 © 2024 GMT GAMES, LLC



IMPERI SPAZIALI

ESPANSIONE TUTTE LE COSE BELLE

SCENARI IN SOLITARIO / COOPERATIVI

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

DS = Spazio Profondo	**HW** = Mondo 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 in solitario e cooperativi 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 Competitivi (CSB) saranno annotati di conseguenza, ad esempio (MRB 5.5) o (CSB 8.0).

Le sezioni 1-12 sono una ristampa di scenari in solitario e cooperativo precedentemente pubblicati, con piccoli aggiornamenti ed errata corrige inclusi. Questi aggiornamenti sono il risultato di oltre un decennio di feedback e ottime idee per scenari alternativi da parte dei giocatori online, vedi Crediti per la modalità Solo Team. Sono inclusi anche due scenari aggiuntivi da utilizzare con queste modalità di gioco precedentemente pubblicate. Inoltre, abbiamo aggiunto una nuova modalità di gioco in solitario/cooperativa chiamata AP Bot. Questa nuova modalità consente ai giocatori di giocare praticamente qualsiasi scenario in solitario o in cooperativa, utilizzando alcune nuove meccaniche per emulare un giocatore reale e preservare l'elemento sorpresa spesso assente o attenuato negli scenari in solitario/cooperativa pubblicati in precedenza. Queste regole non sostituiscono tali scenari, ma offrono ai giocatori l'opportunità di giocare praticamente qualsiasi scenario che normalmente richiedesse un avversario umano, in solitario o in cooperativa.

1.1 Regole Standard per Scenari in Solitario/Cooperativi

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 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).

***Nota di Gioco**: La carta scenario "Avanzamento tecnologico" (vedere il Manifesto delle Carte) non è disponibile per scenari in solitario o cooperativi.*

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: Ogni scenario indicherà la posizione iniziale per i segnalini Sistema di Origine, i segnalini Spazio Profondo e altre posizioni rilevanti.

1.1.4 Punti Warp: I segnalini Punto Warp 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), sono considerati "spazio aperto" e vengono rimossi dal gioco quando vengono girati.

1.1.5 Macchine del Giorno del Giudizio e Amebe Spaziali: Le Macchine del Giorno del Giudizio e le Amebe Spaziali dello Spazio Profondo non devono essere utilizzate nella porzione di mappa dedicata allo Spazio Profondo negli scenari cooperativi.

1.1.6 Capitale Galattica: Se utilizzate, i giocatori non possono bombardare, catturare o consegnare Minerali alla Capitale Galattica (MRB 28.1). I giocatori possono posizionare Unità di Terra nella Capitale Galattica per difendersi dall'invasione e dal bombardamento di giocatori alieni o dagli attacchi delle DM (MRB 29.0). Le basi avanzate e le basi stellari (MRB 38.5) NON possono essere costruite nell'esagono della Capitale Galattica.

1.1.7 Imperi Alternativi: I giocatori possono scegliere di utilizzare Imperi Alternativi (MRB 24.0) in qualsiasi scenario in solitario o cooperativa. Tuttavia, gli Imperi Alternativi non possono essere utilizzati per rappresentare un Giocatore Alieno in nessuno degli scenari con Bot non-AP.

1.1.8 Vantaggi dell'Impero: I Vantaggi dell'Impero (MRB 10.0) possono essere utilizzati dai giocatori umani in qualsiasi scenario in solitaria o cooperativa. Si noti che ciò ridurrà la difficoltà del gioco.

1.1.9 Segnalini Perso nello Spazio: Se le unità si muovono su un segnalino Perso nello Spazio, designate uno dei sei esagoni circostanti come "1" e contate intorno ad essi in senso orario fino a "6". Tirate un dado, ripetendo il tiro da 7 a 10. Le unità vengono inviate nell'esagono risultante.

1.1.10 Offerta Facoltativa del Primo Giocatore negli Scenari Macchina Giorno del Giudizio: La DM inizia la partita come primo giocatore e farà un'offerta quando appropriato. L'offerta della DM viene risolta dopo che i giocatori umani hanno completato le loro Fasi Economiche. La DM fa un'offerta solo se una DM è presente sulla mappa. Se un giocatore umano vince l'offerta, può determinare l'ordine di gioco normalmente. Mentre la DM è il primo giocatore, i giocatori umani possono decidere e impegnarsi nel proprio ordine di gioco durante ogni Fase Economica. Importo dell'offerta: la DM offre il valore più basso tra 2d10 ma ottiene questi CP gratuitamente. Se entrambi i dadi danno lo stesso numero, aggiungi questo numero al risultato di un altro valore più basso tra 2d10 (questi tiri di dado "esplodono"). Se raddoppia di nuovo, ripetete l'operazione, ma questo è il risultato finale.

