 © 2024 GMT GAMES, LLC



IMPERI SPAZIALI

ESPANSIONE TUTTE LE COSE BELLE

SCENARI COMPETITIVI

Nota sulle Abbreviazioni: In alcune parti del regolamento vi saranno alcune abbreviazioni che riassumiamo per comodità qui ad inizio traduzione:

DS = Spazio Profondo	**HW** = Pianeta di Origine	**HS** = Sistema di Origine	**AP** = Giocatore Alieno
GC = Capitale Galattica	**DM** = Macchina Giorno del Giudizio	**NPA** = Alieno non Giocatore	

Traduzione per solo uso personale – vietata la riproduzione, anche parziale, e la vendita

1.0 Avvertenza

Questo libro contiene tutti gli scenari COMPETITIVI di *Imperi Spaziali 4X, Incontri ravvicinati, Replicatori e Tutte le Cose Belle*. Entrambe le espansioni precedenti sono necessarie per sfruttare tutte le opzioni qui presenti. Queste regole presuppongono l'utilizzo delle schede giocatore aggiornate fornite con *Tutte le Cose Belle*. I riferimenti incrociati alle sezioni saranno inclusi tra parentesi, ad esempio (5.7). I riferimenti al Manuale delle Regole Principali (MRB) e al Manuale degli Scenari in Solitario/Cooperativi saranno annotati di conseguenza, ad esempio (MRB 5.5) o (SSB 8.0).

1.1 Regole Standard per Scenari Competitivi

1.1.1 Forze iniziali dei giocatori: Salvo diversa indicazione, in ogni scenario ogni giocatore riceve quanto segue:

- Un Pianeta di Origine completamente sviluppato da 30 CP. Quando si gioca con le regole opzionali per le Strutture (MRB 36.0), viene utilizzato invece il segnalino del Pianeta di Origine da 20 CP.
- Tre Navi di Coloni, una Mineraria, quattro Cantieri Spaziali (SY) e tre Esploratori (SC) sul proprio Pianeta di Origine.
- Una Nave Ammiraglia (opzionale, MRB 23.0).

1.1.2 Personalizzabile: Provate ogni regola prima di giudicarla. Ci sono volute molte riflessioni e prove. Tuttavia, questo gioco è pensato per essere personalizzato. Non offenderete l'autore!

1.1.3 Piazzamento della Galassia: Salvo diversa indicazione, i segnalini del Sistema di Origine del colore di un giocatore vengono posizionati negli esagoni che rappresentano il suo territorio di origine, mentre i segnalini del Sistema dello Spazio Profondo (bianchi) vengono posizionati in tutti gli altri esagoni, anche in quelli che avrebbero potuto essere un'area del Sistema di Origine se ci fossero stati più giocatori. I segnalini di Sistema in eccesso vengono messi da parte.

1.1.4 Punti Warp e Macchine del Giorno: I segnalini Punto Warp e Macchine Giorno del Giudizio non devono essere rimossi dal gioco durante il piazzamento. Tuttavia, a meno che non si stiate giocando con la regola opzionale appropriata (MRB 28.2; MRB 29.0), sono considerati "spazio aperto" e vengono rimossi dal gioco quando vengono girati. Sentitevi liberi di farlo con qualsiasi pedina che i giocatori hanno accettato di non usare nel loro gioco.

1.1.5 Condizioni di Vittoria a 2 Giocatori: Le condizioni di vittoria per ogni scenario, salvo diversa indicazione, sono la distruzione del Pianeta di Origine dell'avversario. Tuttavia, spesso la fazione vincente può essere ovvia prima di questo momento, ed è consigliabile terminare la partita a quel punto.

1.1.6 Condizioni di Vittoria Multigiocatore: La vittoria nelle partite multigiocatore, salvo diversa indicazione, consiste nel distruggere il Pianeta di Origine di un avversario. Quando un giocatore distrugge il Pianeta di Origine di un altro giocatore, diventa il vincitore.

1.1.7 Condizioni di Vittoria per Partite Brevi Multigiocatore (Punti Colonia): Oltre alla condizione di cui al punto 1.1.6:

- Un giocatore vince ottenendo 3 Punti Colonia. Un giocatore ottiene un Punto Colonia:
  - Distruggendo (non danneggiando) la Colonia di un altro giocatore. Questo include le nuove Colonie, ma non le Navi di Coloni. Una volta ottenuto, questo Punto Colonia non può essere perso. Anche la cattura della Colonia di un altro giocatore tramite combattimento terrestre conta ai fini di questo requisito (MRB 21.0).
  - Avendo una Colonia da 5 CP nello Spazio Profondo o nel Sistema di Origine di un avversario. A differenza dei punti guadagnati distruggendo Colonie, questo Punto Colonia non è permanente. Un giocatore lo possiede solo finché ha una Colonia da 5 CP in quelle sezioni della mappa.
  - Una Colonia catturata può valere fino a due Punti Colonia. La cattura della Colonia di un altro giocatore vale 1 punto. Se quella Colonia raggiunge i 5 CP e si trova al di fuori del Sistema di Origine del giocatore, conterà come un punto aggiuntivo (come qualsiasi altra Colonia al di fuori del Sistema d'Appartenenza del giocatore). Il punto per la sua cattura non può mai essere perso, ma il punto per avere una Colonia a 5 CP potrebbe esserlo. Se un giocatore riconquista una Colonia che in precedenza gli apparteneva, non ottiene un Punto Colonia per aver distrutto una colonia, ma può ottenere un Punto Colonia per aver raggiunto i 5 CP se si trova al di fuori del Sistema d'Appartenenza.
- Un giocatore vince nell'istante in cui ottiene il suo terzo Punto Colonia e la partita termina immediatamente, anche se è a metà turno.
- Se più giocatori ottengono il loro terzo Punto Colonia nella stessa Fase Economica, la vittoria va al giocatore con il maggior numero di Punti Colonia. In caso di parità, dopo aver completato gli acquisti per la Fase Economica, i giocatori sommano il valore in CP di tutte le navi in grado di combattere che hanno sul tabellone e il vincitore è il giocatore la cui flotta raggiunge il maggior numero di CP. In caso di ulteriore parità, i giocatori in parità condividono la vittoria.
- Se si gioca con la configurazione Mappa Variabile (3.2, 4.2), i Punti Colonia vengono assegnati solo per la distruzione delle Colonie, non per averle.

Traduzione per solo uso personale – vietata la riproduzione, anche parziale, e la vendita

1.1.8 Condizione di Vittoria per Partita Lunga Multigiocatore: I giocatori vengono eliminati quando il loro Pianeta di Origine viene distrutto. Rimuovete tutte le loro pedine e le loro Colonie. *Sì, ci rendiamo conto che la loro civiltà non scomparirebbe quando ciò accade. Questo rappresenta la cessazione della loro funzione come entità politica*. Il meccanismo per portare i singoli pianeti nel vostro impero è rappresentato dalla colonizzazione. Il vincitore è l'ultimo giocatore rimasto in piedi. Un giocatore che elimina un altro giocatore ottiene un bonus di 30 CP nella successiva Fase Economica. Se il giocatore che ha conquistato possiede una tecnologia che lui non possiede, può scegliere un livello di due tecnologie distinte da quel giocatore e contrassegnarle come ricercate sulla propria scheda. I Pianeti Di Origine che vengono ricolonizzati da altri giocatori agiscono come normali Colonie (normalmente producono al massimo 5 CP).

1.1.9 Condizione di Vittoria "Sinistra": Un giocatore vince eliminando il Pianeta di Origine del giocatore alla sua sinistra. Questo crea due fronti per ogni giocatore (uno offensivo e uno difensivo) e riduce la probabilità che due giocatori si uniscano per eliminarne un terzo. *La definizione arcaica di sinistro è "relativo al lato sinistro/mancino". L'idea che essere mancini fosse segno di peccato/male ha portato all'uso moderno di sinistro in questo senso*.

1.1.10 Gioco Simultaneo: Per velocizzare il gioco (in modo da poter giocare più partite!), molte parti di *Imperi Spaziali* sono state progettate per essere giocate simultaneamente. Gran parte dei primi turni può essere svolta simultaneamente. Quando si gioca con giocatori esperti, si consiglia (se non c'è rischio di interazione diretta) che tutti i giocatori svolgano i loro turni contemporaneamente e aspettino solo che si presentino altri giocatori, in modo da mantenere tutti nella stessa Fase Economica. Si consiglia di passare ai turni sequenziali al più tardi quando rimangono inesplorate solo due file di spazio profondo tra i giocatori.

1.1.11 Variante di Avvio Rapido: Usate questo suggerimento per giocare più velocemente. Dopo la preparazione, girate tutti i segnalini Sistema di origine e posizionate una Colonia a piena forza su tutti i pianeti non desolati. In questo scenario, i giocatori non iniziano con alcuna Nave di Coloni.

1.1.12 Regola dell'handicap (piccolo): Usate questa regola per fornire un piccolo vantaggio a un giocatore meno esperto aumentando il suo guadagno di CP durante le fasi iniziali della partita. Durante ogni Fase Economica, il reddito delle Colonie di quel giocatore aumenterà di due livelli. *Ad esempio, una Nave Coloniale viene girata sul lato Colonia e sopra di essa viene posizionato un segnalino "3 Colonie" invece di "1 Colonia".*

1.1.13 Sistemi di Origine Variabili ma Bilanciati: In questa variante, tutti i giocatori hanno gli stessi segnalini nei loro Sistemi di Origine, ma nessun giocatore è a conoscenza di quali segnalini siano in gioco.

- Tutti i giocatori mettono da parte i seguenti segnalini dai loro Sistemi di Origine: due Pianeti non sterili, due segnalini da 5 Minerali, un Asteroide e una Nebulosa.
- Ogni giocatore mette poi da parte tutti gli 8 nuovi segnalini Sistema di Origine (contrassegnati con una "v" sul lato frontale): una Supernova, una Piega nello Spazio, due segnalini da 10 Minerali, un Relitto Spaziale, un Pirata Spaziale e due Pianeti da 10 CP (vedi sotto).
- Tutti questi segnalini sono organizzati in pile di un segnalino di ogni tipo per giocatore. Questo creerà 14 pile.
  ESEMPIO: In una partita a 3 giocatori, ci saranno 14 pile di 3 segnalini ciascuna, una per ogni giocatore: una pila con un Asteroide per ogni giocatore; Due pile con un segnalino da 10 Minerali per ogni giocatore, ecc.
- I giocatori scelgono collettivamente 6 delle 14 pile. Queste pile devono essere scelte casualmente e alla cieca, in modo che tutti i giocatori non sappiano quali segnalini saranno inclusi nella partita. Ogni giocatore prende i propri 6 segnalini e li rimescola nei propri segnalini del Sistema di Origine prima di impostare il proprio Sistema di Origine. I Pianeti da 10 CP cresceranno fino a 5 CP come qualsiasi altra Colonia e poi cresceranno fino a 10 CP nella fase successiva. A 5 CP, posiziona una Nave di Coloni capovolta sopra; rimuovila quando la Colonia raggiunge i 10 CP.

1.2 Consigli di Gioco

Il tempo di gioco per questo gioco è compreso tra 1 e 4 ore per una partita a 2 giocatori, a seconda dello scenario. Per le partite con più giocatori, il tempo di gioco sarà più alto, anche se i giocatori sono esperti. Poiché i nuovi giocatori tendono a impiegare più tempo le prime volte che giocano, ecco alcuni suggerimenti per ridurre il tempo di gioco nelle prime partite.

- **Iniziate con le regole di base**. Sebbene siano abbastanza semplici, il gioco offre molte scelte e decisioni. Iniziare con le regole di base semplifica alcune delle scelte e rende le prime Fasi Economiche più facili da comprendere.
- Iniziate con lo scenario "Piccolo" per 2 giocatori. Questo è uno scenario che i giocatori esperti possono terminare in meno di un'ora e mezza. Anche se per un nuovo giocatore questo può essere più lungo, è facilmente gestibile.
- Per la prima partita multi giocatore, giocate in squadre. Questo ridurrà drasticamente il tempo di gioco mentre imparate il gioco. Cercate di accoppiae un giocatore esperto con uno inesperto se possibile.
- Siate aggressivi! Questo è un gioco che premia il gioco aggressivo.

1.3 Alleanze tra Giocatori

Alcuni scenari da 3 o 4 giocatori includono regole chiamate "ALLEANZA INSTABILE" o "FRATELLI DI SANGUE". Quando si usa una di queste regole in uno scenario, i compagni di squadra vincono o perdono la partita insieme. Inoltre, non è

Traduzione per solo uso personale – vietata la riproduzione, anche parziale, e la vendita

possibile catturare colonie dai propri alleati con Unità di Terra (MRB 21.0), né utilizzare Navi d'Abbordaggio (MRB 19.0) contro i propri alleati. Non è mai possibile bombardare Colonie originariamente colonizzate dai propri alleati.

1.3.1 ALLEANZA INSTABILE: I compagni di squadra non possono mai raggruppare unità di alcun tipo nello stesso esagono e non possono usare le rispettive Linee di Rifornimento MS.

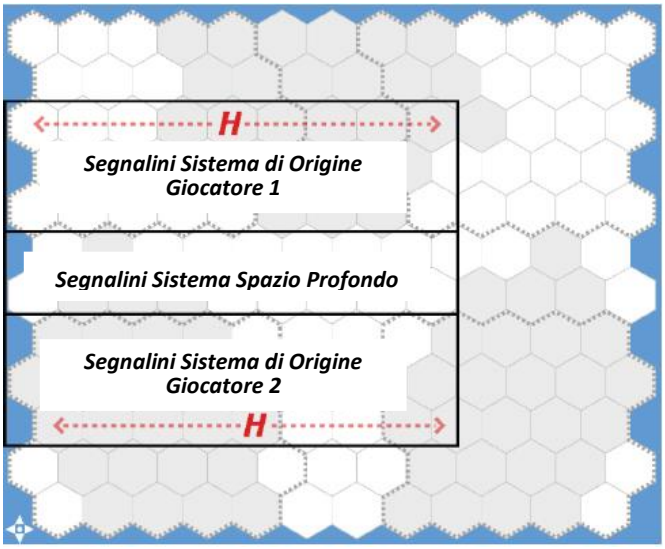
1.3.2 FRATELLI DI SANGUE: I compagni di squadra eseguono i loro turni contemporaneamente, possono raggrupparsi, attaccare insieme e usare le rispettive Linee di Rifornimento MS per il movimento. Tuttavia, non possono condividere ricerca o CP.

1.4 Definizioni per Tutti gli Scenari

- Piazzamento del Pianeta di Origine: Salvo diversa indicazione nelle regole dello scenario, i Pianeti di Origine possono essere posizionati nell'esagono del Sistema d'Origine di un giocatore contrassegnato con una "H" rossa o una linea tratteggiata rossa.
- Gli esagoni al di fuori dell'area di gioco NON sono giocabili.

2.0 Scenari da 2 Giocatori

2.1 Piccolo per 2 Giocatori



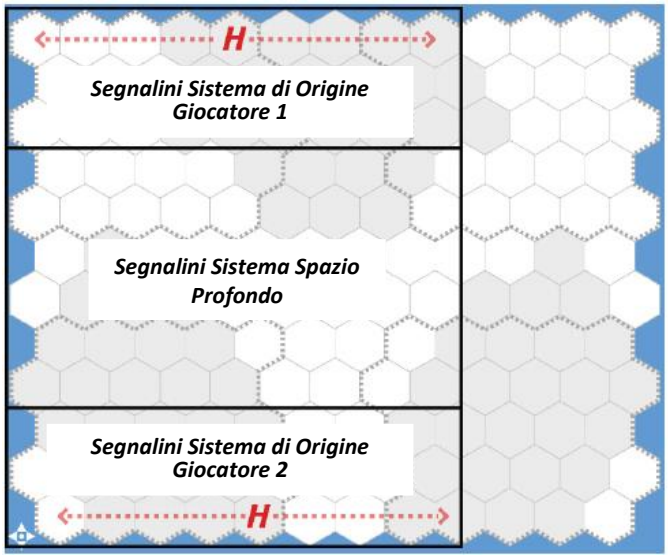
- Questo scenario è ottimo per introdurre i giocatori al sistema. È adatto anche ai giocatori esperti che hanno limiti di tempo.
- Gli esagoni dimezzati sul lato destro dell'area di gioco NON sono giocabili (vedere eccezione di seguito).
- Vi sono 17 segnalini Spazio Profondo.
- Vi sono 26 segnalini Sistema di Origine su ogni lato. Ciò significa che il Giocatore 2 deve scegliere uno dei mezzi esagoni sul bordo destro della propria area di gioco all'interno del proprio Sistema di Origine. Questo mezzo esagono riceve uno dei segnalini Sistema ed è completamente giocabile durante la partita.

2.2 Standard per 2 Giocatori



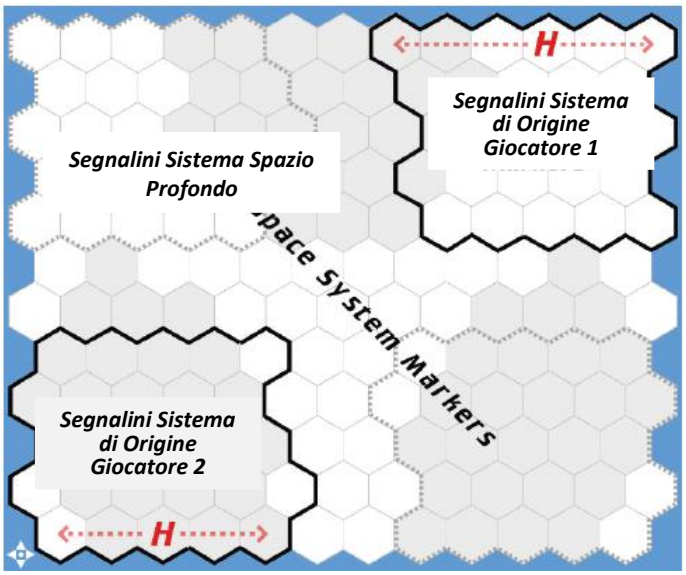
- I mezzi esagoni sul lato destro dell'area di gioco NON sono giocabili (vedere eccezione di seguito).
- Vi sono 34 segnalini Spazio Profondo.
- Vi sono 26 segnalini Sistema di Origine su ciascun lato. Ciò significa che il Giocatore 1 deve scegliere uno dei mezzi esagoni sul bordo destro della propria area di gioco all'interno del proprio Sistema di Origine. Questo mezzo esagono riceve uno dei segnalini Sistema ed è completamente giocabile durante la partita.
- Si consiglia di utilizzare Alieni Non Giocatore (MRB 18.0).

2.3 Grande per 2 Giocatori



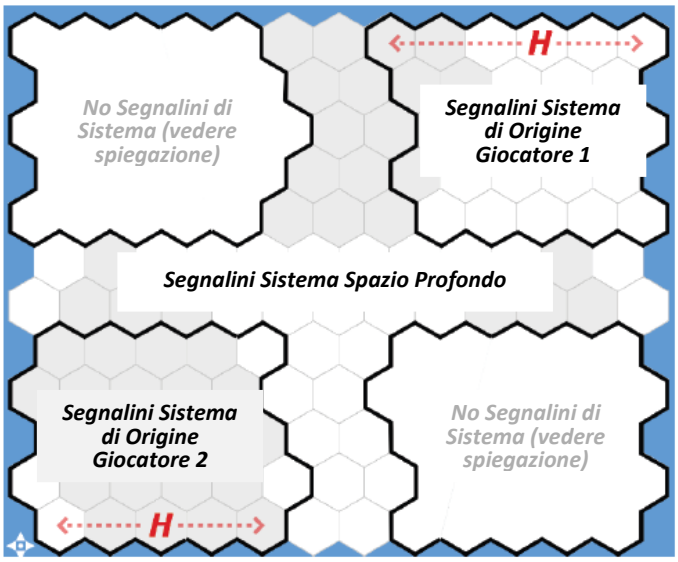
- I mezzi esagoni sul lato destro dell'area di gioco NON sono giocabili (vedere eccezione di seguito).
- Vi sono 51 segnalini Spazio Profondo.
- Vi sono 26 segnalini Sistema di Origine su ciascun lato. Ciò significa che il Giocatore 2 deve scegliere uno dei mezzi esagoni sul bordo destro della propria area di gioco all'interno del proprio Sistema di Origine. Questo mezzo esagono riceve uno dei segnalini Sistema ed è completamente giocabile durante la partita.
- *Sì, potreste voler ricercare la tecnologia Esplorazione …*

2.4 Extra Grande per 2 Giocatori



- Ogni giocatore posiziona i propri 26 segnalini Sistema di Origine in una delle regioni normalmente utilizzate in una partita a 4 giocatori.
- Vi sono 98 segnalini Spazio Profondo.

