenti vince la partita. Se la parità persiste, i giocatori in parità formano una coalizione e condividono la vittoria.



# PARTITE IN SOLITARIO E A DUE GIOCATORI

**Twilight Inscription** può essere giocato in solitario o in due giocatori simulando i progressi di una fazione IA.

La fazione IA è rappresentata dal lato della scheda Mecatol Rex mostrato di seguito. Questo lato contiene sei tracciati, ognuno dei quali corrisponde a una faccia su un dado focus. Il tracciato di e il tracciato di determinano rispettivamente la forza e i voti dell'IA. Gli altri quattro tracciati sono i **TRACCIATI DI TRAGUARDO** che rappresentano i progressi dell'IA riguardo al completare gli obiettivi e reclamare il sistema di Mecatol Rex. Nel corso del gioco, l'IA avanza su questi tracciati in base ai risultati dei dadi focus.



Per giocare con uno o due giocatori è sufficiente incorporare le regole delle sezioni seguenti. Tutte le altre regole del gioco restano valide, ad eccezione dei cambiamenti alla preparazione e agli eventi consiglio.

## PREPARAZIONE

Preparare il gioco normalmente, apportando i cambiamenti seguenti:

- ◆ **Preparare la Scheda Mecatol Rex:** Collocare la scheda Mecatol Rex in modo che il lato dell'IA sia rivolto a faccia in su. Mescolare ogni mazzo delle delibere e collocare ognuno di quei mazzi (invece di 1 carta per mazzo) al di sotto della scheda Mecatol Rex.
- ◆ **Determinare il Vicino (solo nelle partite a due giocatori):** Il portavoce tira 1 dado nero. Con un risultato , sarà considerato il vicino di sinistra dell'altro giocatore nel corso della partita; con un risultato o , sarà considerato il vicino di destra.
- ◆ **Scegliere la Difficoltà:** Scegliere un livello di difficoltà per la fazione IA.
  - ◆ Facile: Nessun cambiamento.
  - ◆ Medio: Barrare a croce l'icona più a sinistra su ogni tracciato di traguardo. Barrare a croce l'icona non barrata più a sinistra sulle sezioni II e III del tracciato di (forza).
  - ◆ Difficile: Barrare a croce le **due** icone più a sinistra su ogni tracciato di traguardo. Barrare a croce l'icona non barrata più a sinistra sulle sezioni II e III dei tracciati di (forza) e (voti).

## EVENTI STRATEGIA

Dopo aver tirato i dadi durante un evento strategia, il portavoce scrive il progresso dell'IA sulla scheda Mecatol Rex. Per ogni dado focus, il portavoce barra a croce l'icona non barrata più a sinistra sul tracciato corrispondente al risultato del dado.



*Il portavoce tira il dado focus verde e ottiene la faccia , quindi barra a croce la prossima icona .*

## TRACCIATI DI TRAGUARDO

Ogni tracciato di traguardo prevede 1 o più traguardi (come un obiettivo specifico) mostrati all'interno del tracciato. Quando tutte le icone alla sinistra di un traguardo sono state barrate a croce, l'IA reclama quel traguardo.



*L'IA completa l'obiettivo Espansione.*

Se il traguardo è un obiettivo, l'IA lo completa e gira la carta obiettivo corrispondente (se non era già stata girata in precedenza). Se il traguardo è Mecatol Rex, il portavoce scrive "IA" nello slot vuoto più in alto della scheda Mecatol Rex. L'IA non ottiene niente per avere raggiunto un traguardo, ma può impedire ai giocatori di ottenere le ricompense migliori per quei traguardi. Se un giocatore raggiunge un traguardo durante lo stesso **round** dell'IA, il giocatore segue la consueta risoluzione per i giocatori in parità.

Se tutte le icone su un tracciato di traguardo sono barrate a croce, l'IA considera ogni ulteriore risultato di quel tipo come se fosse invece il risultato mostrato nel riquadro a destra del tracciato.



## EVENTI BATTAGLIA

Durante un evento battaglia, la forza dell'IA viene usata per ogni battaglia in cui un giocatore non ha un vicino. In una partita in solitario, la forza dell'IA viene usata per entrambe le battaglie.