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

1.2 Consigli di Gioco

Il tempo di gioco per questo gioco è compreso tra 1 e 4 ore per una partita in solitario, a seconda dello scenario. Per le partite cooperative, 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 - Macchina del Giudizio" per 1 giocatore (2.7). Questo è lo scenario in solitario meno complesso e vi permetterà di abituarvi all'atmosfera di gioco contro altri giocatori prima di introdurre giocatori alieni o provare partite cooperative.
- Siate aggressivi! Questo è un gioco che premia il gioco aggressivo.

1.3 Regole sull'Alleanza tra Giocatori negli Scenari Cooperativi

Tutti gli scenari cooperativi si giocano usando le regole sottostanti per le alleanze tra giocatori

1.3.1 Combattimento Alleato: I giocatori possono raggruppare le loro unità in difesa e attaccare simultaneamente, a meno che un solo giocatore agisca prima del nemico, nel qual caso quel giocatore muove per primo.

***NOTA DI GIOCO**: Nelle partite cooperative contro due o più Giocatori Alieni, gli AP possono anche raggruppare le loro unità in difesa e possono attaccare simultaneamente, se in grado di farlo.*

1.3.2 Minerali: I giocatori possono trasportare Minerali nelle Colonie dei loro alleati. I Minerali saranno utilizzati dal proprietario della Colonia.

1.3.3 Linee di Rifornimento MS: Qualsiasi giocatore umano può utilizzare le Linee di Rifornimento MS di qualsiasi altro giocatore umano solo per scopi di movimento.

1.3.4 Sistemi di Origine Alleati: I giocatori possono esplorare il Sistema Originario di un altro giocatore come farebbero con qualsiasi altro esagono inesplorato, ma non possono colonizzare i pianeti di altri giocatori.

1.3.5 Colonie Alleate: I giocatori non possono catturare le Colonie degli altri alleati con Unità di Terra (MRB 21.0) o usare Navi d'Abbordaggio (MRB 19.0) contro gli alleati. I giocatori non possono mai bombardare Colonie che i vostri alleati hanno colonizzato in origine.

1.3.6 Vietato il Prestito: I giocatori non possono mai cedersi CP a vicenda.

1.3.7 Vietata la Condivisione di SY (Cantieri Spaziali): I giocatori possono potenziare le proprie navi solo nei Cantieri Spaziali di loro proprietà.

SCENARI IN SOLITARIO

2.0 Scenari "Macchine Giorno del Giudizio" per 1 Giocatore

Una razza malvagia sta inviando "Macchine Giorno del Giudizio" verso il vostro impero in crescita!

2.1 Piazzamento Iniziale

- Vi sono 26 segnalini Sistema di Origine per il giocatore. Il Mondo di Origine da 30 CP deve essere posizionato nell'esagono con la "H".
- Non è necessario effettuare un'offerta per l'ordine di turno. Il giocatore gioca sempre il suo turno prima delle DM, a meno che non venga utilizzata la regola 1.1.10.

2.2 Regole Speciali

In questo scenario possono essere utilizzate solo le seguenti Regole Avanzate/Opzionali:

- Linee di Rifornimento MS (MRB 13.0).
- Portaerei, Caccia e Difesa Ravvicinata (MRB 15.0).
- Incursori (MRB 16.0).
- Mine e Dragamine (MRB 17.0).
- Scoperte Opzionali nello Spazio Profondo (MRB 28.0).
- Potenziamento Tecnologico Istantaneo (MRB 30.0).
- Fionda Gravitazionale del Buco Nero (MRB 31.0).
- Limiti di Equipaggiamento per la Ricerca (MRB 32.0).
- Ricerca Imprevedibile (MRB 33.0).
- Strutture (solo IC e RC, MRB 36.0).

2.2.1 Condizioni di Vittoria: Il giocatore vince sconfiggendo tutte le Macchine del Giudizio (DM) lanciate contro di lui e perde se il suo Mondo di Origine viene distrutto.

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

2.3 Dettagli sulle Macchine Giorno del Giudizio (DM)

Le Macchine Giorno del Giudizio sono enormi stazioni di combattimento in grado di distruggere interi pianeti.

2.3.1 Momento di Arrivo: Le DM compaiono alla fine della Fase Economica specificata nella Tabella della Difficolta Macchina Giorno del Giudizio (2.7, 2.8) dello scenario.