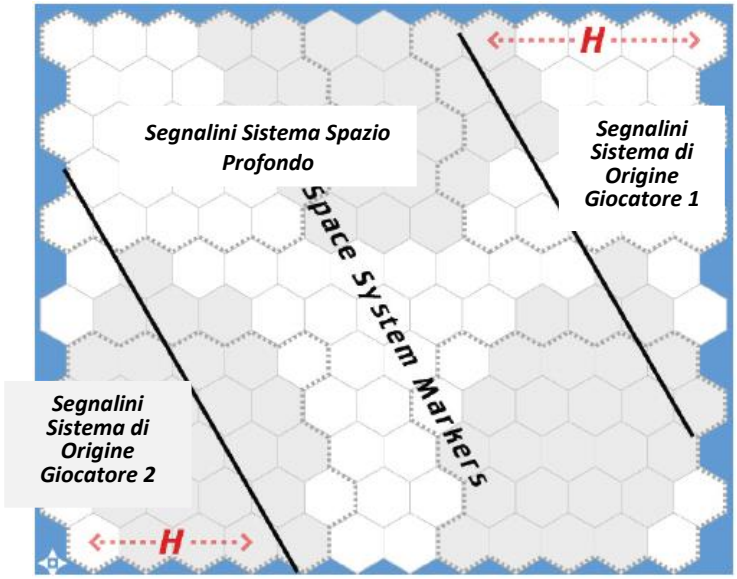
2.5 2 Giocatori "3D"



Il titolo di questo scenario promette più di quanto offra, ma capirete cosa intendiamo.☺

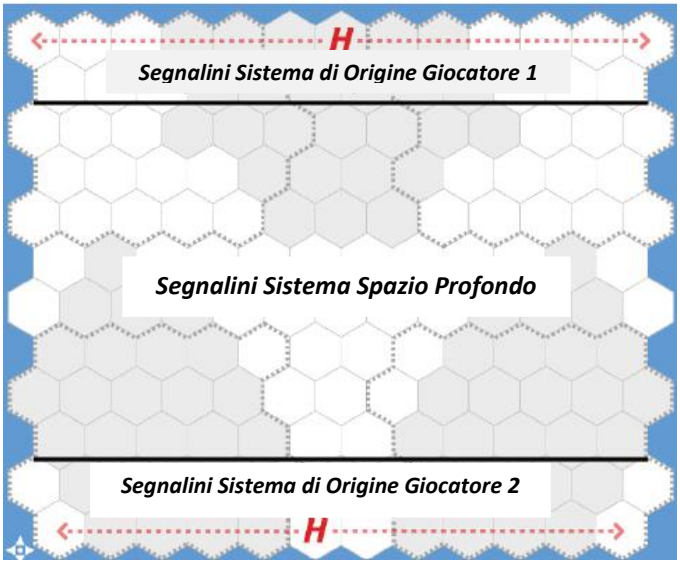
- Ogni giocatore posiziona i suoi 26 segnalini Sistema di Origine in una delle regioni normalmente utilizzate in una partita a 4 giocatori.
- Vi sono 46 segnalini Spazio Profondo.
- Le due regioni di Origine inutilizzate non ricevono alcun segnalino Sistema: non sono in gioco.
- Più che non essere in gioco, le regioni di Origine inutilizzate devono essere considerate come se non ci fossero. Un giocatore può muovere una nave in una regione di Origine inutilizzata e uscire in qualsiasi altro esagono adiacente a quella regione di Origine inutilizzata. In sostanza, è come se tutti gli esagoni adiacenti a una regione Nazio di Origine inutilizzata fossero adiacenti tra loro.
- Questo è un tentativo di introdurre un elemento 3D sul tabellone di gioco. Sì, è rozzo. Sì, è semplice. Ma pensiamo che sia intelligente. ☺

2.6 2 Giocatori Enorme



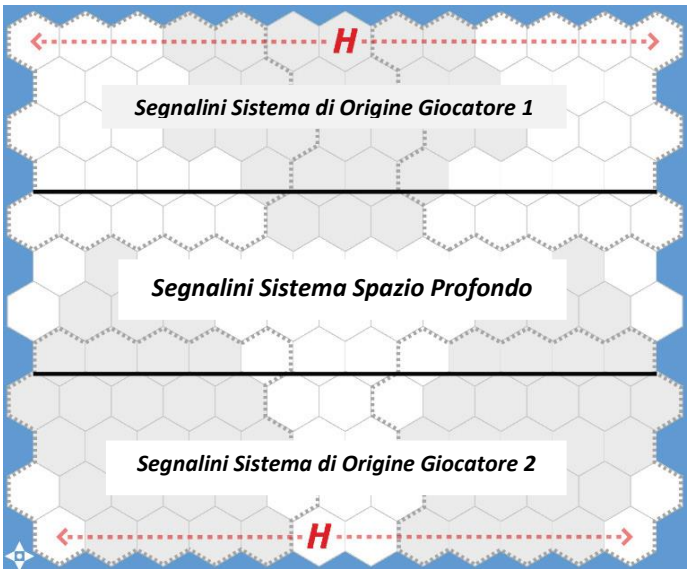
- Ogni giocatore posiziona i propri 26 segnalini Sistema di Origine come suggerito dal diagramma. Non ci sono guide sul tabellone per indicare questa disposizione.
- Il Giocatore 1 avrà un segnalino Sistema di Origine e il Giocatore 2 avrà sei segnalini Sistema di Origine che non rientrano nell'area indicata dalla linea. Questi devono essere posizionati in qualsiasi esagono adiacente a quell'area.
- Vi sono 98 segnalini Spazio Profondo.

2.7 2 Giocatori Enorme “Vi Sfidiamo a Farlo”



- Ogni giocatore posiziona i propri 26 segnalini Sistema di Origine come suggerito dal diagramma. Non ci sono guide sul tabellone di gioco che indichino questa disposizione.
- Le prime due righe più vicine a ciascun giocatore saranno occupate da 25 dei propri segnalini Sistema di Origine. Il segnalino rimanente deve essere posizionato in un esagono adiacente a quell'area.
- Vi sono 98 segnalini Spazio Profondo.

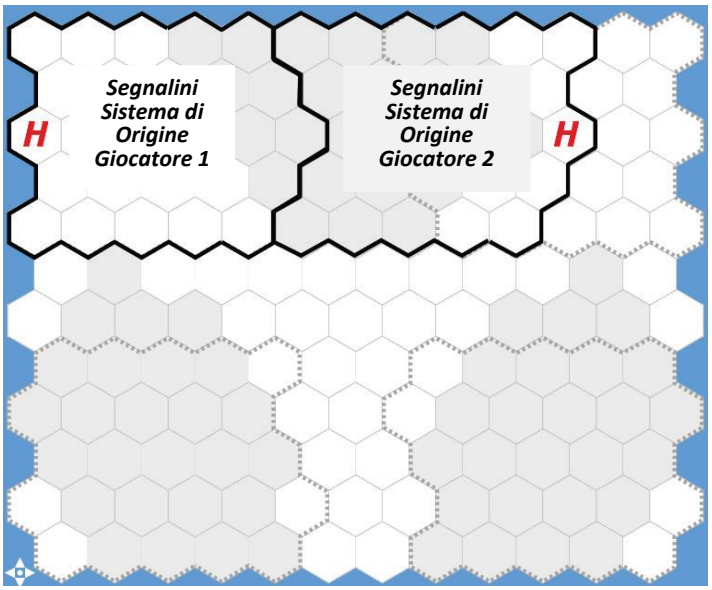
2.8 2 Giocatori Doppio Problema



- Ogni giocatore usa tutti i pezzi del proprio colore, più i segnalini Sistema di Origine di un altro colore. Un pianeta non Desolato e il Pianeta di Origine vengono rimossi dal colore aggiuntivo di ogni giocatore.
- I segnalini Sistema di Origine di entrambi i colori vengono mescolati insieme e ogni giocatore dispone questi 50 segnalini Sistema di Origine come suggerito dal diagramma. Non ci sono guide sul tabellone di gioco che indichino questa disposizione.
- Le prime quattro righe più vicine a ciascun giocatore saranno riempite con i suoi 50 segnalini Sistema di Origine.
- Vi sono 50 segnalini Spazio Profondo.
- Ogni giocatore può utilizzare i segnalini Colonia di uno qualsiasi dei suoi colori.

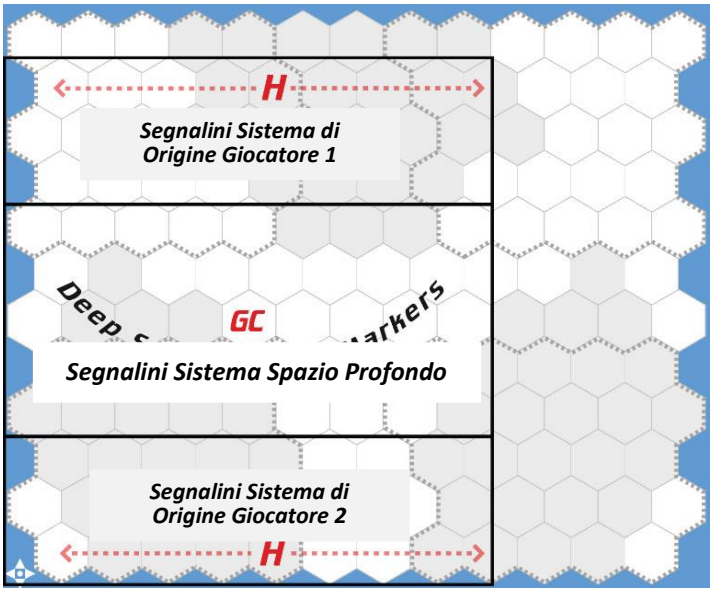
Traduzione per solo uso personale – vietata la riproduzione, anche parziale, e la vendita

2.9 2 Giocatori Lotta al Coltello



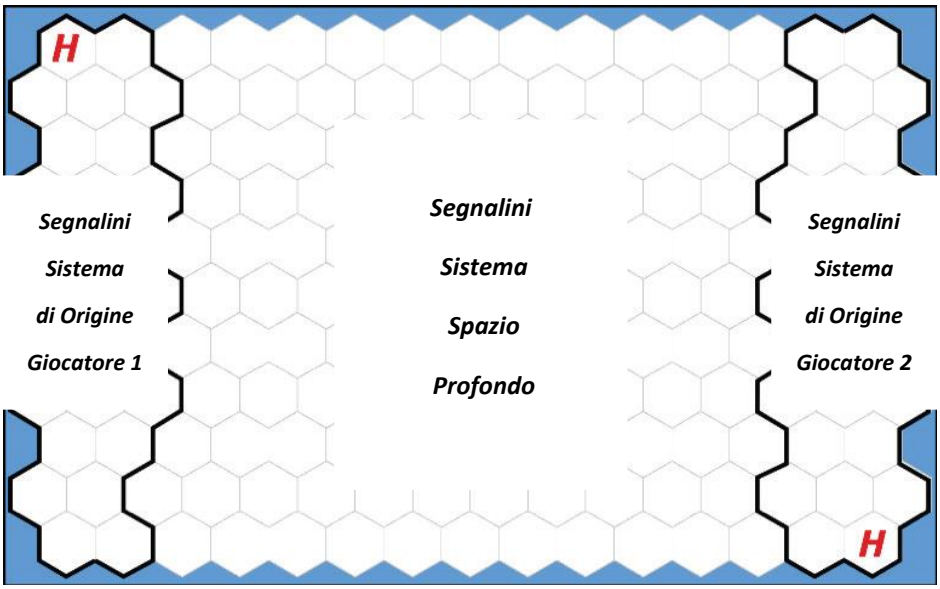
- Piazzamento Iniziale: Tutti i 26 segnalini del Sistema di Origine vengono utilizzati da entrambi i giocatori. Tuttavia, non vengono utilizzati segnalini dello Spazio Profondo. Un giocatore posiziona i propri segnalini del Sistema di Origine in uno dei quattro quadranti utilizzati nella partita a 4 giocatori (4.0). L'altro giocatore posiziona i propri segnalini a quadrante, ma adiacenti al quadrante del primo giocatore, senza segnalini dello Spazio Profondo tra di essi. Ogni giocatore posiziona i propri Pianeti di Origine in un esagono contrassegnato con una "H" nello schema sopra.
- Navi Iniziali: Entrambi i giocatori iniziano con quattro SC e quattro Navi di Coloni invece di tre per ciascuno. Le altre unità iniziali rimangono come da 1.1.1.
- Tecnologia Iniziale: Entrambi i giocatori iniziano la partita con la Dimensione Nave 2, Dimensione Nave 3 e Movimento 2 già ricercati.

2.10 2 Giocatori Capitale Galattica



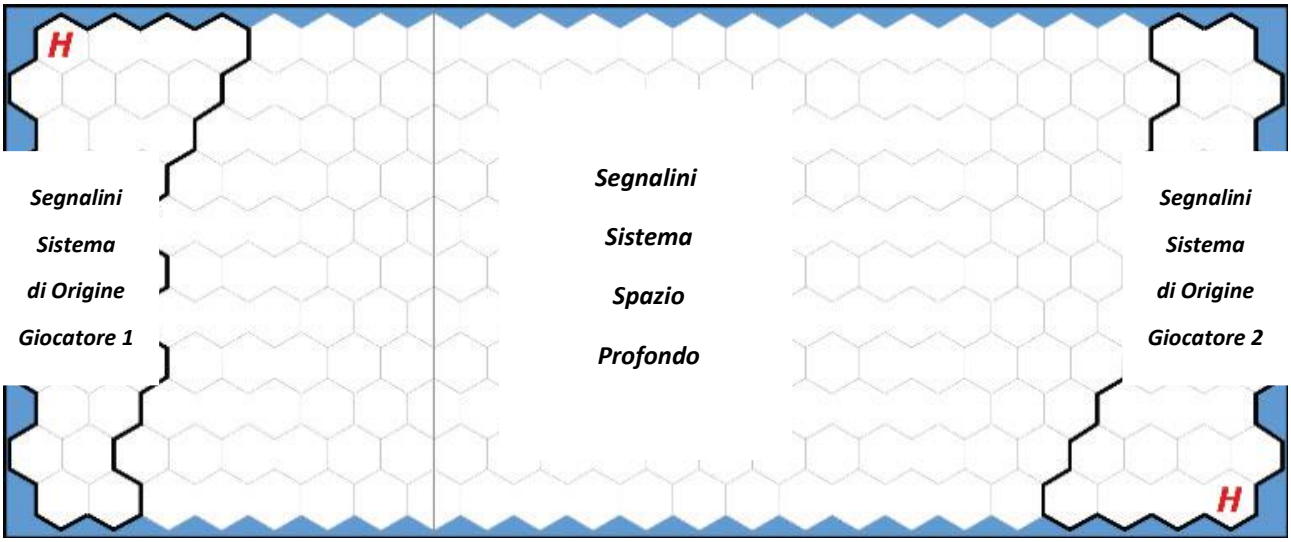
- Una partita a 2 giocatori con cinque file di Spazio Profondo in mezzo e la Capitale Galattica nell'esagono centrale etichettato "GC" (MRB 28.1)
- Includendo la Capitale Galattica, ci sono un totale di 43 segnalini Spazio Profondo.
- Vi sono 26 segnalini Sistema di Origine su ciascun lato. Ciò significa che entrambi i giocatori devono scegliere uno dei mezzi esagoni sul bordo destro della propria area di gioco all'interno del proprio Sistema di Origine. Questo mezzo esagono riceve uno dei segnalini Sistema ed è completamente giocabile durante la partita.
- Questa mappa può essere giocata anche senza la Capitale Galattica.

2.11 2 Giocatori Singola Mappa di *TALON*



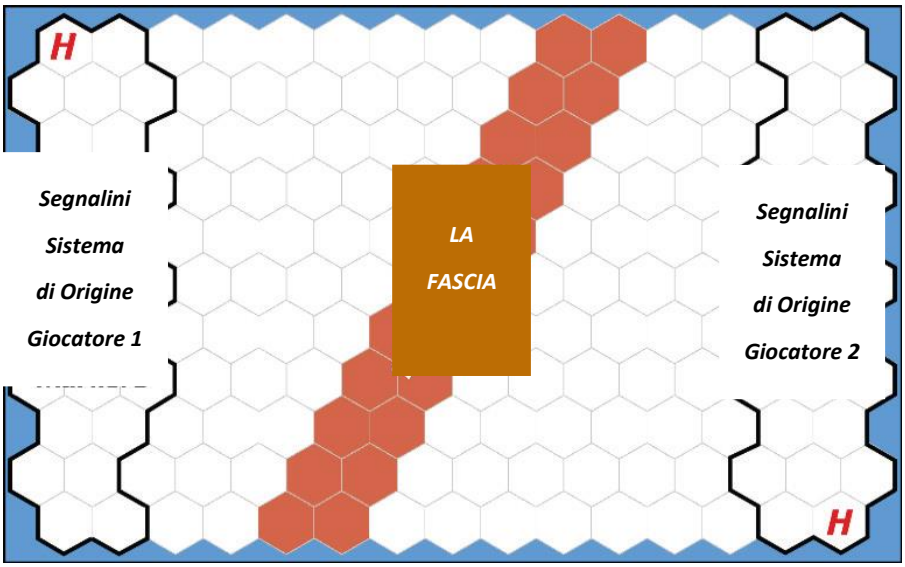
- Questo scenario richiede l'utilizzo della mappa del gioco *Talon*, anch'esso disponibile tramite GMT Games.
- Due Imperi sono schierati sui lati opposti della mappa, come mostrato.
- Vi sono 118 segnalini Spazio Profondo.
- Gli esagoni parziali non vengono utilizzati.

2.12 2 Giocatori Entrambe le Mappe di *TALON*



- Questo scenario richiede l'uso di entrambe le mappe del gioco *Talon*, anch'esso disponibile tramite GMT Games. Le due mappe vengono posizionate come sopra, con due Imperi disposti sui lati opposti della mappa, come mostrato. Il Pianeta di Origine di ogni giocatore viene posizionato in un esagono contrassegnato con una "H". Poiché ci sono 30 esagoni del Sistema di Origine, ogni giocatore dovrà usare 4 dei nuovi segnalini del Sistema di Origine (contrassegnati con una "v" sul lato anteriore) a caso.
- Vi sono 198 segnalini dello Spazio Profondo.
- Gli esagoni parziali non vengono utilizzati.

2.13 2 Giocatori – La "Fascia" - Mappa di *TALON*



2.13.1 Piazzamento Iniziale

- Questo scenario richiede l'uso di entrambe le mappe del gioco *Talon*, anch'esso disponibile tramite GMT Games. Due Imperi si schierano sui lati opposti della mappa, come mostrato. Il Pianeta di Origine di ciascun giocatore viene posizionato in un esagono contrassegnato con una "H". I segnalini Sistema di Origine di un Impero diverso vengono posizionati nella fascia rossa tra i due Imperi. Rimuovete il Pianeta di Origine, un Pianeta non Desolato, un segnalino Asteroide e una Nebulosa prima di mescolarli.
- Ci sono 96 segnalini Spazio Profondo.

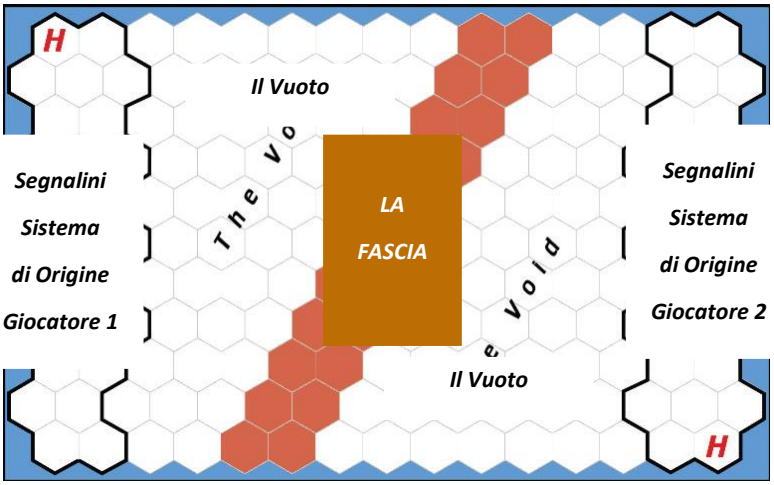
2.13.2 Regole Speciali

- Gli esagoni parziali non vengono utilizzati.
- Non giocate con il Vantaggio dell'Impero di *Diplomatici Eccezionali.*
- Gli Alieni Non Giocatore sono presenti su tutti i pianeti dello Spazio Profondo e della Fascia, compresi quelli non Sterili. È possibile che in questo scenario esauriate gli NPA. In tal caso, usate un segnalino di riserva per segnare quali pianeti hanno ancora NPA e quanti, e pescate navi specifiche quando vengono attaccati.
- Tutti i pianeti nello Spazio Profondo e nella Cintura forniscono una Carta Tecnologia Aliena quando vengono colonizzati (MRB 11.0). Se si esauriscono le Carte Tecnologia Aliena, rimescolare gli scarti per formare un nuovo mazzo di pesca.
- Si raccomanda di NON utilizzare Macchine Giorno del Giudizio (MRB 29.0) e i Punti Warp (MRB 28.2).

2.13.3 Condizioni di Vittoria: Oltre alle normali condizioni di vittoria, un giocatore può vincere anche avendo una Colonia su sei dei pianeti della Fascia.

***Nota di Progettazione**: Questa è una partita più lunga, non solo per le dimensioni della mappa, ma anche perché qualsiasi nuova Colonia nella Fascia sarà vulnerabile. Sarà più difficile per una delle due fazioni ottenere un vantaggio dominante ed entrambe le fazioni dovrebbero finire più in profondità nell'albero tecnologico.*

2.14 2 Giocatori – "Fascia e Vuoto" (Mappa di *Talon*)



2.14.1 Piazzamento Iniziale: Tutto è uguale allo scenario "La Fascia", tranne per il fatto che gli esagoni dello Spazio Profondo sono chiamati "Vuoto". Aggiungete segnalini Spazio Profondo a ogni esagono del Vuoto.