La forza dell'IA è pari al valore al di sopra dell'icona barrata a croce più a destra sulla sezione corrispondente del tracciato di (per l'evento battaglia di II grado, per esempio, usare la sezione II del tracciato).

Dopo aver risolto l'evento battaglia, tracciare una linea a coprire le eventuali icone non barrate a croce sulla sezione corrispondente del tracciato: questo equivale a fare avanzare la linea di schieramento dell'IA.



*Ai fini di entrambe le battaglie di II grado, la forza dell'IA è pari a 5.*

## EVENTI CONSIGLIO

Durante un evento consiglio, i giocatori reclamano i voti normalmente. Tuttavia, il normale processo di votazione su una delibera è sostituito da quello descritto a seguire:

- Pescare la Prima Delibera:** Il portavoce pesca 1 carta dalla cima del mazzo delle delibere corrispondente al grado indicato e la colloca a faccia in su sotto la carta portavoce in modo che soltanto l'esito "Favorevole" sia visibile.
- Pescare la Controdelibera:** Il portavoce continua a pescare carte delibera da quel mazzo delle delibere finché non pesca una controdelibera valida. Se la delibera sotto la carta portavoce mostra un'icona stella accanto a "Favorevole", allora le carte delibera che **non** mostrano quell'icona sono considerate valide, e viceversa. Il portavoce colloca a faccia in su la prima controdelibera valida sotto la carta portavoce in modo che solo l'esito "Contrario" sia visibile.



- Esprimere i Voti:** I giocatori esprimono i loro voti senza tracciare una spunta accanto a "Favorevole" o "Contrario". Poi il portavoce traccia una linea a coprire le eventuali icone ☹ non barrate a croce sulla sezione corrispondente del tracciato di ☹ e tira 1 dado nero. L'IA esprime un numero di voti pari a quello al di sopra dell'icona barrata a croce più a destra sulla sezione corrispondente del tracciato di ☹, più un ammontare di voti aggiuntivi basati sul tiro del dado: 0 per 1, 1 per 2 e 2 per 3.



*Nell'evento consiglio di Il grado, l'IA esprime 3 voti: 1 dal tracciato di ☹ e 2 dal tiro del dado.*

- Risolvere l'Esito:** Ogni giocatore che abbia espresso **più** voti dell'IA risolve l'esito con l'icona stella, che è un esito positivo. Ogni giocatore che **non** ha espresso più voti dell'IA risolve l'esito che **non** possiede l'icona stella, che è un esito negativo. Gli esiti vengono risolti separatamente e non influenzano gli altri giocatori.
- Spendere Voti:** Come sempre, ogni giocatore barra diagonalmente 1 asset voto (☹) reclamato per ogni voto che ha espresso.

## VINCERE LA PARTITA

Il giocatore con più punti vittoria vince la partita, ma solo se il suo punteggio non corrisponde a una sconfitta per il livello di difficoltà selezionato nel riquadro "Graduatoria delle Partite in Solitario/A Due Giocatori" (a seguire).

### GRADUATORIA DELLE PARTITE IN SOLITARIO/A DUE GIOCATORI

Facile	Medio	Difficile	
Sconfitta	Sconfitta	Sconfitta	Perduto negli Anni Oscuri
40	Sconfitta	Sconfitta	Un Puntino nella Galassia
60	60	Sconfitta	Dominio Rampante
80	80	80	Potenza Galattica
-	100	100	Autorità in Ascesa
-	-	120	Superiore ai Lazax