2.3.2 Posizione di Arrivo: Gli esagoni sulla mappa indicati con numeri rossi rappresentano i punti di entrata delle DM. Quando arriva una DM, tirate un dado per determinare in quale esagono appare.

2.3.3 Linee Guida per il Movimento: Le DM si muovono sempre verso la Colonia del giocatore più vicina. Se due Colonie sono equidistanti, la DM si muoverà sempre verso la Colonia più grande (in CP). Se più Colonie equidistanti hanno le stesse dimensioni, la DM si muoverà verso la Colonia che la porta più vicina al Mondo di Origine del giocatore. In caso di ulteriore parità, la scelta spetta al giocatore. Quando una DM si muove verso una Colonia, se due esagoni diversi la pongono equidistante dalla Colonia bersaglio, si muoverà verso l'esagono che è anche più vicino al Mondo di Origine del giocatore. Ogni volta che una DM si muove, la sua Colonia bersaglio può cambiare. Il giocatore non può ridurre una Colonia o rimuoverla per cambiare la direzione di una DM.

2.3.4 Punti di Forza e di Debolezza: Ogni mappa contiene una tabella che indica in quale Fase Economica ogni DM entra in gioco e la riga del Punteggio DM da utilizzare per le statistiche di quella DM (Tabella 2.5). Quando le DM entrano in gioco, tirano 1d10. La DM appare nell'esagono corrispondente con il numero rosso sulla mappa dello scenario. Quando quella DM viene incontrata per la prima volta, la sua debolezza viene determinata tirando un dado e consultando la Tabella delle Debolezze della Macchina Giorno del Giudizio (2.6).

2.3.5 Velocità di Movimento: Le DM si muovono sempre di un esagono per turno e non possono usare Punti Warp (MRB 28.2). A differenza delle partite multigiocatore, le DM possono muoversi in un esagono con un segnalino inesplorato e, in tal caso, NON girano il segnalino.

2.3.6 Segnalini di Sistema e DM: Le DM non sono influenzati dai segnalini di Sistema (vedere eccezioni in 2.3.7 e 2.3.8). Un giocatore non può muoversi in un esagono con una DM e un segnalino Sistema inesplorato. Se volevate muovere lì, avreste dovuto esplorarlo prima che la DM ci arrivasse!

2.3.7 Condizioni di Combattimento Speciali: La Forza di Attacco/Difesa di una DM non è influenzata da Asteroidi o Nebulose. Le DM sono influenzate dalle Tempeste Ioniche (MRB 25.1.3) e Quasar (MRB 5.8). A differenza delle partite multigiocatore, le DM non distruggono Asteroidi negli scenari in solitario (MRB 29.4).

2.3.8 Pianeti e Colonie: Se una DM si trova in un esagono con un pianeta (con o senza una Colonia), distruggerà quel pianeta. Rimuovi il pianeta e qualsiasi Colonia dal gioco. La DM deve prima sconfiggere tutte le navi in difesa.

2.4 Regole di Combattimento delle Macchine Giorno del Giudizio

- Se una DM si muove in un esagono con le navi del giocatore, le ingaggerà in combattimento.
- A meno che non sia specificato come debolezza, tutti le DM sono immuni a Mine, Caccia (il loro armamento è troppo piccolo per influenzarli) e Occultamento (sono equipaggiati con il livello più alto di Scanner).
- Il giocatore non ottiene il Bonus Dimensione Flotta (MRB 5.1.3) per essere in superiorità numerica rispetto a una DM.
- Un tiro di 1 non è un colpo automatico per una DM. Tuttavia, un tiro di 1 da parte di una DM è sempre un colpo. Una DM che ottiene un 10 dà sempre un fallimento.
- Le DM subiscono danni da combattimento a combattimento (non si riparano automaticamente). Tuttavia, si riparano istantaneamente due danni ogni volta che distruggono un pianeta (indipendentemente dal fatto che abbia o meno una Colonia).
- Le DM ottengono più di un attacco per round, come mostrato nella tabella (2.5). Tutti gli attacchi hanno la stessa intensità e si verificano contemporaneamente. **Una DM è considerata avere Tattica 2**.
- Il giocatore dovrebbe usare il buon senso nell'assegnare gli attacchi di una DM. Se debole contro i Caccia, dovrebbe prendere di mira i Caccia. Se debole contro flotte di grandi dimensioni, dovrebbe attaccare navi più piccole o navi danneggiate per ridurre la dimensione della flotta a meno di 10, ecc. Come per i giocatori umani, le DM possono tirare i loro attacchi uno alla volta e vedere il risultato prima di tirare altri attacchi.
- Una DM non si ritira mai dal combattimento.