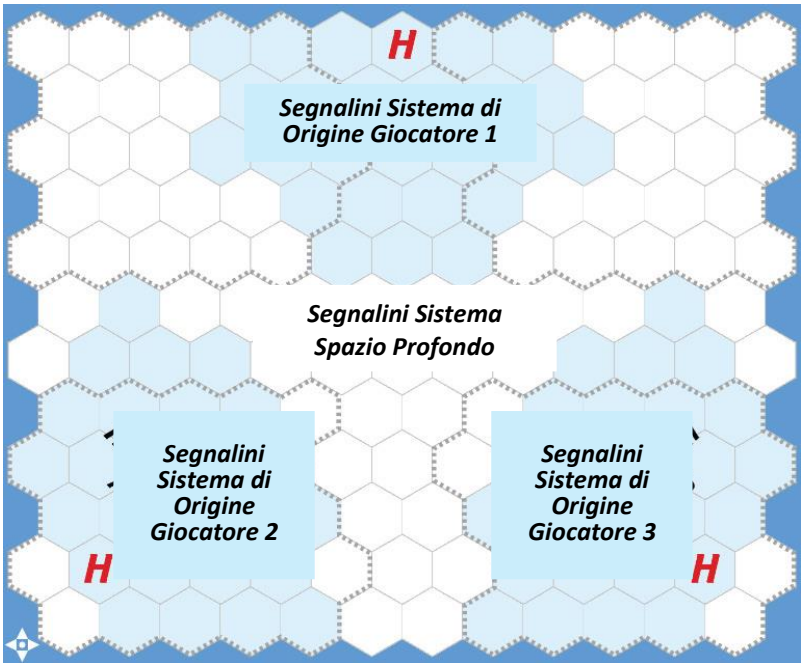
2.14.2 Regole Speciali

- Nel Vuoto (ma non negli esagoni della Fascia), ci sono strane radiazioni e proprietà spaziali che rendono difficile l'ingresso per alcune navi.
- Solo Fittizi, Dragamine, Esploratori, Cacciatorpediniere, Predoni, Navi Minerarie, Trasporti, Titani e qualsiasi versione avanzata di queste navi possono entrare nel Vuoto.
- Sono ammessi anche Caccia e Unità di Terra trasportati da una delle navi sopra menzionate (o su una Colonia).
- I Pirati Spaziali sono ammessi, ma le navi Aliene Non Giocatore catturate non possono muoversi nel Vuoto.
- Basi e Cantieri Spaziali possono essere costruiti nelle Colonie nel Vuoto e possono muoversi nel Vuoto se si utilizza il Vantaggio Impero "In Movimento".
- Si sconsiglia di giocare questo scenario con i Replicatori.

***Nota di Progettazione**: la chiave del gioco è conquistare un pianeta e stabilire delle SY nella cintura per costruire navi più grandi. Sarà necessario utilizzare unità terrestri poiché le Navi Coloniali non possono entrare nel Vuoto.*

3.0 Scenari da 3 Giocatori

3.1 Standard per 3 Giocatori



- Ogni giocatore posiziona i propri 26 segnalini Sistema di Origine in una delle regioni normalmente utilizzate in una partita a 3 giocatori (indicate dall'ombreggiatura sulla mappa).
- Il resto della mappa (inclusi i due esagoni "dietro" il Giocatore 2 e il Giocatore 3) riceve segnalini Spazio Profondo. In questo caso, ne verranno utilizzati 72.
- Se tutti i giocatori sono d'accordo, i giocatori possono posizionare i loro Pianeti di Origine in qualsiasi esagono del loro Sistema di Origine. Altrimenti, usano l'esagono contrassegnato con una "H".

3.2 Variablile a 3 Giocatori

- Ogni giocatore prende il proprio Pianeta di Origine e lo posiziona casualmente. Per farlo, si può usare un dado a 20 facce. Se non ne è disponibile uno, si possono pescare da un contenitore dei pezzi di carta numerati da 1 a 13. Il primo numero tirato/estratto è la riga in cui verrà posizionato il proprio Pianeta di Origine, mentre il secondo numero tirato/estratto è il numero di esagoni contati in quella riga. Se si ottiene un numero fuori portata, si rilancia il dado finché non si ottiene un numero entro portata.
- Tutti gli altri segnalini Sistema, sia del Sistema di origine che dello Spazio Profondo, vengono mescolati e posizionati casualmente sulla mappa.
- Questo spesso porta a mappe sbilanciate. Tuttavia, per chi ama la diplomazia, questo fa parte della sfida. Chi ha posizioni più deboli spesso si allea contro chi ha posizioni più forti.

Traduzione per solo uso personale – vietata la riproduzione, anche parziale, e la vendita

3.3 3 Giocatori a Squadre – 2 VS 1

- Il piazzamento iniziale è lo stesso dello scenario Standard a 3 giocatori (3.1).
- Si concorda o si determina casualmente quali due giocatori saranno nella stessa squadra contro il terzo giocatore.
- I due compagni di squadra operano sotto un'ALLEANZA INSTABILE (1.3.1).
- Un giocatore viene eliminato quando il suo Pianeta di Origine viene distrutto. La squadra vince non appena distrugge il Pianeta di Origine del singolo giocatore. Il singolo giocatore deve eliminare entrambi gli altri giocatori per vincere. Tuttavia, il singolo giocatore non ottiene il bonus di conquista di 30 CP indicato nella Condizione di Vittoria per Partita Lunga Multigiocatore (1.1.8).
- Ciascuno dei giocatori alleati riscuote le entrate normalmente, ma tutte le loro navi e tecnologie costano 1,5 volte il normale (dopo aver applicato eventuali modificatori, ad esempio, dalle Carte Tecnologia Aliena (MRB 11.0), arrotondando per eccesso). Ad esempio, un Esploratore costerebbe 9 invece di 6, un Cacciatorpediniere costerebbe 14 invece di 9 e la Tecnologia Tattica 1 costerebbe 23 invece di 15.
- Le offerte per la Manutenzione e l'ordine di turno continuerebbero ad avere un costo normale.

3.4 3 Giocatori a Squadre – 2 VS 1 con Vantaggi dell'Impero

Il piazzamento iniziale e le regole per questo scenario sono le stesse dello scenario Squadre da 3 Giocatori - 2 contro 1 (3.3), con le seguenti eccezioni:

- La squadra composta da due giocatori paga il normale costo in CP per ogni cosa. Non deve pagare 1,5 volte l'importo normale.
- La squadra composta da due giocatori non ottiene alcun Vantaggio dell'Impero (MRB 10.0), ma il singolo giocatore pesca sei Vantaggi Impero e può sceglierne quattro. Come di consueto, questi Vantaggi dell'Impero rimangono segreti finché non vengono utilizzati in modo tale da essere rivelati o da invadere una Colonia.

3.5 3 Giocatori a Squadre – 2 VS 1 con Replicatori

- Il piazzamento inizialo è lo stesso dello scenario Standard a 3 giocatori (3.1).
- Concordate reciprocamente o determinare a turno quali due giocatori saranno nella stessa squadra contro il terzo giocatore.
- I due compagni di squadra operano sotto un'ALLEANZA INSTABILE (1.3.1).
- In questa partita, le Colonie del Replicatore partono da 1 CP invece che dal Livello Iniziale. Possono comunque essere bombardate fino a raggiungere il Livello Iniziale e poi aumenteranno fino a 1 CP – 3 CP – Livello Completo.
- Un giocatore viene eliminato quando il suo Pianeta di Origine viene distrutto. La squadra vince non appena distrugge il Pianeta di Origine del Replicatore. Il Replicatore deve eliminare entrambi gli altri giocatori per vincere. Tuttavia, il Replicatore non ottiene il bonus di conquista di 30 CP indicato nella Condizione di Vittoria per Partita Lunga Multigiocatore (1.1.8).

4.0 Scenari da 4 Giocatori

4.1 Standard per 4 Giocatori



- Ogni giocatore posiziona i propri 26 segnalini Sistema di Origine in una delle regioni normalmente utilizzate in una partita a 4 giocatori (indicate dalle sezioni delineate sulla mappa).
- Il resto della mappa riceve segnalini Spazio Profondo. In questo caso ne verranno utilizzati 46.

4.2 Variabile per 4 Giocatori

- Il piazzamento iniziale è lo stesso dello scenario Variabile a 3 giocatori (3.2).

4.3 4 Giocatori a Squadre

- Il piazzamento iniziale è lo stesso dello scenario Standard a 4 giocatori (4.1).
- Si concorda o si determina casualmente la composizione delle squadre.
- I compagni di squadra possono essere schierati in diagonale l'uno di fronte all'altro o uno accanto all'altro, a seconda delle preferenze personali.
- I giocatori devono decidere se giocare come ALLEANZA INSTABILE o come FRATELLI DI SANGUE (1.3).

4.4 4 Giocatori a Squadre con Vantaggi dell'Impero

- Il piazzamento iniziale è lo stesso dello scenario a Squadre a 4 giocatori (4.3).
- Tutti i giocatori ottengono i Vantaggi dell'Impero secondo uno dei metodi normali (MRB 10.0).

4.5 4 Giocatori a Squadre – 3 VS 1

Il piazzamento iniziale e le regole per questo scenario sono le stesse dello scenario "Gioco a Squadre a 4 Giocatori" (4.3), con le seguenti eccezioni:

- Invece di 2 contro 2, questo scenario è 3 contro 1.
- I tre giocatori della stessa squadra operano come FRATELLI DI SANGUE (1.3.2).
- Il giocatore da solo riceve il doppio del normale guadagno in CP da tutte le Colonie, tranne il suo Pianeta di Origine. *Esempio: se un giocatore ha un Pianeta di Origine da 30 CP, due Colonie da 3 CP, una delle quali è collegata da una Linea di Rifornimento MS, il giocatore riceverà 43 CP.*
- Il giocatore singolo pesca tre Vantaggi dell'Impero (MRB 10.0) e ne sceglie uno. La squadra di tre giocatori pesca un pool di cinque Vantaggi dell'Impero e ogni giocatore potrà sceglierne uno.
- Ciascuno dei giocatori della squadra da tre giocatori inizia con le tecnologie Terraformazione 1 e Scanner 1.
- Il giocatore singolo deve distruggere tutti e tre i Pianeti di Origine nemici.

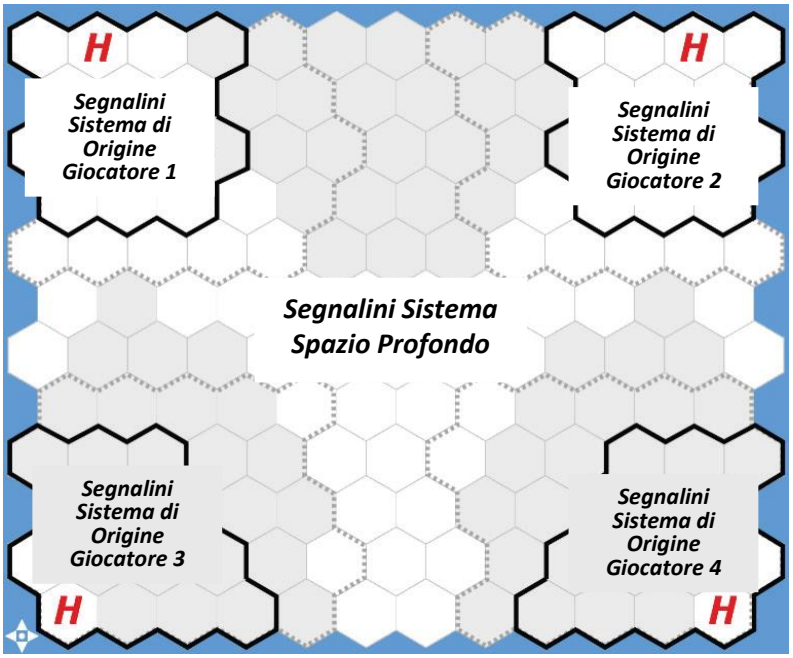
***Nota di Progettazione**: Questo scenario potrebbe diventare lungo.*

4.6 4 Giocatori a Squadre – 3 VS 1 con Replicatori

Il piazzamento iniziale e le regole per questo scenario sono le stesse dello scenario Squadre da 4 giocatori - 3 contro 1 (4.5), con le seguenti eccezioni:

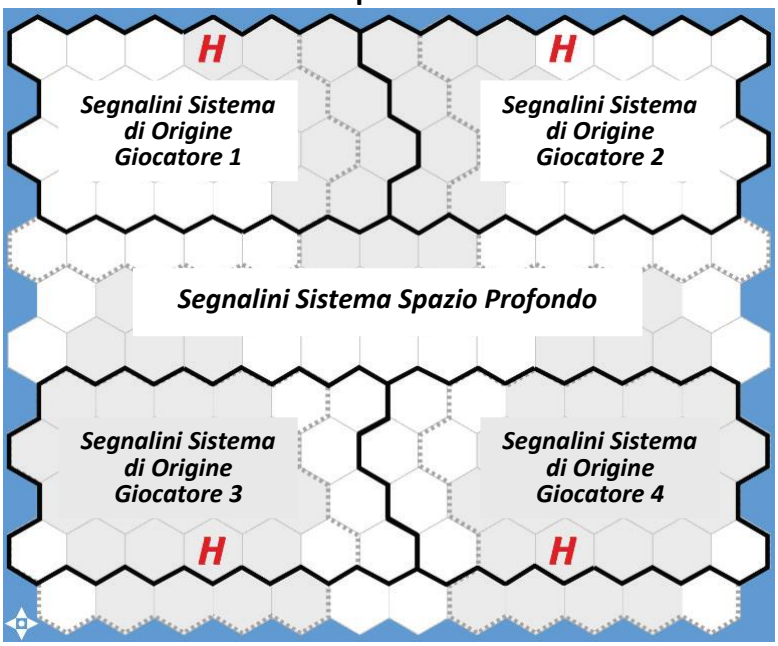
- Il giocatore Replicatore deve essere nella squadra con 3 giocatori.
- Il giocatore Replicatore pesca due Vantaggi dell'Impero (MRB 10.0) e ne tiene uno, mentre gli altri due giocatori della sua squadra pescano tre Vantaggi dell'Impero in totale e ne tengono uno ciascuno.

4.7 4 Giocatori Spazio Profondo



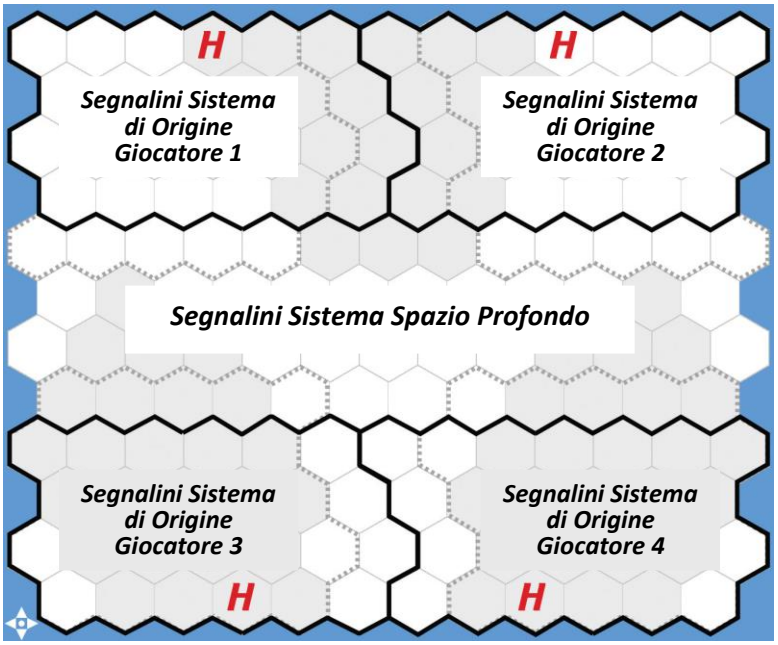
- Ogni giocatore utilizza 14 segnalini Sistema di Origine.
- Ogni giocatore seleziona dai propri segnalini Sistema di Origine il proprio Pianeta di Origine, cinque pianeti, un Pianeta Desolato e sette segnalini Minerale.
- Ogni giocatore posiziona il proprio Pianeta di Origine in un esagono contrassegnato con una "H" e i restanti 13 segnalini Sistema di Origine vengono mescolati e posizionati entro i confini mostrati nel diagramma.
- Ci sono 94 segnalini Spazio Profondo.

4.8 4 Giocatori Tre File di Spazio Profondo



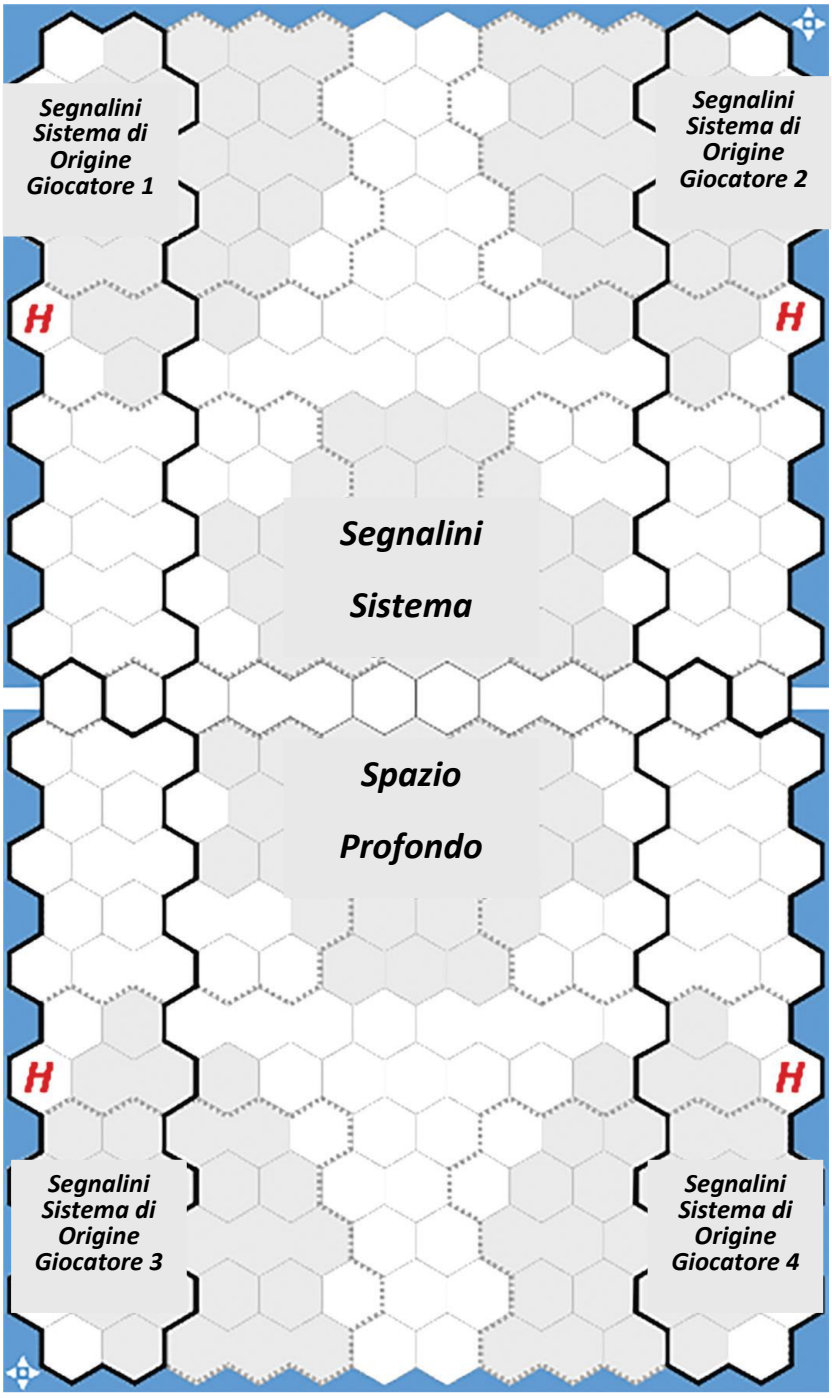
- Ogni giocatore utilizza 25 segnalini Sistema di Origine.
- Ogni giocatore rimuove un segnalino da 5 Minerali dai propri segnalini Sistema di Origine, quindi posiziona il proprio Pianeta di Origine in un esagono contrassegnato con una "H" nel diagramma sopra.
- I restanti 24 segnalini Sistema di Origine di ogni giocatore vengono mescolati e posizionati entro i confini mostrati nel diagramma.
- La fila di esagoni in fondo alla mappa non riceve segnalini e non viene utilizzata.
- Ci sono 38 segnalini Spazio Profondo.

4.9 4 Giocatori Quattro File di Spazio Profondo



- Ogni giocatore utilizza 25 segnalini del Sistema di Origine.
- Ogni giocatore rimuove un segnalino da 5 Minerali dai propri segnalini del Sistema di Origine, quindi posiziona il proprio Pianeta di Origine in un esagono contrassegnato con una "H" nel diagramma sopra.
- I restanti 24 segnalini del Sistema di Origine di ogni giocatore vengono mescolati e posizionati entro i confini della mappa.
- Vi sono 50 segnalini dello Spazio Profondo.