## RICONOSCIMENTI

**Design e Sviluppo del Gioco:** James Kniffen

**Sviluppo Aggiuntivo:** Philip D. Henry

**Produzione:** Jason Walden

**Testo Narrativo:** Dane Beltrami e Daniel Lovat Clark

**Revisione Tecnica:** Adam Baker

**Revisione e Correzione Bozze:** Mark Pollard

**Responsabile Gioco da Tavolo:** Chris Winebrenner-Palo

**Supervisione Testo Narrativo di Twilight Imperium:** MJ Newman

**Revisione Cultura e Sensibilità:** I membri del Gruppo Sensibilità Culturale FFG

**Direzione Creativa Storia e Ambientazione:** Katrina Ostrander

**Progetto Grafico:** Christopher Hosch con Michael Silsby e Laurence Smith

**Responsabile Progetto Grafico:** Mercedes Opheim

**Illustrazione di Copertina:** Anders Finér

**Illustrazioni Interne:** Anders Finér, Tomasz Jedruszek, Alex Kim e Stephen Somers

**Direzione Artistica:** Jeff Lee Johnson

**Responsabile Direzione Artistica:** Tony Bradt

**Specialista Garanzia di Qualità:** Zach Tewalthomas

**Responsabili Produzione:** Justin Anger e Austin Litzler

**Direzione Creativa Visual:** Brian Schomburg

**Responsabile Progetto Senior:** John Franz-Wichlacz

**Direzione Strategia di Prodotto:** Jim Cartwright

**Game Designer Esecutivo:** Nate French

**Direzione Studio:** Chris Gerber

## ASMODEE ITALIA

**Traduzione:** Fiorenzo Delle Rupi

**Revisione:** Luca Baboni e Lorenzo Fanelli

**Adattamento Grafico:** Mario Brunelli

**Direzione Editoriale:** Massimo Bianchini

## PLAYTESTER

Alex Antosh, Rita Asangarani, Craig Bishell, Bryan Block, Frank Brooks, Michael Carney, Federico Castelo, Kara Centell-Dunk, Ryann Collins, Paul "Robofish" Couch, Aaron Creller, Samuel Devine, Ben DiFrancesco, Ricardo Basilio Donoso, Robert Evans, Tony Fanchi, Tyler Finck, Grant Flesland, Alex Garcia, Gary Garitson, Chris Haycroft, Elizabeth Hildick, Robin Hildick, Rory Hildick, Emma Hunt, Paul Klecker, Nate Koski, Billy Krueger, José Anselmo Lapini Jr., Michael Laska, Micah Leininger, Josh Massey, Travis Milam, Erik Miller, Jacob Miller, Spencer Miller, Mark Miltenburg, Roderick Mitchell Jr, Matt Murtaugh, Kandice Nelson, John Price, Jim Roberts, Bryan Robertson, Matt Ryan, Peter Schumacher, Patrick Smalley, Rodrigo Marques de Souza, Rithvik Subramanya, Anna Svítlová, Kevin Van Sloun, Sam Vaughn, Ronnie Weissbard e Kevin Wickland

Ringraziamenti speciali a tutti i nostri beta tester.

# CHIARIMENTI

Questa sezione risponde ad alcune delle domande che potrebbero presentarsi nel corso del gioco.

## ASSET

- ◆ Gli asset con una sagoma tratteggiata possono essere spesi durante lo stesso passo in cui vengono reclamati.
- ◆ Gli asset voto (✓) e merce di scambio (♣) sono limitati al numero disponibile sulla scheda Industria.

## CAPACITÀ/EFFETTO

- ◆ Se l'effetto di una carta contraddice il regolamento, la carta ha la precedenza.
- ◆ Gli effetti delle carte che usano il termine "puoi" (o una sua variante) sono facoltativi.
- ◆ Quando un giocatore risolve l'effetto di una carta, deve risolverlo nel modo più completo possibile.
- ◆ Una capacità che si risolve quando una scheda "diventa attiva" deve essere risolta prima di spendere asset e risorse.
- ◆ Una capacità che può influenzare una "qualsiasi" cosa (scheda, casella e così via) ha la precedenza su ogni normale restrizione sulla scelta di quella cosa. A meno che non sia specificato diversamente, inoltre, influenza soltanto 1 delle cose indicate. Per esempio, "spendi 3 ♣ su una scheda qualsiasi" richiede che tutte e 3 le risorse siano spese su una singola scheda, ma quella scheda potrebbe anche essere inattiva.