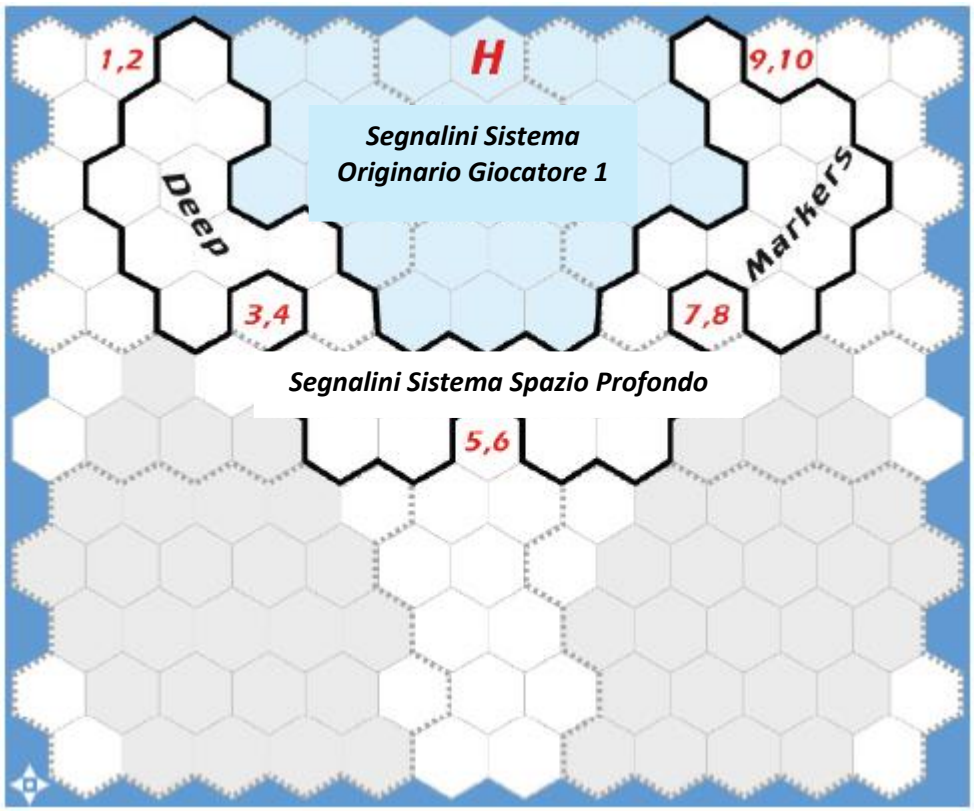
2.6 Debolezze delle Macchine Giorno del Giudizio

Tiro di dado	*Debolezza*
1 – 2	**Caccia:** I Caccia possono sparare e danneggiare una DM normalmente
3 – 4	**Mine:** Ogni Mina causa un colpo contro una DM con un tiro di 1 – 5.
5 – 6	**Occultamento:** Gli Predoni sparano ad A invece che D in ogni round, ed hanno Forza di Attacco +1 nel primo round. Inoltre, questa DM ha -2 alla sua Forza di Attacco contro gli Predoni.
7 – 8	**Flotte Grandi:** Il giocatore ottiene il bonus di vantaggio 2:1 nel combattimento in qualsiasi round nel quale attacca la DM con almeno 10 navi (che possano colpire la DM).
9 – 10	**Nessuna**

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

2.5 Forza delle Macchine Giorno del Giudizio (DM)				
Forza DM	***Forza di Attacco***	***Forza di Difesa***	***Resistenza dello Scafo***	***Numero di Attacchi***
1	D7	1	6	3
2	C7	1	7	4
3	C8	2	7	4
4	C8	2	8	4
5	B9	2	8	5
6	B9	3	9	5
7	B10	3	9	6
8	A10	3	10	6
9	A11	4	10	6
10	A11	4	11	6

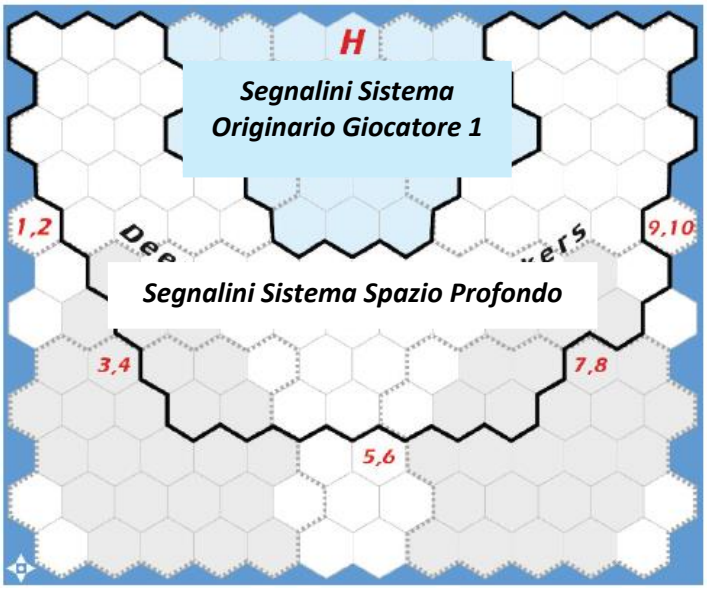
2.7 Macchine Giorno del Giudizio - Piccolo