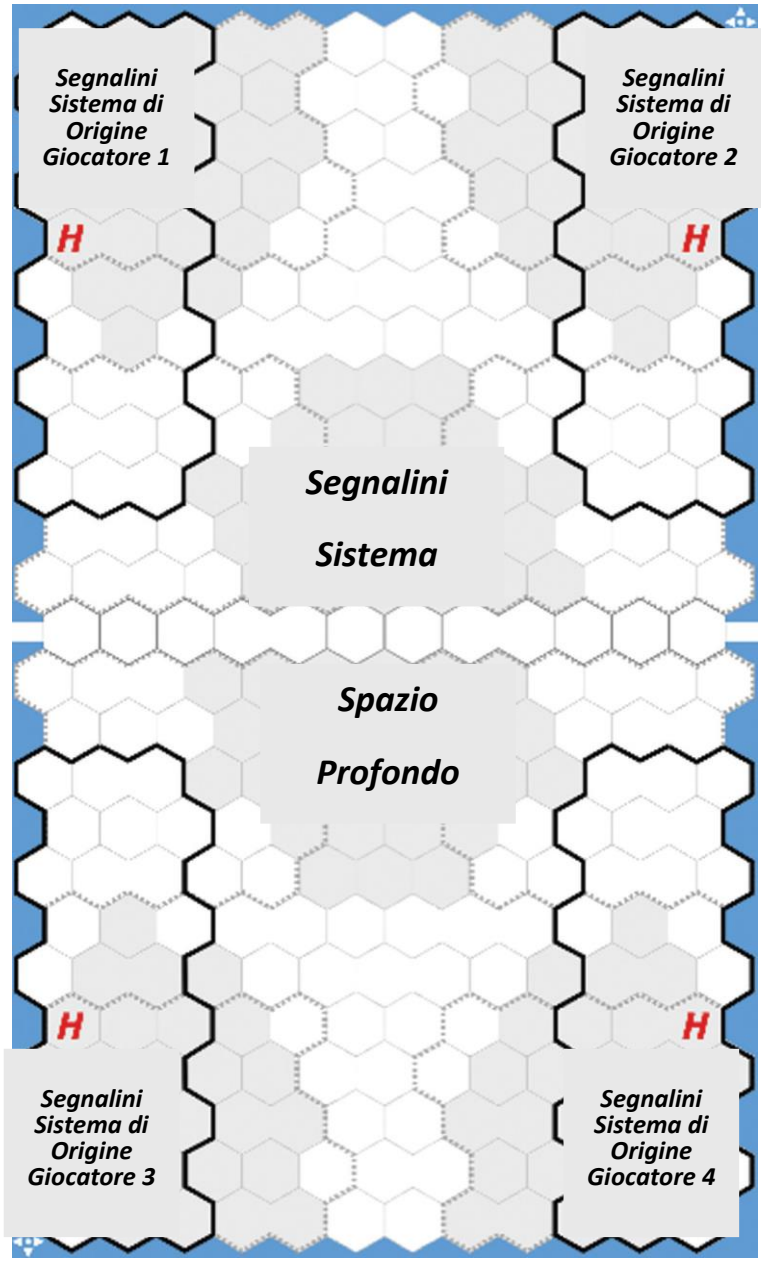
4.10 4 Giocatori Due Mappe



- Questo scenario richiede due copie di *Imperi Spaziali 4X* e si gioca su due plance. Dodici tessere esagonali vuote vengono utilizzate per collegare le due plance sui lati lunghi. Se durante la partita viene rivelato del terreno in uno degli spazi vuoti delle tessere esagonali, lo spazio vuoto viene rimosso e sostituito con la tessera Terreno appropriata (MRB 6.10).
- Ogni giocatore posiziona il proprio Pianeta di Origine in un esagono contrassegnato con una "H". Poiché ci sono 31 esagoni del Sistema di Origine, ogni giocatore dovrà usare 5 dei nuovi segnalini del Sistema di Origine (contrassegnati con una "v" sul lato frontale) a caso.
- Ci sono 188 segnalini Spazio Profondo.

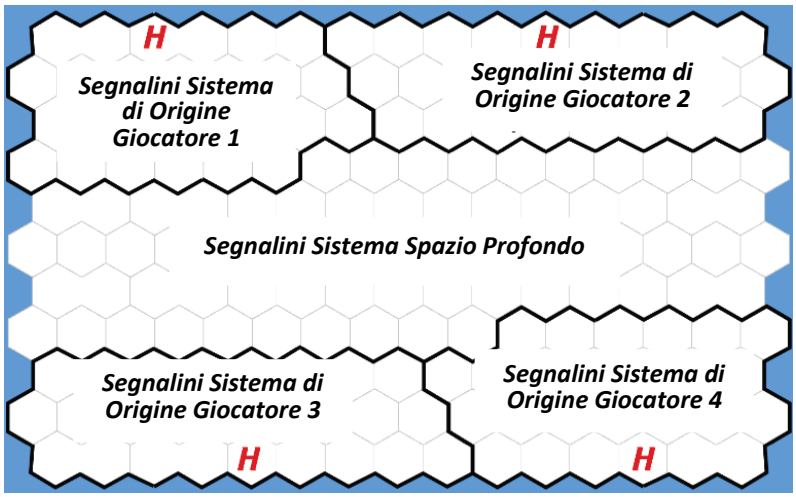
Traduzione per solo uso personale – vietata la riproduzione, anche parziale, e la vendita

4.11 4 Giocatori Due Mappe - Angoli



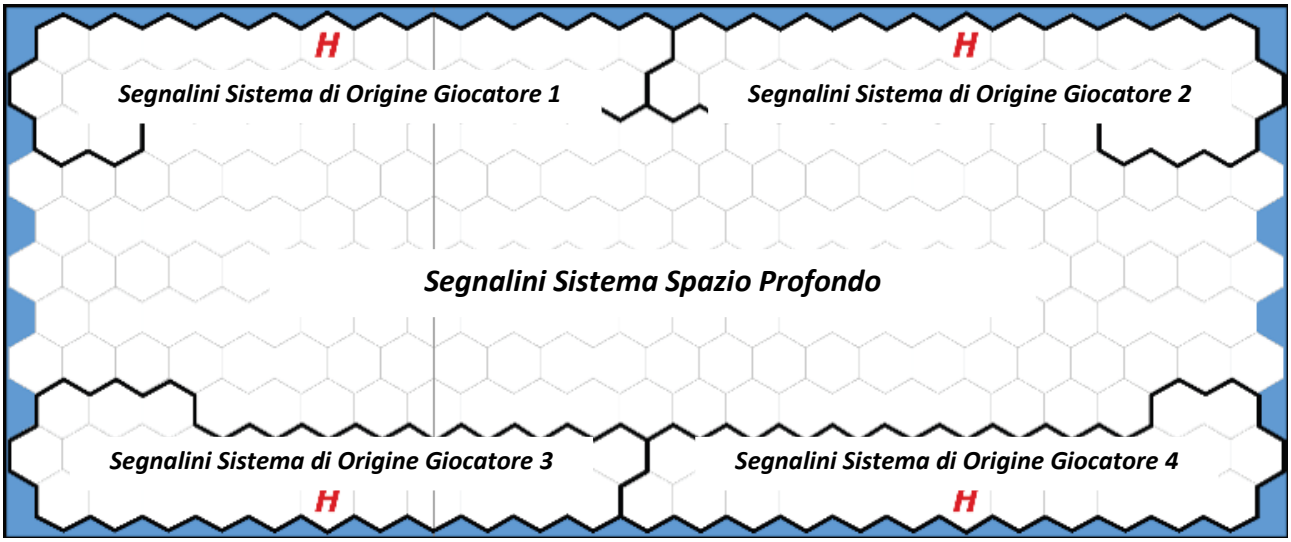
- Il piazzamento iniziale è una versione leggermente modificata dello scenario per 4 giocatori e due mappe (4.10): vengono aggiunti solo 4 nuovi indicatori del sistema di origine invece di 5.

4.12 4 Giocatori Grande (Mappa di *Talon*)



- Questo scenario richiede l'uso della mappa del gioco *Talon*, disponibile anche separatamente tramite GMT Games. Il Pianeta di Origine di ogni giocatore viene posizionato in un esagono contrassegnato con una "H". I restanti 25 segnalini Sistema di Origine di ogni giocatore vengono mescolati e posizionati entro i confini mostrati nel diagramma sopra.
- I restanti esagoni ricevono segnalini Spazio Profondo. In questo caso ne verranno utilizzati 66.
- Gli esagoni parziali non vengono utilizzati.

4.13 4 Giocatori – Entrambe le Mappe di *Talon* (Bordo Lungo)



- Questo scenario richiede l'utilizzo di entrambe le plance del gioco Talon, disponibili anche separatamente tramite GMT Games. Le due plance sono disposte come sopra. Ogni giocatore posiziona il proprio Pianeta di Origine in un esagono contrassegnato con una "H", quindi i restanti 25 segnalini Sistema di Origine di ciascun giocatore vengono mescolati e posizionati entro i confini mostrati nel diagramma sopra.
- Vi sono 154 segnalini Spazio Profondo.
- Gli esagoni parziali non vengono utilizzati.

4.14 4 Giocatori – Entrambe le Mappe di *Talon* (Bordo Corto)



- Il Piazzamento Iniziale è una versione leggermente modificata dello scenario 4 giocatori – Entrambe le mappe *Talon* (Lato lungo) (4.13).

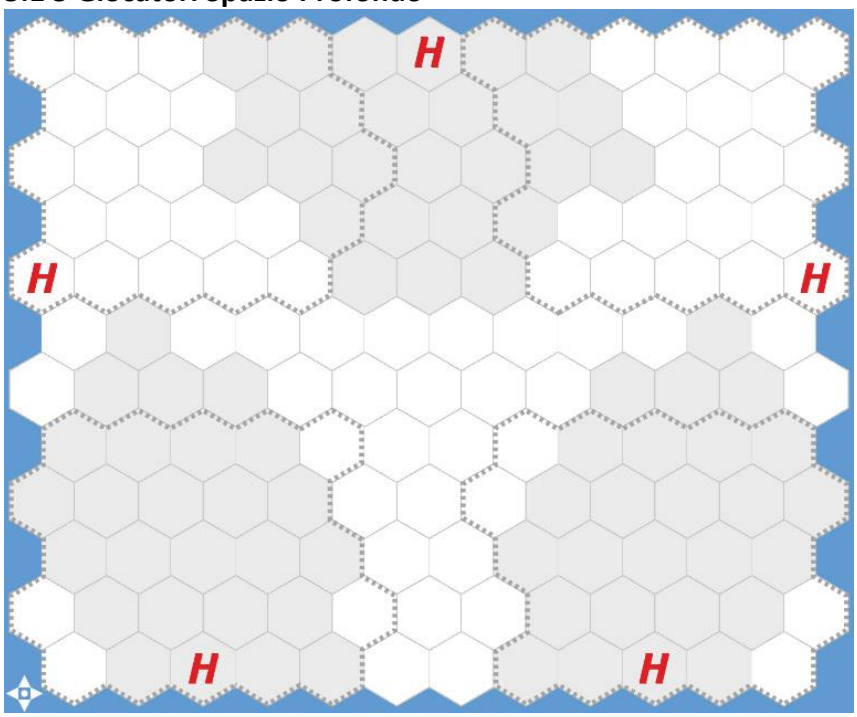
4.15 4 Giocatori – Entrambe le Mappe di *Talon* (con Varchi)



- Il Piazzamento Iniziale è una versione leggermente modificata dello scenario 4 giocatori – Entrambe le mappe *Talon* (Lato lungo) (4.13).

5.0 Scenari da 5 Giocatori

5.1 5 Giocatori Spazio Profondo



- Ogni giocatore utilizza 11 segnalini Sistema di Origine. Dai propri segnalini Sistema di Origine, ogni giocatore seleziona il proprio Pianeta di Origine, cinque pianeti e cinque segnalini Minerale.
- Un giocatore Replicatore utilizza il proprio Pianeta di Origine, quattro pianeti, un pianeta Desolato, quattro segnalini da 10 Minerali e un segnalino da 5 Minerali.
- Ogni giocatore posiziona il proprio Pianeta di Origine in un esagono contrassegnato con una "H", quindi i restanti dieci segnalini Sistema vengono mescolati e posizionati entro due esagoni dal Pianeta di Origine. Alcuni giocatori avranno un segnalino Spazio Profondo entro 2 esagoni dal proprio Pianeta N di Origine atale; possono scegliere in quale esagono si trova.
- Vi sono 95 segnalini Spazio Profondo.

Traduzione per solo uso personale – vietata la riproduzione, anche parziale, e la vendita

5.2 5 Giocatori Stretto

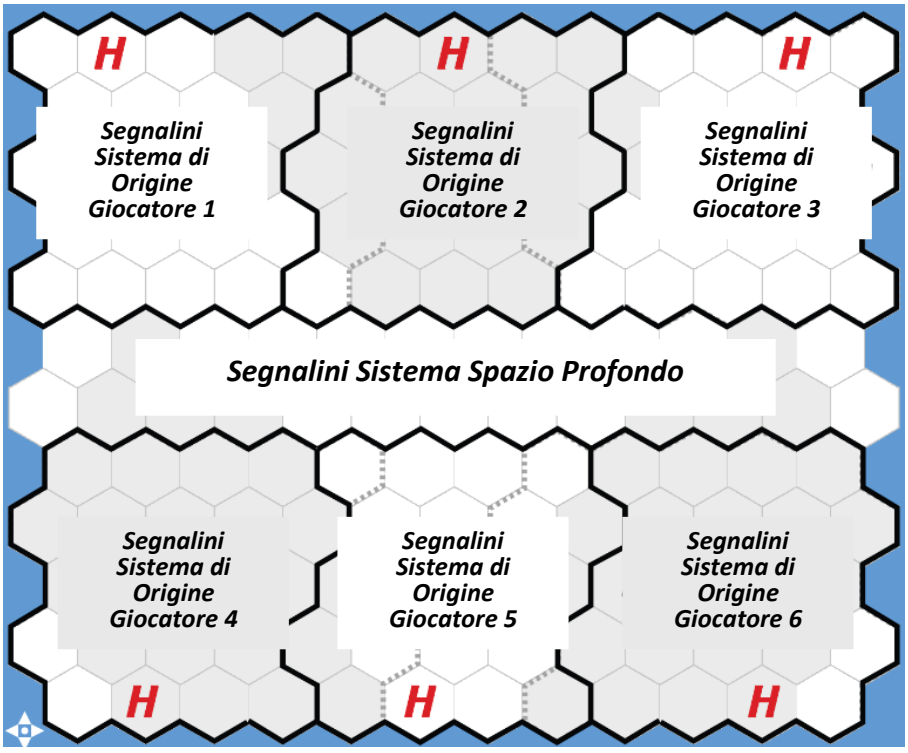
- Questo usa la stessa mappa dello scenario Spazio Profondo per 5 giocatori (5.1).
- Ogni giocatore utilizza 19 segnalini Sistema Profondo. Dai propri segnalini Sistema Profondo, ogni giocatore seleziona il proprio Pianeta di Origine, otto pianeti, un Asteroide, una Nebulosa e otto segnalini Minerale.
- Un giocatore Replicatore utilizza il proprio Pianeta di Origine, sette pianeti, un Pianeta Desolato, due Asteroidi, due Nebulose, quattro segnalini da 10 Minerali e due segnalini da 5 Minerali.
- Ogni giocatore posiziona il proprio Pianeta di Origine in un esagono contrassegnato con una "H", quindi i restanti 18 segnalini Sistema vengono mescolati e posizionati entro tre esagoni dal Pianeta di Origine.
- Vi sono 55 segnalini Spazio Profondo. Quando si prepara questa mappa, almeno un esagono di Spazio Profondo deve essere tra gli esagoni del Sistema di Origine di ogni giocatore.
- Potrebbero esserci uno o due turni in cui sarà necessario utilizzare i segnalini numerici di riserva per tenere traccia della crescita della Colonia per tutti e cinque i giocatori.

5.3 5 Giocatori – 3 VS 2

- Questo usa la stessa mappa dello scenario 5 Giocatori Stretto (5.2).
- Il Giocatore Replicatore deve far parte della squadra a 3 giocatori.
- La squadra a 3 giocatori non riceve alcun Vantaggio dell'Impero (MRB 10.0).
- La squadra a 2 giocatori riceve sei Vantaggi Impero e decide insieme quali quattro usare. Ogni giocatore riceve il beneficio di solo due carte.
- Entrambe le squadre operano come un'ALLEANZA INSTABILE (1.3.1).

6.0 Scenari da 6 Giocatori

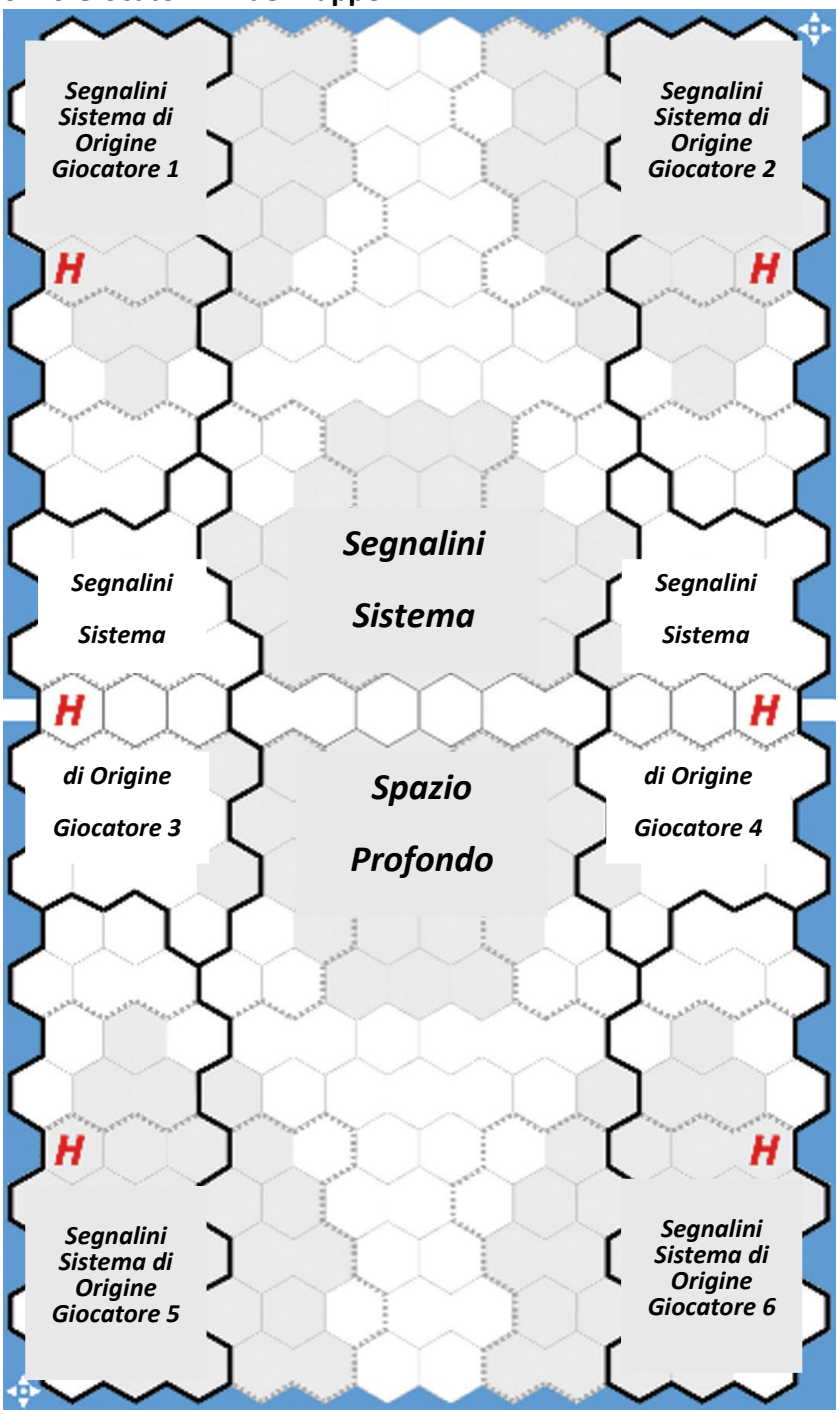
6.1 6 Giocatori – Due Righe Spazio Profondo



- Ogni giocatore utilizza 21 segnalini Sistema di Origine, tranne il giocatore 5, che ne utilizza solo 20.
- Dai propri segnalini Sistema di Origine, ogni giocatore rimuove due 5 Minerali, un pianeta non Desolato, un Asteroide e una Nebulosa. Il giocatore 5 rimuove due Asteroidi invece di uno.
- Ogni giocatore posiziona il proprio Pianeta di Origine in un esagono contrassegnato con una "H", quindi i restanti 20 segnalini Sistema di Origine (19 per il giocatore 5) vengono mescolati e posizionati entro i confini mostrati nel diagramma sopra.
- Vi sono 25 segnalini Spazio Profondo.