## ESPANSIONE

- ◆ Se l'effetto di una carta richiede a un giocatore di costruire un molo spaziale, il giocatore può barrare a croce uno qualsiasi dei due costi di quel molo spaziale. L'effetto della tecnologia Motivatore Neurale si applica a una riga o a una colonna che contiene un asset ♣, anche se quell'asset è stato barrato.

## EVENTO BATTAGLIA/GUERRA

- ◆ Alcune capacità permettono di scrivere sui nodi anomalia. Le anomalie su cui è stato scritto aumentano la forza di un giocatore proprio come gli altri nodi.
- ◆ Una carta evento battaglia innesca sempre due battaglie (una contro il vicino di sinistra, una contro quello di destra). Un effetto che si risolve durante o dopo una battaglia può essere risolto per ognuna di quelle battaglie.
- ◆ A meno che una capacità non specifichi esplicitamente il contrario, la forza totale non può essere cambiata dopo il Passo 3 di un evento battaglia.
- ◆ I giocatori possono costruire parzialmente le unità durante un round e finire di costruirle durante un altro round. Possono perfino costruire parzialmente più unità dello stesso tipo.
- ◆ Se l'effetto di una carta richiede a un giocatore di schierare un'unità, quell'unità viene schierata sulla griglia di guerra senza essere costruita. Non conta al fine di determinare il limite di unità per quel tipo di unità e il suo tipo di unità non ha bisogno di essere sbloccato.
- ◆ Le unità devono essere schierate interamente all'interno della griglia di guerra.

- ◆ Se un'unità non può essere schierata quando viene costruita, viene costruita comunque e il giocatore reclama il suo asset ♣.
- ◆ Quando una capacità aumenta la forza di un giocatore durante le battaglie future, quel giocatore può scrivere "+1" in ogni riquadro di forza appropriato come promemoria. Se c'è già un valore bonus, il giocatore ricalcola il nuovo valore (per esempio, un "+1" diventerebbe un "+2").
- ◆ Alla fine della partita, è possibile avere un sottotale di punti vittoria negativo sulla scheda Guerra.

## EVENTO CONSIGLIO

- ◆ Se un esito prevede una scelta da parte del giocatore che ha espresso più voti e ci sono più giocatori in parità, ogni giocatore in parità tira 1 dado nero finché soltanto un giocatore in parità ottiene un'icona ☉. Quel giocatore effettua la scelta.

## INDUSTRIA

- ◆ Gli esagoni della griglia di industria che non contengono né asset né X a puntini non sono considerati caselle e pertanto non possono essere rottamati né reclamati.

## INFORMAZIONE NASCOSTA

- ◆ Le carte reliquia sono segrete fintanto che si trovano nella mano di un giocatore.
- ◆ I giocatori possono guardare le schede degli altri giocatori in qualsiasi momento tranne quando possono scrivere sulla propria scheda. In altre parole, possono farlo solo mentre tutti i pennarelli sono appoggiati sul tavolo.
- ◆ Un giocatore può aspettare fino alla fine del passo attuale del round per dichiarare di aver completato un obiettivo o di aver reclamato il sistema di Mecatol Rex. Così facendo, non influenza il modo in cui gli altri giocatori spendono le loro risorse.
  - ◆ Se un giocatore si dimentica di dichiarare che ha completato un obiettivo o reclamato il sistema di Mecatol Rex può dichiararlo successivamente, ma quel traguardo sarà considerato completato soltanto non appena lo dichiara.

## NAVIGAZIONE

- ◆ I giocatori possono esplorare partendo da un sistema esplorato ma non reclamato.
- ◆ Se un sistema è stato barrato a croce dall'effetto di una carta prima di essere reclamato, non può più essere reclamato.
- ◆ Non è consentito esplorare più volte attraverso lo stesso wormhole.

## RISORSA

- ◆ I giocatori non possono scegliere di non spendere risorse.

## TECNOLOGIA

- ◆ Le tecnologie possono essere usate durante lo stesso round in cui vengono sbloccate.
- ◆ Se l'effetto di una carta richiede a un giocatore di sbloccare una tecnologia, il giocatore può barrare a croce uno qualsiasi dei due costi di quella tecnologia.