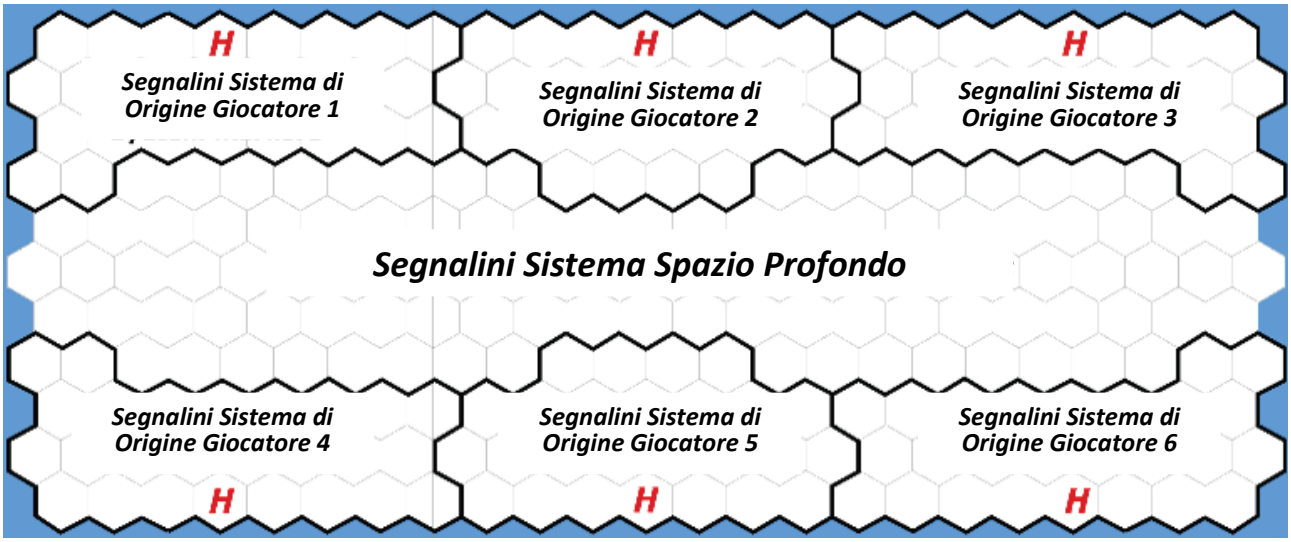
Traduzione per solo uso personale – vietata la riproduzione, anche parziale, e la vendita

6.2 6 Giocatori – Due Mappe



- Questo scenario richiede due copie di *Imperi Spaziali 4X* e si gioca su due mappe. Dodici tessere esagonali vuote vengono utilizzate per collegare le due mappe lungo i lati lunghi. Se durante la partita viene rivelato del terreno in uno degli spazi vuoti, la tessera vuota viene rimossa e sostituita con la tessera Terreno appropriata (MRB 6.10).
- Dodici tessere esagonali vuote vengono utilizzate per collegare le due mappe lungo i lati lunghi. Se durante la partita viene rivelato del terreno in uno degli spazi vuoti, la tessera vuota viene rimossa e sostituita con la tessera Terreno appropriata (MRB 6.10).
- Ogni giocatore posiziona il proprio Pianeta di Origine in un esagono contrassegnato con una "H", quindi i segnalini Sistema di Origine rimanenti di ciascun giocatore vengono mescolati e posizionati entro i confini mostrati nel diagramma sopra.
- Vi sono 156 segnalini Spazio Profondo.

6.3 6 Giocatori – Entrambe le Mappe di *Talon*



- Questo scenario richiede l'utilizzo di entrambe le mappe del gioco *Talon*, disponibili anche separatamente tramite GMT Games. Le due mappe sono disposte come sopra, con il Pianeta di Origine di ciascun giocatore posizionato in un esagono contrassegnato con una "H". I restanti 25 segnalini Sistema di Origine di ciascun giocatore vengono mescolati e posizionati entro i confini mostrati nel diagramma sopra.
- Vi sono 102 segnalini Spazio Profondo.
- Gli esagoni parziali non vengono utilizzati.

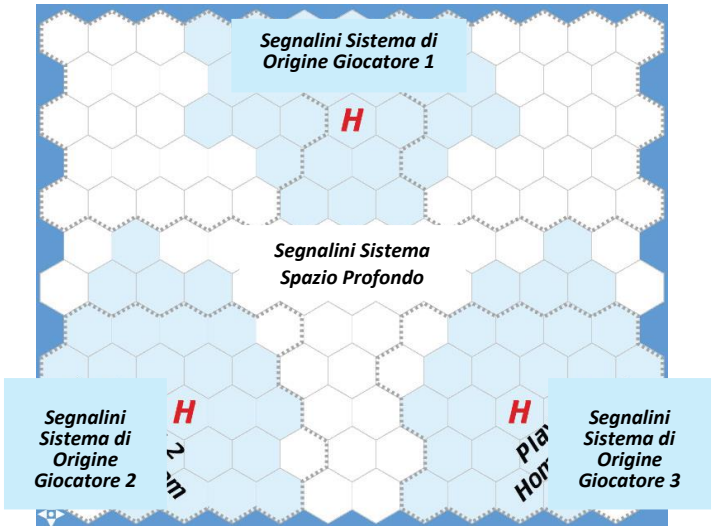
7.0 Scenari Conquista Rapida

Sebbene la Condizione di Vittoria per Partita Corta Multigiocatore (utilizzando i Punti Colonia, 1.1.7) sia stata popolare per aver offerto una partita multigiocatore più breve e non a squadre, lo scopo di questo gioco è sempre stata la conquista. Questi scenari sono pensati per offrire una partita multigiocatore più rapida, con la conquista come condizione di vittoria.

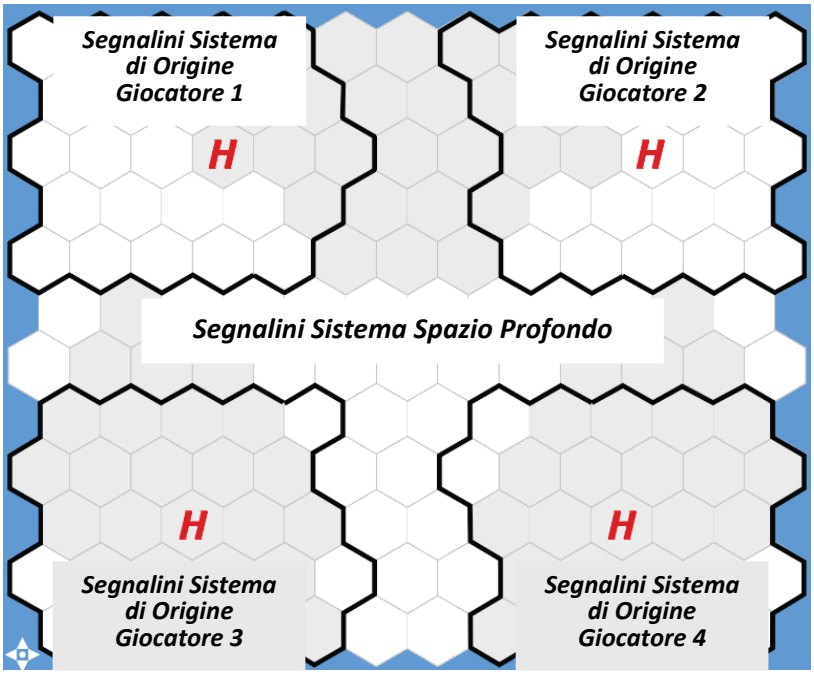
7.1 Piazzamento Iniziale

- Ogni giocatore pone il proprio Pianeta di Origine in un esagono contrassegnato con una "H" nei diagrammi seguenti.
- Non è possibile ricercare o utilizzare Mine o Dragamine.
- Utilizzare i segnalini Pianeta di Origine da 30 CP.
- Utilizzare la Carta Scenario "Avanzamento Tecnologico" (vedere il Manifesto delle Carte) in aggiunta a qualsiasi altra Carta Scenario.
- Il primo giocatore a distruggere un Pianeta di Origine è il vincitore.
- Questi scenari possono essere giocati anche a squadre.

7.2 3 Giocatori Conquista Rapida (fate riferimento a 3.1)



7.3 4 Giocatori Conquista Rapida (fate riferimento a 4.1)



8.0 Scenari Epici per 2-8 Giocatori

- Questi scenari richiedono due copie del gioco e si giocano su due mappe (vedi 4.10 per come disporre due mappe).
- Questi sono pensati per consentire una partita con più di quattro giocatori, ma qualsiasi configurazione dello scenario può essere utilizzata per uno scenario epico. Le possibilità sono numerose.
  - Se sei giocatori sono in gioco, è logico utilizzare la configurazione standard a 3 giocatori su entrambe le mappe.
  - Con sette giocatori, utilizzare la configurazione standard a 3 giocatori su una mappa e la configurazione standard a 4 giocatori sull'altra funzionerebbe.
  - È possibile giocare una partita a 2 giocatori in cui ogni giocatore controlla un impero su entrambe le mappe.
  - È possibile giocare una partita a 4 giocatori con due giocatori su ciascuna mappa utilizzando la configurazione "Ti sfido a giocare a questo". In questo caso, si consiglia ad ogni giocatore di utilizzare tutte le Navi di Coloni del proprio colore di entrambi i giochi.
  - Una partita a 8 giocatori può essere giocata con una configurazione a mappa variabile (3.2 o 4.2).
- Se giocano più di quattro giocatori, allora dovranno essere utilizzati alcuni pezzi dello stesso colore. Ad esempio, potrebbero esserci due imperi verdi. Gli imperi dello stesso colore dovrebbero essere differenziati iniziando il gioco su mappe separate. Quando un'unità attraversa le mappe, dovrebbe essere contrassegnata con un segnalino di riserva di qualche tipo, ad esempio un segnalino di qualche altro gioco.
- In uno scenario epico, quando un giocatore ne conquista un altro, aggiunge tutti i pezzi del giocatore conquistato alla sua riserva di costruzione.
- **Punti Warp:** I Punti Warp (MRB 28.2) sono la connessione tra le mappe. Tutti e sei i Punti Warp 1 (tre su ogni mappa) sono considerati collegati. Lo stesso con tutti e sei i Warp Point 2. I giocatori dovrebbero concordare il numero di Punti Warp utilizzati su ciascuna mappa (cioè se vogliono scartare il terzo punto Warp di ogni numero come al solito o tenerlo in gioco). I segnalini di Spazio Profondo dovrebbero essere mescolati in modo che su ciascuna mappa ci sia lo stesso numero di Punti Warp con lo stesso ID (1 o 2).

9.0 Scenari con Portali Planetari

Gli scenari con Portali Planetari sono per coloro che non riescono a ottenere abbastanza combattimenti di terra.

9.1 Regole Particolari

9.1.1 Portali Planetari: Ogni pianeta è collegato a qualsiasi altro pianeta entro tre esagoni tramite un Portale Planetario. Le Unità di Terra (MRB 21.0) su un pianeta possono muovere su qualsiasi altro pianeta entro tre esagoni attraverso questo Portale Planetario. Questo è considerato il suo intero movimento in quel turno. La carta Tecnologia

Aliena *Supporto Aereo* non consente ai Trasporti di utilizzare i Portali Planetari. Le colonie costruite sugli asteroidi dalla Razza Industriosa non sono collegate da Porte Planetarie.

9.1.2 Pianeti Desolati: I Pianeti Desolati possono essere pre-posizionati nello Spazio Profondo tra i Sistemi di Origine in modo da aumentare la probabilità che i giocatori siano collegati tramite Portali Planetari. Nei diagrammi seguenti, i pianeti Desolati sono posizionati sugli esagoni contrassegnati con una "B". Questi sono suggerimenti per il gioco a 2 giocatori, a 3 giocatori e a 4 giocatori. Tuttavia, i giocatori dovrebbero sentirsi liberi di giocare senza pre-posizionamento dei pianeti o di inventare qualche altro posizionamento deciso di comune accordo. I giocatori possono anche decidere di rimuovere tutti i Pianeti Desolati dai restanti segnalini del Sistema dello Spazio Profondo per limitare la connettività extra.

9.1.3 Combattimento attraverso i Portali: Se le Unità di Terra vengono mosse da un Portale Planetario e il pianeta di destinazione è colonizzato da un altro giocatore o da Alieni Non Giocatori (MRB 18.0), il combattimento di terra avviene normalmente. Indipendentemente dalla tecnologia di combattimento di terra del giocatore invasore, le unità attaccanti non possono attaccare nel primo round. L'invasione e il risultato vengono gestiti come se il pianeta fosse invaso dallo spazio.

9.1.4 Ritirate: Le unità di terra possono ritirarsi attraverso i portali, ma solo su pianeti amici entro tre esagoni che siano liberi da unità nemiche. Possono ritirarsi prima del bombardamento o durante il combattimento di terra quando è il loro turno di sparare, ma non durante il primo round. I combattenti non possono ritirarsi attraverso i Portali Planetari.

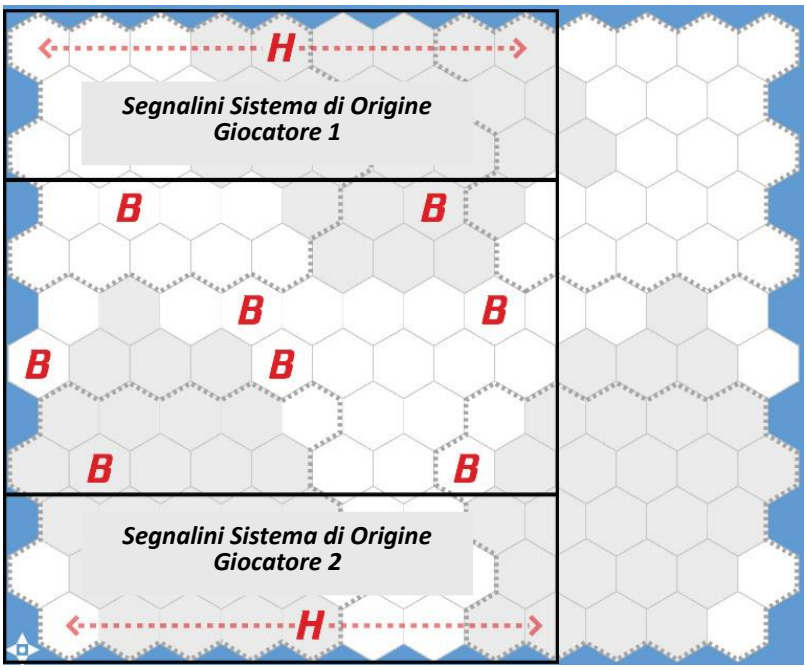
9.1.5 Pianeti Alieni: Un pianeta NPA può essere catturato invadendo attraverso un Portale Planetario. In tal caso, eventuali navi aliene ancora in orbita vengono rimossi dal gioco.

9.1.6 Portali e Caccia: I caccia (MRB 15.2) possono muoversi tra pianeti come le Unità di Terra, ma solo tra Colonie amiche.

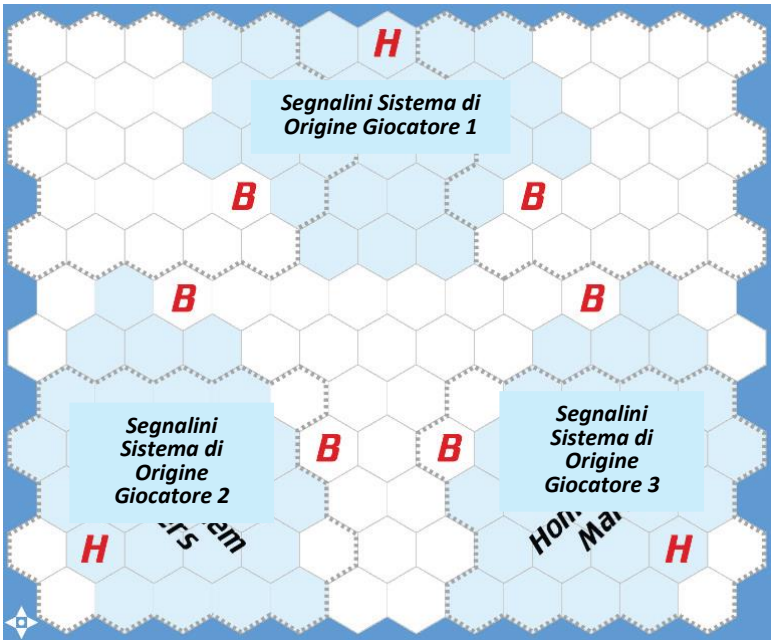
9.1.7 Navi di Coloni: Quando viene acquistata una Nave di Coloni, può essere acquistata come Nave di Coloni non spaziale. Costa sempre lo stesso, ma può essere piazzato, senza l'uso di un Cantiere Spaziale, su qualsiasi Colonia che abbia prodotto 5 CP in quella Fase Economica. Dovrebbe essere posizionato con il lato nave rivolto verso l'alto sopra la Colonia esistente. Una Nave di Coloni che non viaggia nello spazio non può mai muoversi nello spazio ma può viaggiare attraverso cancelli come le Unità di Terra. Deve colonizzare il primo pianeta non colonizzato su cui si sposta. La nave viene lasciata sul pianeta non colonizzato e viene girata nella Fase Economica proprio come se fosse una normale Nave di Coloni. Similmente al combattimento spaziale, la CO può entrare in un esagono con unità nemiche solo se accompagnato da unità di terra amiche, non può ritirarsi e viene distrutto se il nemico vince il combattimento.

***Nota di Progettazione**: proprio quando pensate di non aver più bisogno di navi, quella flotta si presenta e inizia a devastare le tue colonie dallo spazio. Quindi, quando abbasserete la guardia a terra, una forza d'invasione apparirà nel vostro sistema di origine e inizierà a diffondersi da un pianeta all'altro.*

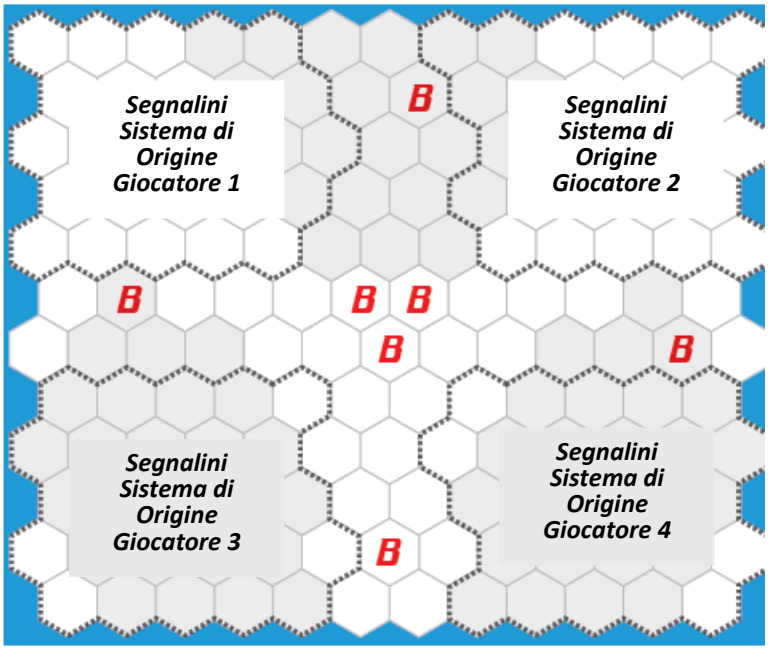
9.2 2 Giocatori Portali Planetari



9.3 3 Giocatori Portali Planetari



9.4 4 Giocatori Portali Planetari



10.0 Scenari con Amebe Spaziali

Le Amebe Spaziali Giganti possono essere aggiunte a molti degli scenari competitivi descritti in questo libro. Durante il gioco, le Amebe Spaziali si moltiplicheranno e tenteranno di distruggere i giocatori umani. Ci sono regole simili per le Amebe Spaziali incluse nel Libro degli Scenari in Solo/Co-op (SSB 3.0).

10.1 Piazzamento Iniziale

- Le Amebe Spaziali possono essere pre-posizionate nello Spazio Profondo tra i Sistemi di Origine. Nessun segnalino di Spazio Profondo viene posto in un esagono con un'Ameba.
- Nei diagrammi che seguono, le Amebe Spaziali sono piazzate sugli esagoni contrassegnati con una “S” come suggerimento per la Mappa Grande a 2 Giocatori così come per le Mappe Standard a 3 Giocatori e a 4 Giocatori. Tuttavia, i giocatori dovrebbero sentirsi liberi di giocare con qualche altra disposizione decisa di comune accordo.
- Tutte le Amebe Spaziali sono dello stesso tipo (a meno che i giocatori non concordino una disposizione con più tipi). Può essere utilizzato un segnalino di Ameba Spaziale di uno qualsiasi dei tre tipi inclusi.

Traduzione per solo uso personale – vietata la riproduzione, anche parziale, e la vendita

- A differenza dello scenario con Amebe Spaziali nel gioco in solitario, non vi sono restrizioni alle regole (cioè Titani, Combattimento di Terra, ecc possono essere usati).
- A differenza dello scenario con Amebe Spaziali nel gioco in solitario, i giocatori pagano i costi di mantenimento come al solito.
- A differenza dello scenario con Amebe Spaziali nel gioco in solitario, i Pianeti Desolati ospitano Alieni non Giocatore (MRB 18.0) su di essi.
- Come scenario con Amebe Spaziali nel gioco in solitario, i Dragamine (SW) rappresentano le Navi Scientifiche (SV), necessarie per sconfiggere le Amebe. Comunque, i Dragamine hanno un doppio ruolo nello scenario competitivo. La tecnologia dragamine conta anche come Scientifica e deve essere ricercata per produrre le Navi ibride Dragamine/Scientifiche. Una pedina di Dragamine può ricercare sia Amebe che dragare le Mine. Utilizzare i costi per le navi Dragamine e la tecnologia dei Dragamine per produrre queste Navi ibride.
- Solo i primi due livelli della tecnologia Dragamine contano come tecnologia scientifica. La tecnologia Dragamine 3 può essere ricercata e utilizzata normalmente, ma non fornisce alcun bonus aggiuntivo alla ricerca di Amebe Spaziali.
- Se un giocatore viene eliminato da un'Ameba, il gioco continua per i giocatori rimanenti finché non ne rimane solo uno (il vincitore) o finché non viene soddisfatta una condizione di vittoria.

***Nota di Progettazione**: Sì, lo so che sui segnalini c'è scritto SW, ma in questo scenario è come se ci fosse scritto SV, come in Vascelli Scientifici. Immagina che la SW sia stata messa sul bancone da qualcuno che ha sentito le parole "Science Vessel" pronunciate da qualcuno con un pessimo accento russo da TV (sto parlando di te, Chekov).*

10.3 Ricercare le Amebe Spaziali

- Finché il giocatore non ha ricercato le Amebe, queste non possono essere attaccate e distruggeranno tutte le navi del giocatore (tranne le Navi Scientifiche [SV]) nello stesso esagono. Se sono presenti SV, possono ricercare l'Ameba prima che distrugga le altre navi. Se queste SV raccolgono 10 o più Punti Ricerca, le altre navi non verranno distrutte automaticamente.
- A differenza dello scenario del solitario, al giocatore non è richiesto di perdere una nave a causa di un'Amoeba prima di ricercarla.
- Ogni giocatore deve ricercare le Amebe Spaziali individualmente.
- I Punti Ricerca vengono trasferiti di turno in turno e ogni giocatore deve tenere traccia del proprio completamento della ricerca.
- Una volta che una SV si trova nello stesso esagono di un'Ameba, vengono lanciati uno o più dadi per ogni SV per rappresentare la ricerca di quella nave sulle Amebe.
  - 1-2: Due Punti Ricerca guadagnati.
  - 3-5: Un Punto Ricerca guadagnato.
  - 6-8: Niente.
  - 9-10: SV distrutta.
- Le Navi Scientifiche di Livello 1 tirano un dado durante la ricerca.
- Le Navi Scientifiche di Livello 2 possono tirare due dadi e ottenere il risultato migliore.
- La tecnologia Scientifica/Dragamine di Livello 2 non può essere ricercata finché una SV di Livello 1 non ha ricercato una Ameba (con successo o no).
- Una volta che il giocatore ha un totale di 10 Punti Ricerca, quel giocatore può attaccare qualsiasi Ameba che incontra per il resto della partita.
- Una Nave Scientifica può ricercare un'Ameba nello stesso turno in cui la nave entra nel suo esagono.
- Più SV possono ricercare ogni turno in cui si trovano in un esagono con un'Ameba.
- Se una SV condivide un esagono con un tipo di Ameba che è stato completamente ricercato, quella nave non partecipa al combattimento, ma deve comunque tirare un dado per la ricerca come di consueto e può essere distrutta con un risultato di 9-10. Non si guadagnano ulteriori Punti Ricerca.
- Dopo aver accumulato 10 Punti Ricerca da un giocatore, le Amebe non distruggeranno più automaticamente le navi. Il combattimento si svolge invece normalmente. Tuttavia, le Navi Scientifiche non partecipano mai al combattimento con un'Ameba.

10.4 Forza delle Amebe Spaziali

Dopo che un giocatore ha raccolto 10 Punti Ricerca, significa che ha capito come uccidere le Amebe.

***Nota di Progettazione**: In termini fantascientifici, l'ameba può essere uccisa se il giocatore modifica leggermente le proprie armi, regolando la frequenza sulla banda EM superiore, regolando la fase, invertendo la polarità o eseguendo qualcos'altro di suono pseudo-scientifico. La modifica specifica non è importante. Ciò significa che ora è possibile attaccarle (immediatamente).*

Non è necessario alcun retrofit (aggiornamento tecnologico) per le navi per poter attaccare (MRB 9.11.3).

Traduzione per solo uso personale – vietata la riproduzione, anche parziale, e la vendita

10.4.1 Determinare la Forza dell'Ameba

- Il primo giocatore che raccoglie 10 Punti Ricerca deve tirare sulla Tabella della Forza dell'Ameba. Questo risultato si applicherà a tutti i giocatori, ma il giocatore che ha tirato non dovrebbe rivelare i risultati agli altri giocatori finché non avranno completato le proprie ricerche (potranno condurre il combattimento contro le Amebe in segreto).
- I risultati ottenuti sulla Tabella della Forza delle Amebe determinano il tipo di tutte le Amebe presenti nel gioco.

10.5 Tabella della Forza delle Amebe

Tiro	*Tipo di Ameba*
1	**C7-1-1**
2	**D6-2-2**
3	**A7-2-2**. Questo tipo di Ameba è vulnerabile anche ai caccia.
4	**A7-2-2.** Questo tipo di Ameba diventa A5-1-2 quando viene affrontato SOLO da Predoni.
5	**B5-1-2.** Questa Ameba ha un appetito vorace e riceve due attacchi ogni round. Ognuno di questi attacchi può portare a un attacco a catena.
6–7	**A7-2-2**. In qualsiasi round in cui ci sono 3 o più tipi diversi di navi (ad esempio: SC, DD e CA) che attaccano questa Ameba, tutte le navi attaccanti ottengono +1 al loro attacco.
8–10	Questa Ameba può essere uccisa solo facendo esplodere una nave al suo interno. Solo una nave può tentare questo per turno. Se la nave è una CA, BC, BB o DN, l'ameba viene distrutta. Se la nave è una SC, l'ameba viene distrutta con un tiro di 1-4 e se la nave è una DD, l'ameba viene distrutta con un tiro di 1-8. In entrambi i casi, la nave che tenta l'operazione viene distrutta. Tutte le altre navi non possono essere utilizzate. Se l'ameba sopravvive, le altre navi nell'esagono in cui si trova l'ameba vengono distrutte.

10.5.1 Spiegazione dei Risultati della Tabella della Forza

- Con un risultato di 8-10, nessun aggiustamento alle armi funzionerà sulle Amebe e l'unico modo per distruggerne una è far esplodere una nave al suo interno.
- Qualsiasi altro risultato significa che ora è possibile attaccarle e questa è la Dimensione Attacco-Difesa-Scafo delle Amebe in combattimento.

10.6 Proprietà delle Amebe

- Tutte le Amebe hanno un Valore Tattica di 2.
- Tutte le Amebe sono immuni all'Occultamento e ai Caccia, salvo diversa indicazione.
- Le navi non ottengono mai un Bonus della Dimensione della Flotta (MRB 5.1.3) contro le Amebe.

10.6.1 Priorità di Bersaglio delle Amebe: Ogni volta che un'Ameba attacca, questi abitanti senza cervello del vuoto interstellare tirano un dado per determinare quale nave tenteranno di inghiottire (attaccare). Con un tiro da 1 a 5 attaccherà la nave più piccola in combattimento. Con un tiro da 6 a 10 attaccherà la nave più grande in combattimento. Usate il valore in CP di una nave per determinare la più grande e la più piccola. Poiché le Ammiraglie sono insostituibili, sono considerate quelle con il valore in CP più alto. In caso di pareggio, il giocatore sceglie il bersaglio dell'ameba spaziale. Se un giocatore sceglie di farlo, può consentire che le sue SV vengano attaccate (talvolta è utile dopo che le Amebe sono state ricercate in quanto le SV hanno una possibilità di essere comunque distrutte).

10.6.2 Procedura di Attacco dell'Ameba: L'Ameba tira 1 dado ed esegue l'attacco normalmente, confrontando la sua Forza di Attacco con la Forza Difensiva della nave (inclusa la tecnologia). Tuttavia, le navi più grandi sono ancora più difficili da inghiottire. Le navi con Resistenza dello Scafo 2 ottengono un ulteriore +1 alla loro Forza Difensiva, mentre le navi con scafo di dimensioni 3 (o superiori) ottengono un ulteriore +2 alla loro Forza Difensiva. Un attacco riuscito fa sì che la nave venga inghiottita (distrutta) indipendentemente dalle dimensioni. Come sempre, un tiro di 1 è un attacco riuscito e inghiottirà una nave indipendentemente dalle dimensioni.

10.6.3 Attacchi a Catena: Se un'Ameba inghiotte con successo una nave e ottiene un 2 o più in meno del necessario, l'energia extra ottenuta dall'inghiottimento della nave consente all'ameba di attaccare di nuovo immediatamente. Questo può accadere un numero qualsiasi di volte durante un round di combattimento.

***ESEMPIO**: Un'Ameba di tipo 4 (A7-0-2) viene attaccata da 4 esploratori, un incrociatore e una corazzata. Tutte le navi con tecnologia difensiva pari a 1. L'ameba attacca per prima. Tira un 3 e quindi attaccherà la nave più piccola (un esploratore). Al suo attacco, tira un 4. Poiché aveva bisogno di un 6, l'Ameba non solo inghiotte l'esploratore, ma può attaccare di nuovo. Questa volta tira un 6 e attaccherà la nave più grande (corazzata). La corazzata ha una forza difensiva di 5 (2 Difesa +1 Tecnologia Difensiva +2 a causa di una dimensione dello scafo di 3). L'Ameba tira un 1, inghiottendo la corazzata. Tuttavia, poiché era solo uno in meno del necessario, non può effettuare un ulteriore attacco a catena.*

10.6.4 Guarigione dell'Ameba: Dopo il combattimento, i danni a un'Ameba vengono curati allo stesso modo delle navi.

Traduzione per solo uso personale – vietata la riproduzione, anche parziale, e la vendita

10.7 Diffusione delle Amebe Spaziali

Le Amebe non si muovono *mai*. Una volta piazzata, una pedina Ameba non si sposta mai in un nuovo esagono. Invece, le Amebe si diffondono all'inizio di una Fase Economica prima che i giocatori effettuino i loro acquisti.

10.7.1 Procedura di Diffusione: La diffusione delle Amebe non è casuaole. Le seguenti linee guida e restrizioni si applicano alla diffusione:

- Le Amebe Spaziali non iniziano a diffondersi sino alla Fase Economica 7 (o in una fase diversa con accordo tra tutti i giocatori).
- Una sola Ameba può essere presente in un esagono.
- Ciascuna Ameba può diffondersi solo una volta in un esagono durante una Fase Economica.
- In ordine di turno, ogni giocatore sceglie un'Ameba e sceglie l'esagono in cui si diffonderà, posizionando una nuova Ameba in quell'esagono. Questo processo continua finché tutte le amebe non si sono diffuse una volta.
- Se un'Ameba può diffondersi in più di un esagono, quando viene scelta per la diffusione, deve diffondersi nell'esagono del pianeta. Se può diffondersi in più pianeti, la persona che la sceglie può decidere in quale esagono di pianeta si diffonde. La presenza o assenza di una Colonia non è considerata.
- Le Amebe appena posizionate non si diffondono. Le nuove Amebe posizionate in quella Fase Economica devono essere contrassegnate in qualche modo in modo che non vengano selezionate accidentalmente per la diffusione.
- Poiché le Amebe sono attratte dalla firma energetica dell'impero umano, non si diffonderanno mai al di fuori dell'area della mappa indicata sulla mappa dello scenario scelto.
- Le Amebe Spaziali non si diffondono nello stesso esagono di una Macchina Giorno del Giudizio ed una DM non muoverà in o attraverso un esagono con un'Ameba.
- Le Amebe non sono limitate dalla combinazione di segnalini. Usate pedine sostitutive se necessario.

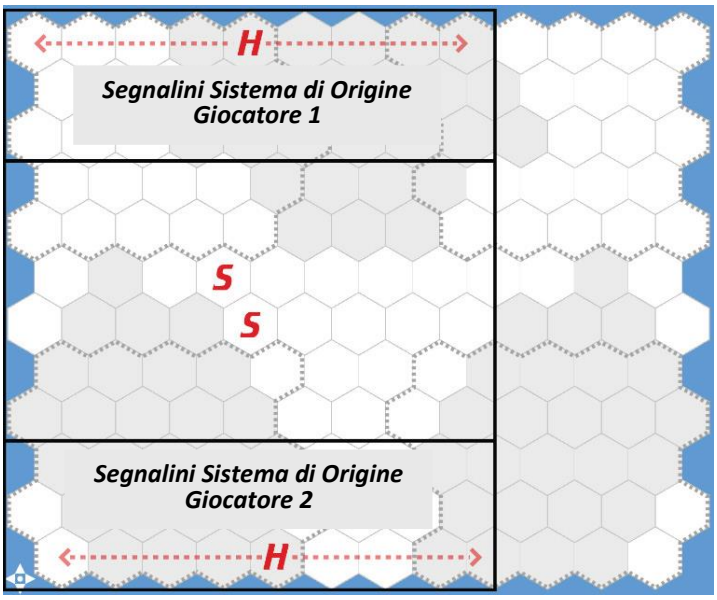
10.7.2 Contatto dell'Ameba con le Navi: Se ci sono navi nell'esagono in cui si diffonde un'Ameba, si verifica immediatamente un round di combattimento speciale durante la Fase Economica, con l'Ameba come attaccante.
Se un giocatore con navi in quell'esagono non ha raccolto 10 Punti Ricerca, tutte le sue navi che non sono Navi Scientifiche vengono distrutte (le SV ottengono un tiro di Ricerca). Le Amebe Spaziali distruggono automaticamente le navi aliene neutrali non giocanti quando si diffondono nel loro esagono.
10.7.3 Contatto dell'Ameba con i Segnalini di Sistema: Un'Ameba rimuove il segnalino di Sistema o Tessera di Terreno (MRB 6.10, esplorato o meno) in qualsiasi esagono in cui si diffonde (solo dopo aver sconfitto qualsiasi nave presente). Se un esagono non è stato esplorato, l'Ameba si diffonde normalmente e il segnalino di Sistema viene rimosso senza essere visto. Un'Ameba non si diffonde in Buchi Neri (MRB 6.3) o Supernove (MRB 6.5). Le Amebe saltano gli esagoni con Pieghe nello Spazio (MRB 25.2) come al solito, ma in tutti gli altri casi, le Amebe non sono influenzate dai segnalini di Sistema.

10.8 Amebe Spaziali e Mine

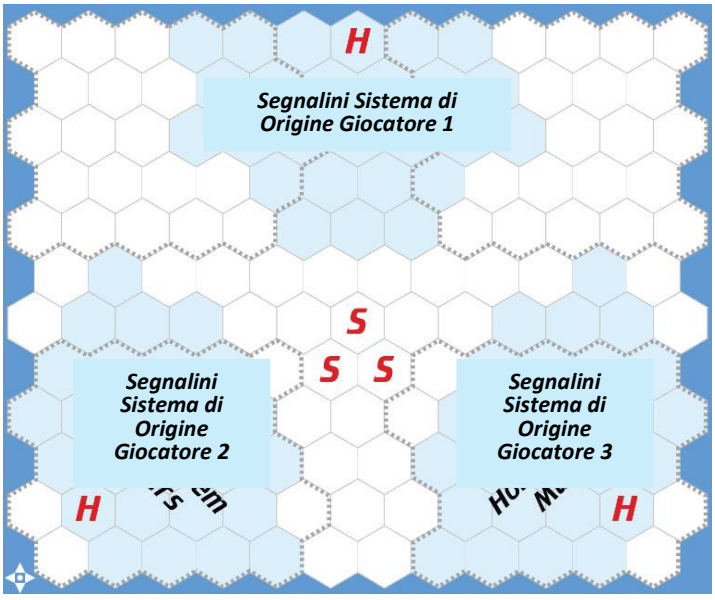
Le Amebe Spaziali sono ostacolate dalla diffusione delle Mine. Comunque, le Mine non influenzano mai le Amebe come influenzano le navi.
10.8.1 Procedura: Se il giocatore sposta solo una Mina (o una Mina e una Nave Scientifica) nello stesso esagono di un'Ameba, non si verifica alcun combattimento. Nella Fase Economica, la Mina viene rimossa e quell'Ameba non si diffonde per quella Fase Economica. L'Ameba non subisce altri danni.
10.8.2 Contatto con le Mine: Le Amebe possono diffondersi sulle Mine normalmente; in questo caso le Mine non hanno effetti ma rimarranno nell'esagono sino alla Fase Economica successiva quando potranno impedire all'Ambea di diffondersi come sopra indicato. Una Mina impedisce all'Ambea di diffondersi solo se si trova nello stesso esagono dell'Ameba all'inizio della Fase Economica.
10.8.3 Adattamento alle Mine: Le Amebe alla fine si adatteranno all'uso delle Mine. Una volta che in ogni Fase Economica un'Ameba non si diffonde a causa della Mina di un qualsiasi giocatore, tirate un dado. Con un risultato di 9-10, nelle *future* Fasi Economiche non sarà più impedita la diffusione delle Amebe tramite le Mine. Alla conclusione di ogni Fase Economica, una Mina verrà immediatamente distrutta quando occupa un esagono con un'Ameba. Posizionate un segnalino "No Mine" su una delle Amebe come promemoria che le Mine non possono influenzarle.

Traduzione per solo uso personale – vietata la riproduzione, anche parziale, e la vendita

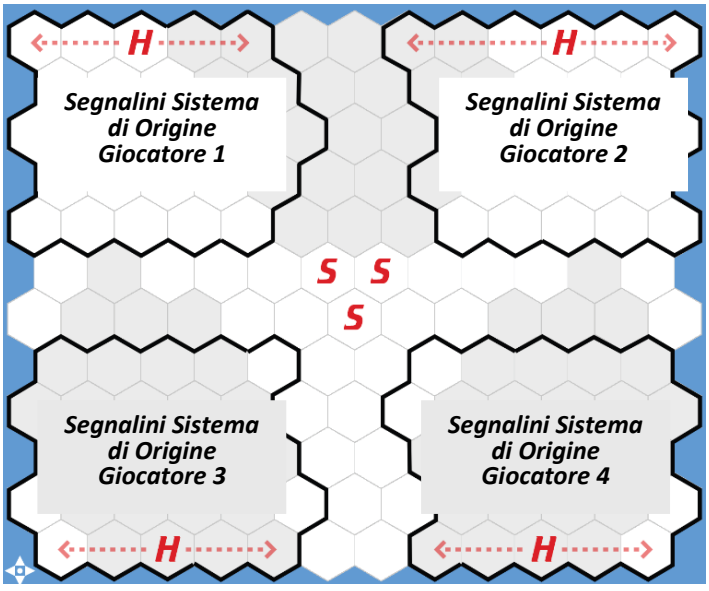
10.9 Amebe Spaziali 2 Giocatori



10.10 Amebe Spaziali 3 Giocatori



10.11 Amebe Spaziali 4 Giocatori



11.0 Scenari Vittoria Alternativa

Entrambi i seguenti scenari di vittoria alternativa possono essere giocati insieme a quasi tutti gli scenari del gioco. Un giocatore vince comunque se è il primo a distruggere un Pianeta di Origine, ma esiste anche un altro modo per vincere attraverso i Punti Vittoria (VP). Non potete concentrarvi così tanto sull'altro modo di vincere da lasciare allentare la vostra difesa.

Usate i gettoni punti vittoria o il denaro di un altro gioco o un pezzo di carta dove tenere traccia dei VP. Il punteggio totale di ognuno è sempre noto ed è un'informazione aperta.

11.1 Re del Punto Warp

I Punti Warp sono la chiave per la vittoria in questo scenario. Rappresentano l'accesso a vasti tesori scientifici e antiche civiltà. Studiandoli, i giocatori sbloccano conoscenze che li porteranno a compiere progressi in grado di cambiare la galassia.

11.1.1 Piazzamento Iniziale: Prima che i segnalini di Spazio Profondo siano piazzati sulla mappa, i Punti Warp (MRB 28.2) vengono tolti dal mix. A seconda dello scenario, un certo numero di Punti Warp vengono posizionati in esagoni concordati di comune accordo nella porzione di Spazio Profondo della mappa. Alcune linee guida sul posizionamento dei Punti Warp:

- Si consiglia vivamente di utilizzare:
  - Un Punto Warp, o
  - Un Punto Warp in meno rispetto al numero di giocatori, oppure
  - Un punto Warp in più rispetto al numero di giocatori.
- Tutti i punti Warp possono essere posizionati centralmente, oppure si può posizionarne uno a vantaggio di ogni giocatore con uno extra al centro. Ci sono molte opzioni e ognuna cambierà il gioco.

***Nota di Progettazione**: Ognuno di questi elementi renderà il gioco molto diverso e interessante: è importante mantenere un Warp Point o devo mantenerne diversi?*

Se i giocatori non riescono ad accordarsi sul posizionamento dei Punti Warp, un giocatore dovrà posizionare tutti i Punti Warp mentre gli altri giocatori sceglieranno la loro posizione iniziale una volta che i Punti Warp saranno stati posizionati. I Punti Warp non utilizzati dovrebbero essere posizionati di lato e non mescolati con il resto dei Segnalini Spazio Profondo.

11.1.2 Proprietà dei Punti Warp: Nessuno dei Punti Warp in questo scenario è collegato. Il loro unico scopo è fornire VP.

11.1.3 Dragamine: Queste navi hanno una doppia funzione in questo scenario. Non solo dragano le mine, ma fungono anche da navi scientifiche. Dovete comunque ricercare la Tecnologia di Sminamento per costruire SW (MRB 17.2).

11.1.4 Durata del Gioco: I giocatori devono decidere all'inizio del gioco quante Fasi Economiche vogliono che il gioco duri. Il gioco termina dopo quella Fase Economica. Le fasi economiche 10-12 vanno bene per una partita più breve, a seconda dello scenario. Questo scenario funziona anche con una partita più lunga di 15-20 Fasi Economiche, anche se i giocatori dovranno stare attenti a non concentrarsi troppo sui punti Warp poiché diventerà sempre più probabile che qualcuno lanci un attacco vincente contro un Pianeta di Origine.

11.1.5 Punti Vittoria: I giocatori ottengono 1 VP durante la Fase Economica per ogni Punto Warp che condivide un esagono con uno o più dei loro Vascelli Scientifici. Tutte le Navi Scientifiche nello stesso esagono di un Punto Warp devono essere rivelate durante la Fase Economica. Il giocatore con più VP alla fine del numero concordato di Fasi Economiche è il vincitore. In caso di pareggio, dopo che gli acquisti per la Fase Economica sono stati completati, i giocatori sommano il valore CP di tutte le navi con capacità di combattimento che hanno sulla mappa e il vincitore è il giocatore la cui flotta somma più CP. In caso di ulteriore pareggio, i giocatori in parità si dividono la vincita.

11.1.6 Calcolo Alternativo dei Punti: Come variante a questo scenario, i giocatori possono accordarsi per ottenere 1 VP per Nave Scientifica in un Punto Warp nella Fase Economica. Ciò cambierà in modo significativo la strategia dello scenario (valutare la capacità di combattimento rispetto al numero di navi scientifiche è difficile) e si consiglia di giocare a questa versione con un solo punto di teletrasporto.

11.2 Prendete i Manufatti

Antichi manufatti di grande valore sono disseminati nello spazio profondo e i giocatori devono raccoglierli e studiarli.

11.2.1 Piazzamento Iniziale: Per questo scenario saranno necessari pezzi o segnalini extra (i pezzi di un vecchio gioco Risk funzioneranno bene). Uno di questi pezzi extra viene piazzato in ogni esagono di Spazio Profondo (insieme al segnalino di esplorazione). Questi rappresenteranno gli antichi manufatti.

11.2.2 Esplorare i Manufatti: Dopo l'esplorazione, i manufatti rimangono nell'esagono anche se il segnalino Sistema viene rimosso (Pericolo!, ecc.). ***Eccezione**: I manufatti nelle Supernove (MRB 6.5), Pieghe nello Spazio (MRB 25.2) e i Filamenti Quantici (MRB 25.5) vengono rimossi*.

Traduzione per solo uso personale – vietata la riproduzione, anche parziale, e la vendita

11.2.3 Spostare i Manufatti: I Manufatti possono essere spostati solo dai Minatori. Posizionate il manufatto sul segnalino Minatore quando un Minatore lo raccoglie. Possono raccogliere un manufatto in qualsiasi momento durante il loro movimento. Allo spostamento dei Manufatti si applicano le seguenti regole:

- Ogni Minatore può trasportare un solo manufatto alla volta e non può trasportare minerali o relitti spaziali contemporaneamente.
- I manufatti trainati dai Minatori vengono distrutti se il Minatore viene distrutto.
- I minatori possono depositare i manufatti nel loro Pianeta di Origine o in una colonia collegata tramite Linee di Rifornimento MS al Pianeta di Origine (si presume che una nave civile sia in grado di trasportare il manufatto da lì). I minatori non possono depositare manufatti nelle colonie che non sono ancora collegate in questo modo.

11.2.4 Condizioni di Vittoria: Ogni manufatto lasciato vale 1 VP nel momento in cui viene lasciato. Il gioco termina immediatamente (anche nel mezzo di un turno) una volta che qualcuno ha ottenuto abbastanza VP da rendere impossibile che il totale possa essere superato da un altro giocatore dati i manufatti rimasti sulla mappa. In caso di parità, verrà dichiarato vincitore colui che avrà raggiunto per primo il totale dei Punti Vittoria.

12.0 Prendere Supporto* (Variante per 2 Giocatori)

** Gioco di parole inglese = la traduzione corretta sarebbe "Prendere Posizione"*

Le seguenti varianti aggiungono l'uso di supporti in plastica che forniscono un maggiore accesso alle informazioni o aggiungono un ulteriore elemento di informazioni nascoste al gioco.

12.1 Variante Navi su Supporto

- Le navi non rivelate non vengono piazzate a faccia in giù come nel gioco normale. Invece, le navi vengono posizionate in posizione verticale su un supporto di fronte al giocatore.
- Il numero di navi in ciascun gruppo è indicato sulla Scheda Tecnologia della Nave.
- Quando un gruppo viene rivelato, viene posizionato a faccia in su e sotto viene posizionato un segnalino numerico.
- I gruppi hanno ancora un limite di sei navi.

12.2 Variante Esplorazione Nascosta per 2 Giocatori

12.2.1 Modifiche all'Esplorazione

- La mappa viene predisposta normalmente, con i segnalini Sistema a faccia in giù.
- I segnalini di Spazio Profondo devono essere esplorati da entrambe le parti. Quando un segnalino di Sistema dello Spazio Profondo viene esplorato o verrebbe rimesso a faccia in su con la tecnologia Esplorazione (MRB 9.8) per la prima volta, non viene girato a faccia in su e non può essere lasciato a faccia in giù. Invece, viene posizionato in posizione verticale su un supporto di fronte al giocatore che esplora. Alcuni segnalini saranno rivolti verso un giocatore e altri verso l'altro, a seconda di chi lo ha esplorato. Se un segnalino viene esplorato dall'altro giocatore, viene rimosso dal supporto e posizionato a faccia in su. Tutti i segnalini che sono stati esplorati da entrambi i giocatori saranno scoperti sulla mappa.
- Quando un segnalino Sistema dello Spazio Profondo viene esplorato da una nave per la prima volta, si può aggiungere una nave Fittizia (MRB 8.3) all'esagono. I giocatori possono affondare un'altra Nave Fittizia durante la Fase di Esplorazione per far fronte a ciò. Dopo aver guardato il segnalino Sistema e averlo posizionato su un supporto, il giocatore rimuove la Nave Fittizia o la nave in Esplorazione. Rimarrà un segnalino nell'esagono, ma l'altro giocatore non saprà se si tratta di una Nave Fittizia o di una nave e quindi avrà meno probabilità di sapere se l'Esplorazione è andata bene.
    - Se il segnalino Sistema indica che l'esagono è sicuro, il giocatore rimuove la Nave Fittizia.
    - Se il segnalino Sistema indica la distruzione della nave, il giocatore rimuove la nave.

12.2.2 Regole Speciali

- I Buchi Neri dello Spazio Profondo (MRB 6.3) sono letali al 100% finché non vengono esplorati da entrambi i giocatori. Se non è a faccia in su o in posizione, un Buco Nero dello Spazio Profondo risucchierà sempre la prima nave(i) ad esplorare (non è necessario lanciare il dado). Quando ciò accade, il segnalino Fittizia viene lasciato indietro. Le future navi che entrano nell'esagono tirano il dado normalmente (il che rivelerà che si tratta di un buco nero)
- Anche i pianeti alieni (MRB 18.0) sono mortali al 100% se attaccati da una nave solitaria. La prima volta che un pianeta alieno viene scoperto e messo in un supporto, viene trattato come un segnalino Pericolo! e la nave in esplorazione viene rimossa senza lancio di dado (lasciando dietro di sé il segnalino Fittizia). Le navi dell'NPA non vengono scelte e piazzate nell'esagono finché entrambe le parti non hanno esplorato il pianeta o finché questo non viene attaccato da più di una nave.
- I segnalini Perso nello Spazio (MRB 6.6) sono trattati come segnalini Pericolo! quando esplorati per la prima volta. Le future navi dello stesso giocatore che entrano nell'esagono successivamente ignorano l'effetto.

Traduzione per solo uso personale – vietata la riproduzione, anche parziale, e la vendita

- I Pirati Spaziali (MRB 25.7) vengono girati a faccia in su e gestiti normalmente.
- Le Mappe Regionali (MRB 25.6) vengono girate a faccia in su e trattate normalmente (il che potrebbe causare la messa in supporti di segnalini adiacenti).
- I Minerali (MRB 6.7) e i Relitti Spaziali (MRB 6.8) vengono piazzati nei supporti. Tuttavia, se quel giocatore manda un Minatore nell'esagono, può essere rimosso dal supporto e raccolto normalmente.
- Le Supernove (MRB 6.5) sono trattate come segnalini Pericolo! (MRB 6.4) quando esplorati per la prima volta. Se esplorata da una nave, la Nave Fittizia viene lasciata nell'esagono e deve essere spostata fuori durante il turno successivo. È possibile che ciò possa far sì che una Nave Fittizia passi attraverso una Supernova e esca dall'altra parte sotto questa eccezione. Il giocatore che ha esplorato la Supernova non può inviare navi nell'esagono.
- Le Pieghe Nello Spazio (MRB 25.2) non hanno effetto quando vengono esplorate per la prima volta, rimuovete la Nave Fittizia. Le future navi potranno entrare nell'esagono ed ignorare i soliti effetti, oppure attraversarlo. Una volta che una nave lo attraversa, rimuovi il segnalino dal supporto e posizionalo a faccia in su.
- I Filamenti Quantici (MRB 25.5) sono trattati come segnalini Pericolo! quando esplorati per la prima volta. Le future navi dello stesso giocatore possono entrare, ma devono spendere un esagono di movimento extra normalmente.
- Notate che un giocatore può ignorare gli effetti benefici del terreno (ad esempio Pulsar MRB 25.4) per mantenere la tessera terreno nascosta al suo avversario.

12.2.3 Effetti sul Gioco

- Questa variante crea percorsi che possono essere facilmente attraversati da un giocatore (perché lo hanno esplorato), ma non dall'altro. Ciò consentirà a volte a una flotta di ritirarsi più facilmente o di evitare il combattimento.
- Entrambi i giocatori sono più propensi a ricercare la tecnologia di Esplorazione perché non saranno in grado di utilizzare facilmente un percorso tracciato dall'altro giocatore.
- Il costo di subire un cattivo risultato di esplorazione è leggermente inferiore perché il giocatore riceverà come risultato una Nave Fittizia.
- Ci saranno più Navi Fittizie sulla mappa.

Traduzione per solo uso personale – vietata la riproduzione, anche parziale, e la vendita

Sequenza di Gioco Estesa

Questa NON è pensata per essere utilizzata nel normale gioco. Questo ha lo scopo di risolvere eventuali controversie o confusioni integrando tutte le regole del gioco base e di tutte e tre le espansioni. Vuole essere l'arbitro finale su ogni possibile confusione. Onestamente, probabilmente non ne avrete mai bisogno, ma è qui se ne avete bisogno.

1. **Determinare l'ordine dei giocatori (solo nel primo turno di gioco)**
2. **Primo Turno**
   Giocatore 1:
   a. **Movimento.**
   b. **Combattimento**
   c. **Esplorazione**. Notate che, se l'Esplorazione risulta in forze ostili nello stesso esagono, ritornate al Punto b. immediatamente e risolvete il combattimento adesso.

   Giocatori 2-8: come il Giocatore 1. Dopo che tutti i giocatori hanno terminato il turno, tutte le Macchine Giorno del Giudizio sulla mappa si muovono.
3. **Secondo Turno**: come il primo turno.
4. **Terzo Turno**: uguale al turno uno.
5. **Fase Economica** – Tutti i giocatori svolgono questa fase simultaneamente, non in ordine di gioco. Fanno eccezione le Carte Risorsa, che vengono giocate all'inizio della Fase Economica in ordine di giocatore inverso.

MOVIMENTO

Le unità possono spostarsi da un esagono all'altro fino alla velocità massima di cui sono dotate. Questo movimento può essere aumentato dalle Linee di Rifornimento MS o dalla Fionda Gravitazionale del Buco Nero, ma non da entrambi. Questo movimento può essere ridotto entrando in vari tipi di terreno, esagoni che contengono unità nemiche ed esagoni che si trovano accanto a unità nemiche dotate di abilità avanzate.

Dispositivi di Comunicazione. Le navi utilizzano la tecnologia di esplorazione prima di muoversi. Una o più Carte Risorsa possono essere giocate dopo che è stata utilizzata la tecnologia Esplorazione ma prima di qualsiasi movimento della nave.

Predoni contro Scanner: Quando l'attaccante si muove in un esagono con unità nemiche e ha dei Predoni presenti che desiderano continuare a muoversi, accade quanto segue. (Notate che, sebbene queste regole si riferiscano ai Predoni, coprono anche qualsiasi altra nave dotata di Occultamento.)

- L'attaccante dichiara di avere i Predoni e di voler continuare a muovere.
- Il difensore dichiara di avere Scanner 1 (e l'attaccante deve fermarsi) o di non avere lo Scanner 1 (e l'attaccante può continuare a muoversi).
- Se il difensore dichiara di avere Scanner 1, l'attaccante può dichiarare Occultamento 2.
- Il difensore dichiara di avere lo Scanner 2 (e che l'attaccante deve fermarsi) o che gli manca lo Scanner 2 (e l'attaccante può continuare a muoversi).

Il difensore ha la possibilità di non annunciare il proprio livello di Scanner e consentire ai Predoni di continuare a muoversi. I livelli tecnologici devono essere annunciati in combattimento (vedi passo C8), ma a questo punto il combattimento non è stato dichiarato.

Controlli di Sopravvivenza nel Buco Nero: Questi avvengono prima che venga dichiarato il Movimento di Reazione e prima che le navi non combattenti vengano distrutte. Una nave con Sistema di Comunicazione Avanzato non può Reagire in un esagono di Buco Nero se la nave nemica sta tentando una Fionda Gravitazionale del Buco Nero. Quella nave può ancora Reagire nel prossimo esagono in cui entra la nave nemica, se quell'esagono è adiacente alla nave che effettua il Movimento di Reazione. Se l'attaccante usa la regola della Fionda Gravitazionale del Buco Nero per spostarsi in un altro esagono, tutte le navi non combattenti vengono distrutte prima che le navi attaccanti se ne vadano.

REGOLE DI MOVIMENTO SPECIALE PER LE NAVI NON-COMBATTENTI

Le unità senza Forza di Attacco non possono entrare in esagoni che contengono unità nemiche, Colonie nemiche, o segnalini di Sistema a faccia in giù a meno che anche una nave amica con capacità di combattimento non entri nell'esagono. Le unità senza Forza di Attacco vengono distrutte se sorprese da sole in un esagono da unità nemiche con capacità di combattimento. In questo modo non viene rivelata alcuna informazione sulle unità nemiche, tranne il fatto che sono armate. Vi sono due eccezioni a questa regola:

- Le unità senza Forza di Attacco non vengono distrutte se si trovano in un esagono di Buco Nero e tutte le unità nemiche falliscono i loro controlli di sopravvivenza di Buco Nero.
- Le unità senza Forza di Attacco e non in un esagono di Buco Nero non vengono distrutte se unità amiche con capacità di combattimento dichiarano che utilizzeranno il Sistema di Comunicazione Avanzato per Reagire nell'esagono.

Traduzione per solo uso personale – vietata la riproduzione, anche parziale, e la vendita

COMBATTIMENTO

C1
Le unità con capacità di combattimento o le Colonie di due fazioni opposte si trovano nello stesso esagono dopo che un giocatore ha finito di muovere.
C2
Il difensore può muovere le navi con il Movimento di Reazione se hanno la tecnologia necessaria.
C3
- L'attaccante dichiara se ha Occultamento 1 o meno.
- Il difensore dichiara se ha lo Scanner 1 oppure no.
- Se il difensore ha Scanner 1, l'attaccante dichiara se ha Occultamento 2 o meno.
- Se l'attaccante dichiara di avere Occultamento 2, il difensore dichiara se ha Scanner 2 o meno.

C4
- Il difensore dichiara se ha Occultamento 1 o meno.
- L'attaccante dichiara di avere lo Scanner 1 oppure no.
- Se l'attaccante ha Scanner 1, il difensore dichiara se ha Occultamento 2 o meno.
- Se il difensore dichiara di avere Occultamento 2, l'attaccante dichiara se ha Scanner 2 o meno.

C5
Giocare le carte Risorsa che vengono giocate prima che le navi vengano rivelate (*Appuntamento Mancato, Ritirata in Caso di Ingaggio* e *Rinforzi Alieni*).

Predoni e Rendezvous mancato: Se il Rendezvous mancato provoca una situazione in cui non ci sono navi dotate di Scanner fino al round 2, ci sono tre possibilità:
1. Se la fazione dei Predoni non ha altro che Predoni e sta cercando di evitare il combattimento rimanendo occultata dopo aver appreso questo, allora la battaglia non inizierà finché non arriva la nave dotata di Scanner e il Round 2 conterà come Round 1 per la maggior parte degli scopi. I Predoni potranno comunque ritirarsi alla prima opportunità di fuoco di Classe D che avranno.
2. Se la fazione dei Predoni ha dei Predoni che cercano di evitare il combattimento restando occultati E navi che non sono Predoni, allora il Round 1 si combatte normalmente, ma i Predoni non possono sparare né essere attaccati. Nel Round 2, i Predoni possono essere attaccati dal fuoco e possono ritirarsi o sparare alla prima opportunità di fuoco di Classe D che ottengono.
3. Se i Predoni dichiarano di volere il +1 nel Round 1, allora il Round 1 verrà combattuto normalmente. I Predoni spareranno come unità di Classe A con +1 alla loro Forza di Attacco. Nel Round 2, i Predoni verranno trattati come Unità di Classe D.

C6
Rivelate i tipi e i numeri delle navi. Prima l'attaccante e poi il difensore. A questo punto, se è presente una Colonia, il difensore deve dichiarare quali delle sue Unità di Terra si trovano nella Colonia e quali sono sui Trasporti.
C7
I Razziatori attaccanti a cui non è stato annullato l'occultamento possono ritirarsi. I Razziatori in difesa a cui non è stato annullato l'occultamento possono ritirarsi.
C8
Entrambe le parti rivelano quale tecnologia è presente sulle loro unità e vengono rivelate alcune carte Vantaggi dell'Impero e Tecnologia Aliena. Entrambe le parti rivelano i livelli di Esperienza posseduti dalle loro unità. Tutte le abilità speciali montate dalle navi uniche e dalle ammiraglie avanzate devono essere rivelate. Terra 2, Terraformazione 1-2 e Accademia Militare 1 non vengono rivelati nel combattimento spaziale. Tutte le altre tecnologie vengono rivelate. Le seguenti carte Tecnologia Aliena devono essere rivelate se un'unità le monta: 2, 3, 5, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 22, 24, 25, 26, 27*, 28, 29, 30, 56, 183, 185, 186, 282, 283.
Nota per 27: Rivelato solo se un'unità mobile è in combattimento.
I seguenti vantaggi dell'Impero devono essere rivelati se in battaglia sono presenti unità non terrestri di questi Imperi: 31*, 32*, 33*, 34, 38, 40*, 42*, 43, 44, 45, 46, 47*, 50*, 51*, 52*, 53, 54*, 55*, 58*, 59*, 62*, 63*, 187*, 188.
Nota per 31 e 32: Le Navi d'Abbordaggio non forza la rivelazione.
Nota per 33: Le Basi e i Cantieri Navali non forzano la rivelazione.
Nota per 40: Solo le unità che possono guadagnare Esperienza forzano la rivelazione.
Nota per 42: Per forzare la rivelazione deve essere presente un'unità mobile.
Nota per 47: Rivelare solo se sono presenti navi da abbordaggio da entrambi i lati o se sono presenti unità di terra inclusa la milizia dal lato E portiamo ancora spade.
Nota per 50: un SC/DD/CA che monta Occultamento deve essere presente per forzare la rivelazione.
Nota per 51: Le unità che ottengono il Vantaggio Impero devono essere presenti per forzare la rivelazione.
Nota per 52: Per forzare la rivelazione deve essere presente una mina.

Traduzione per solo uso personale – vietata la riproduzione, anche parziale, e la vendita

Nota per 54: Un'unità che monta Esplorazione 1 deve essere presente per forzare la rivelazione.
Nota per 55: La rivelazione è facoltativa per evitare di rivelare la tecnologia.
Nota per 58: Per forzare la rivelazione deve essere presente un Cantiere Spaziale o una Base.
Nota per 59: I caccia e le unità di Classe A non forzano la rivelazione.
Nota per 62: Solo le navi che beneficiano di questa carta forzano la rivelazione.
Nota per 63: Solo le navi che beneficiano di questa carta forzano la rivelazione.
Nota per 187: Un Titano deve essere presente per forzare una rivelazione.

C9

L'attaccante dichiara se qualcuno dei suoi Predoni che stavano evitando il combattimento rimanendo occultati si unirà invece al combattimento ora. Anche tutti i Predoni che si uniscono alla battaglia in questo momento devono rivelare la loro tecnologia. L'attaccante dichiara se qualcuna delle sue unità con Scafo Anti-Sensore sta disattivando quella tecnologia per questa battaglia. L'attaccante designa quali unità sta proteggendo con i Proiettori di Scudo.

C10

Il difensore dichiara se qualcuno dei suoi Predoni che stavano evitando il combattimento rimanendo occultati si unirà invece al combattimento ora. Anche tutti i Predoni che si uniscono alla battaglia in questo momento devono rivelare la loro tecnologia. Il difensore designa quali unità sta proteggendo con i Proiettori di Scudo.

C11

Giocate le carte dopo che le navi sono state rivelate (Carta Annulla–Squadriglia Rossa, Carta Annulla–Punto Cieco Sensore, Carta Annulla–Campo Minato Nascosto, 4 Carte Nave Eroica, 2 Spegnimenti Forzati del Sistema ed Eccessiva fiducia).

C12

Dragare le Mine.

C13

Le Mine esplodono.

C14

Il giocatore con più unità può determinare quali desidera schermare in questo round. Tenete presente che il vantaggio dell'Impero dei Mutaforma potrebbe essere rivelato in questo momento per attivare l'effetto una volta per gioco.

C15

Le navi equipaggiate con Raggio Traente dichiarano a quali navi impediscono la ritirata in questo round. Il giocatore attaccante dichiara per primo.

C16

Il round 1 del combattimento viene condotto come stabilito nelle regole. I difensori di Classe A con Tattica 3 spareranno per primi. Tutti i Predoni che hanno un mantello non annullato riceveranno +1 alla loro Forza di attacco in questo round. Le unità devono scegliere se sparare o non sparare in questo round.

C17

I Cavalieri delle Pianure possono ritirarsi.

C18

I Cavalieri Celestiali possono dichiarare una carica.

C19

Le navi schermate vengono rideterminate. I bersagli del raggio traente vengono rideterminati. Il round 2 di combattimento viene condotto come previsto nelle regole. I difensori di Classe A con Tattica 3 spareranno per primi. Le unità possono sparare, non sparare, o ritirarsi in questo round.

C20

L'attaccante può lanciare Unità di Terra su una Colonia nemica se non rimangono Mine. Il difensore può lanciare Unità di Terra su una Colonia amica.

C21

I Cavalieri delle Pianure possono ritirarsi.

C22

I Cavalieri Celestiali possono dichiarare una carica se non l'hanno già fatto.

C23

Continuare con i passaggi da C19 a C22 finché una parte non ha più unità con capacità di combattimento spaziale. Poi distruggi qualsiasi unità non combattente che non abbia unità spaziali amiche con capacità di combattimento rimanenti. Gioca la carta Colpo di Stato.

C24

Gioca le carte Bombardamento Planetario.

C25

Eseguite il Bombardamento Planetario se non rimangono Mine. Tutte le unità che non sono occultate per evitare il combattimento devono rivelare i loro Vantaggi Tecnologici/Impero come da C8 se non l'hanno già fatto.

C26

Gioca Carte Combattimento di Terra (Unità di Terra Eroica e Terreno Familiare in Difesa).

C27

Eseguite il Combattimento di Terra se non rimangono Mine.

C28

Se la Colonia viene catturata, riducete il suo valore CP di un livello ma non al di sotto del livello della Nave Coloniale. Rimuovi una delle unità di terra dell'invasore per formare una guarnigione. Rimuovete dall'esagono tutti i Minerali, Relitti Spaziali o Strutture che erano sul pianeta durante la battaglia. Rimuovete dall'esagono tutti i Caccia presenti nella battaglia che le navi sopravvissute non possono supportare. Il giocatore che ha perso la Colonia deve rivelare tutte le sue carte Vantaggio Impero e Tecnologia Aliena al giocatore che ha catturato la Colonia. Il giocatore che ha perso la Colonia deve rivelare la propria Scheda di Produzione al giocatore che la cattura. A seconda della posizione del pianeta sulla mappa, il giocatore che lo cattura può rubare una o due tecnologie ricercate dall'altro giocatore.

ESPLORAZIONE

Le unità che condividono uno spazio con un segnalino Sistema a faccia in giù devono esplorare quel Sistema. Capovolgi il segnalino e rivela la sua identità a tutti i giocatori. Applica gli effetti immediatamente.

FASE ECONOMICA

E1

A seconda del Turno e del Vantaggio dell'Impero, i Replicatori potrebbero dover rimuovere un segnalino di Colonia ed il pianeta su cui si trova dalla mappa.

E2

Ogni giocatore può demolire le Strutture. Ciò accade prima che vengano generati eventuali CP/RP/LP/TP.

E3

Nelle Fasi Economiche con numero pari, ogni giocatore pesca due carte Equipaggio dal mazzo appropriato, ne sceglie una da tenere a faccia in giù e scarta l'altra.

E4

Tutti i giocatori possono pescare una Carta Risorsa se il loro mazzo di Carte Risorsa non è esaurito.

E5

In ordine di gioco inverso, i giocatori possono giocare le Carte Risorsa.

E6

In ordine di gioco inverso, i giocatori possono scartare e attivare le Carte Annullamento.

E7

I giocatori raccolgono CP/RP/LP/TP e ricevono unità di terra gratuite se idonee.

E8

Tutti i giocatori determinano il loro stato di Rifornimento, poi possono aggiungere/rimuovere Gruppi di Rifornimento dal tabellone.

E9

I giocatori registrano i CP di penalità se necessario.

E10

Le Amebe Spaziali si diffondono. Ciò potrebbe comportare un combattimento immediato.

E11

I giocatori spendono le entrate.

E12

I giocatori posizionano nuove unità sulla mappa.

E13

I giocatori devono assegnare o scartare le Carte Equipaggio selezionate durante questa Fase Economica.

E14

I giocatori modificano i segnalini delle Colonie per riflettere la crescita.

E15

I giocatori annunciano le offerte per l'ordine di turno.

E16

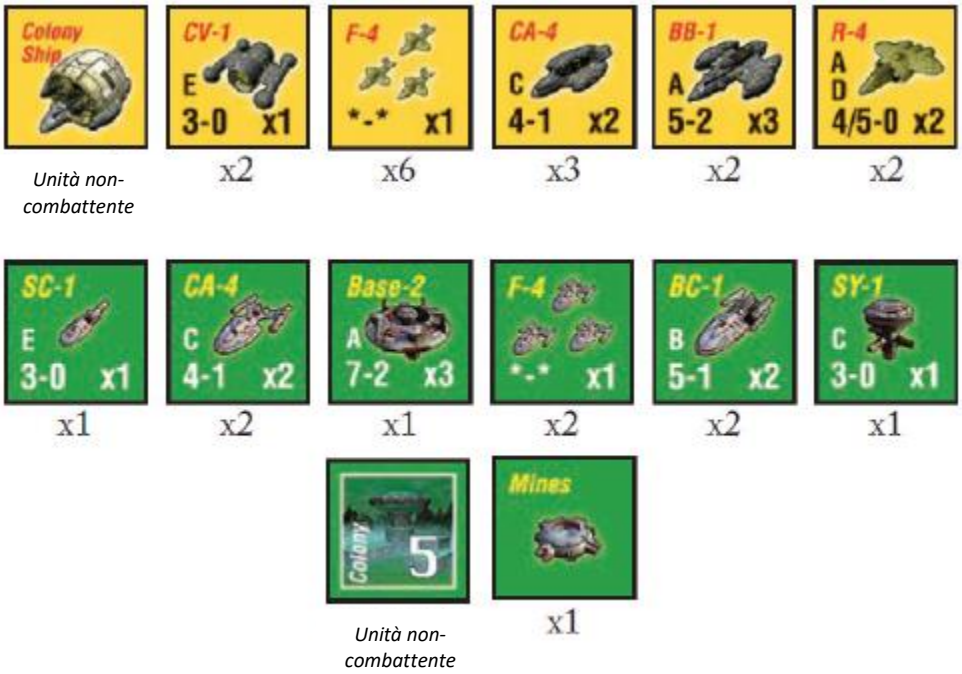
I giocatori scartano le Carte Risorsa che desiderano utilizzare per il loro valore CP. I giocatori possono anche giocare la Carta Scoperta della Ricerca.

E17

I giocatori scartano le carte Risorsa che superano il limite di sei carte in mano.

Traduzione per solo uso personale – vietata la riproduzione, anche parziale, e la vendita

Esempio Completo di Combattimento



Unità non-combattente

x2 x6 x3 x2 x2

x1 x2 x1 x2 x2 x1

Unità non-combattente

x1

In questo esempio, una flotta Gialla composta da 15 navi con capacità di combattimento ed una nave non da combattimento entra in un esagono con una flotta Verde e una Colonia. Tutte le unità sono state rivelate e le esche sono state rimosse. Il numero di ciascuna nave è indicato dal numero sotto i segnalini del gruppo.

Fate Esplodere le Mine: il Giallo non ha portato con sé alcun dragamine, quindi la flotta Mina della flotta Verde fa esplodere. Il giocatore Verde sceglie una CV come bersaglio della Mina. Dato che ora rimane solo 1 CV, vengono distrutti anche 3 Combattenti. Questa è una perdita enorme per la flotta Gialla. La Miniera Verde viene rimossa dal gioco.

Schermatura del Combattimento: Successivamente, i giocatori formano le loro linee di battaglia. Il Giallo ha 11 navi con capacità di combattimento rimaste contro le 9 navi verdi con capacità di combattimento – Il giallo può quindi schermare due delle proprie navi. La Nave Coloniale è una nave non da combattimento e viene automaticamente protetta fino alla fine della battaglia e non conta ai fini di questo limite. Il loro CV non può essere preso di mira finché tutti i loro caccia non vengono distrutti, quindi il giallo non scherma nessuna nave. Nota che la Colonia Verde non può essere attaccata finché tutte le navi Verdi non sono state distrutte o ritirate.

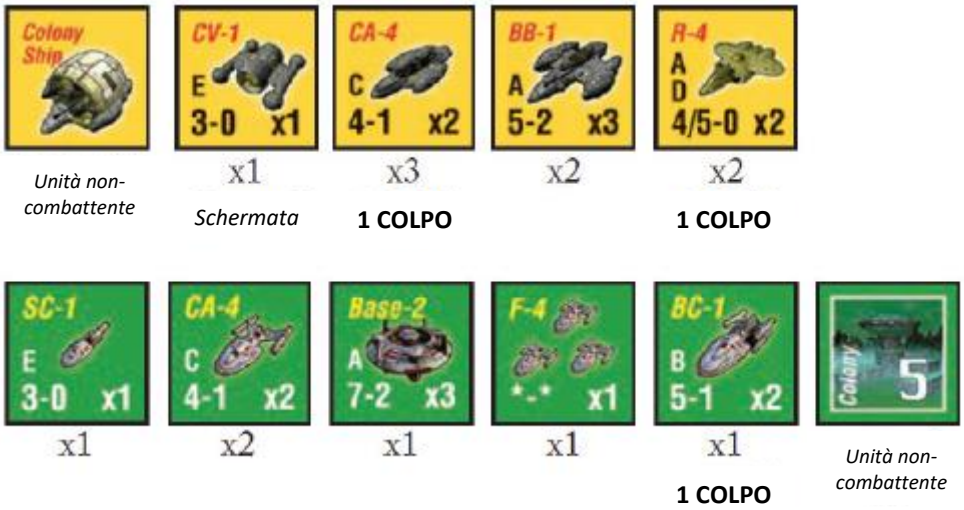
Bonus Dimensione della Flotta: Nessuna delle due parti ha il doppio delle navi dell'altra, quindi nessun giocatore riceve questo bonus +1.

Tecnologie: Entrambi i giocatori hanno lo stesso livello tattico, quindi i pareggi nella valutazione della classe delle armi saranno decisi a favore del difensore. Entrambi i giocatori hanno Tecnologia di Caccia 1, il che significa che i loro Guerrieri sono di Classe B, Attacco 5 e Difesa 0. Nessuno dei due giocatori ha investito in Tecnologie di Attacco o di Difesa, quindi la Forza di Attacco e di Difesa non verrà modificata. Entrambi i giocatori hanno Occultamento di livello 1. Nessuno dei due dispone della tecnologia scanner per negare l'occultamento, ma i Predoni Gialli scelgono comunque di partecipare al combattimento. Nessuno dei due giocatori ha punti di difesa.

Fuoco del Verde di Classe A: Le prime a sparare saranno le navi di Classe A del difensore, ma ne hanno solo una: la loro Base. Il Verde lancia la sua Base (Attacco 7) contro uno dei Razziatori (Difesa 0). La Base colpirà il Predatore con un risultato di 1-7. Viene lanciato un 5, quindi il gruppo di Razziatori riceve un segnalino Colpo. Dato che sono necessari due colpi per eliminare ciascun Predatore, il segnalino Colpo non ha effetto finché non viene assegnato un secondo colpo contro il gruppo Razziatore.

Il Giallo spara Classe A: Ora tocca al Giallo sparare alle sue navi di Classe A. Dato che il Verde non dispone della Tecnologia Scanner, i 2 Predoni Gialli sono considerati Occultati e quindi hanno un valore di Classe A. Occultamento 1 dà loro una Forza d'Attacco pari a 4. Durante questo primo round di combattimento (solo), ottengono +1 alla loro Forza d'Attacco. Entrambi sparano sul gruppo di Incrociatori da battaglia, necessitando di 1-4 per colpire (5-1=4). I tiri di dado sono 10 e 8 – entrambi falliti. Successivamente i 2 BB sparano anche sul gruppo di Incrociatori da battaglia. Allo stesso modo i BB hanno bisogno di 1-4 per colpire. I tiri sono 7 e 2; si ottiene un colpo. Viene posto un segnalino Colpo sul gruppo BC Verde. Il resto degli attacchi per il round n. 1 sono riepilogati di seguito. I numeri tra parentesi rappresentano la Forza di Attacco o di Difesa della nave, a seconda dei casi.

Classe B Verde: 2 Caccia (5) e 2 BC (5) sparano sui 3 Caccia Gialli rimanenti (0). Ne servono 1-5. 2 sono distrutti.
Classe B Gialla: Il Caccia (5) spara sul Cantiere Spaziale (0). 1-5 necessari per colpire. Un colpo lo distrugge.
Classe C Verde: 2 AC (4) sparano sul gruppo AC Gialla (1). 1-3 dovevano colpire. Si ottiene un colpo.
Classe C Gialla: 2 CA (4) sparano sulle BC Verdi (1). 1-3 dovevano colpire. Si ottengono altri due colpi. Dato che ora ci sono tre colpi su questo gruppo, una BC viene eliminata, e la rimanente BC ha un colpo.
Classe E Verde: L'Esploratore (3) spara sul Caccia Giallo (0). 1-3 dovevano colpire. Un colpo distrugge l'ultimo Caccia Giallo.
Classe E Gialla: Il CV (3) spara su uno dei Caccia Verdi (0). 1-3 dovevano colpire. Un colpo lo distrugge. Le navi sopravvissute sono mostrate di seguito. Dato che il Giallo ha ancora la maggior parte delle navi con capacità di combattimento (da 8 a 6), sceglie di controllare il proprio CV poiché ora è vulnerabile senza i Caccia.



Nel secondo round di combattimento, le navi ora possono ritirarsi invece di sparare: la ritirata avviene nel momento in cui la nave può sparare. La prima a sparare è la Base Verde e il fuoco procede nello stesso ordine del primo round. La battaglia continua per tutti i round necessari finché un giocatore non viene distrutto o tutte le sue unità si ritirano. In questo esempio, il Giallo può avere un leggero vantaggio, ma la battaglia sarà sicuramente sanguinosa per entrambe le parti.

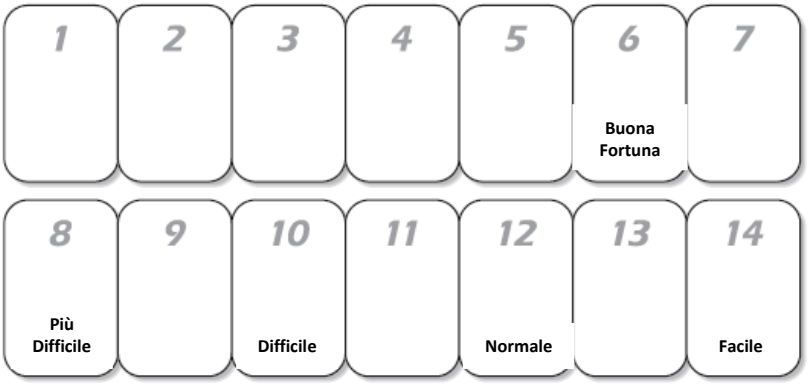
Foglio Economico Alieno - Scenari Tracciato Vittoria **Colore dell'Alieno _____**

Turno Econ.	*Tiri di dado econ.*	*Econ extra*	*Flotta*	*Banca per Espansione e Def*	*Tecn.*	*Difesa Max 50 75 125*	*Lancio Flotta*	*Risultati dei tiri per l'Economia*			*Lista tutte tecn. acquistate*
								Flotta	*Tecn*	*Difesa*	
1	2			100 150 200			0	1	2-10		**Sterminio (CP)**
2	2						1-10	1-3	4-10		
3	2						1-10	1-3	4-8	9-10	
4	2						1-5	1-4	5-8	9-10	
5	2						1-10	1-6	7-9	10	
6	3						1-4	1-4	5-9	10	
7	3						1-10	1-5	6-9	10	
8	3						1-4	1-5	6-9	10	
9	3						1-5	1-5	6-9	10	
10	4						1-6	1-7	8-9	10	**Espansione (CP)**
11	4						1-4	1-7	8-9	10	
12	4						1-6	1-7	8-9	10	
13	4						1-3	1-6	7-10		
14	4						1-10	1-6	7-10		
15	5						1-3	1-7	8-10		
16	5						1-10	1-7	8-10		
17	5						1-3	1-8	9-10		
18	5						1-10	1-8	9-10		**Predone (CP)**
19	5						1-3	1-9	10		
20	5						1-10	1-9	10		

Tecnologie Acquistate	**All'Inizio** Mine Terraformazione 1 Esplorazione 1	Resistenza della Nave 2 3 4 5 6 7 Attacco 1 2 3 Difesa 1 2 3 Tattica 1 2 3	Movimento 2 3 4 5 6 7 Terra 2 3 Caccia 1 2 3 Difesa Ravvicinata 1 2 3 Occultamento 1 2 3	Scanner 1 2 Dragamine 1 2 3 Accademia Militare 1 2 Abbordaggio 1 2 Sicurezza 1 2

Tracciati dei Punti Vittoria

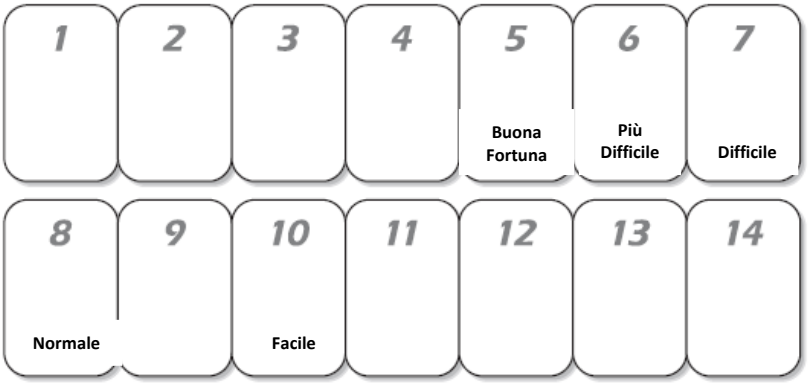
Tracciato Punti Vittoria Macchina Giorno del Giudizio 2-Giocatori



Punti Vittoria DM

1 VP	Minerali (Max 2 VP)
2 VP	Colonia di Giocatore Distrutta
2 VP	Colonia NPA Distrutta
-2 VP	Colonizzazione del Giocatore o Cattura di una Colonia NPA

Tracciato Punti Vittoria Macchina Giorno del Giudizio 3 & 4-Giocatori

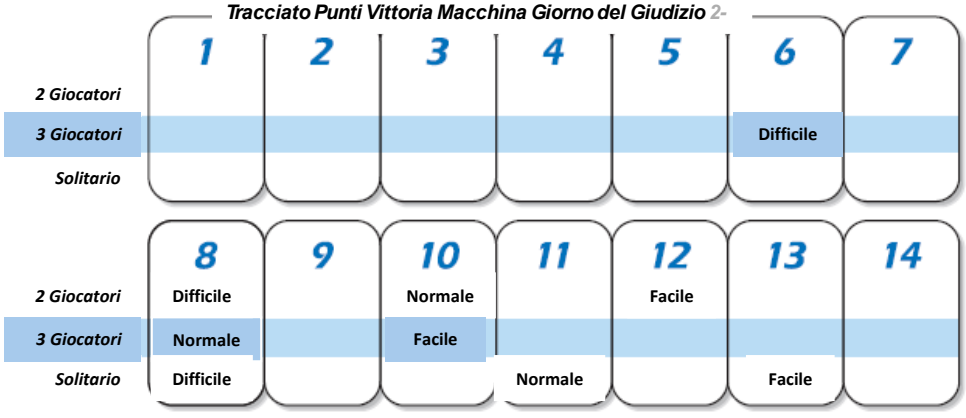


Punti Vittoria DM

1 VP	Minerali (Max 2 VP)
2 VP	Colonia di Giocatore Distrutta
2 VP	Colonia NPA Distrutta
-2 VP	Colonizzazione del Giocatore o Cattura di una Colonia NPA

Tracciato Punti Vittoria Giocatore

Tracciato Punti Vittoria Macchina Giorno del Giudizio 2-



Punti Vittoria AP

1 VP	AP raccoglie un Minerale (Max 2 VP)
2 VP	AP colonizza o cattura con truppe di terra qualsiasi pianeta nello Spazio Profondo
2 VP	AP Colonizza o Cattura una Colonia Del Giocatore
-2 VP	Il giocatore Colonizza o Cattura una Colonia posseduta dal AP
1 VP	Ogni carta Tecnologia Aliena in possesso del AP