- I segnalini Spazio Profondo vengono posizionati entro due esagoni dalle aree del Sistema di Origine del giocatore, fatta eccezione per i segnalini che non vengono posizionati in nessuno dei possibili esagoni di ingresso della DM. Il giocatore non può entrare in questi esagoni.
- Il giocatore affronterà un totale di tre DM. Ognuna di loro entra all'inizio della Fase Economica con il Valore indicato nella tabella sottostante.
- "#/#" – Il primo numero indica la Fase Economica in cui entra il DM. Il secondo numero indica il Valore della DM.

Difficoltà	***Prima DM***	***Seconda DM***	***Terza DM***
Facile	7/1	9/3	11/5
Normale	7/2	9/4	10/6
Difficile	6/1	8/3	10/5
Più difficile	6/2	8/4	9/6
Buona fortuna	5/1	7/3	9/5

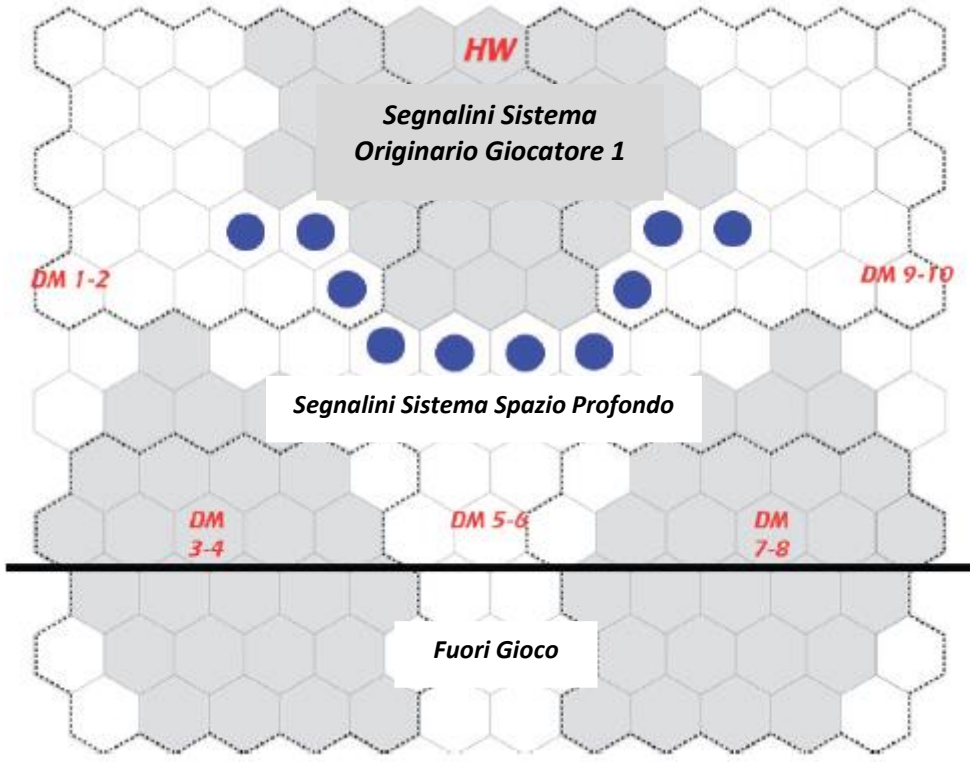
2.8 Macchine Giorno del Giudizio - Grande



- I segnalini Spazio Profondo vengono posizionati entro quattro esagoni dalle aree del Sistema di Origine del giocatore, fatta eccezione per i segnalini che non vengono posizionati in nessuno dei possibili esagoni di ingresso della DM. Il giocatore non può entrare in questi esagoni.
- Il giocatore affronterà un totale di tre DM. Ognuna di loro entra all'inizio della Fase Economica con la Forza di Attacco indicata nella tabella sottostante.
- "#/#" – Il primo numero indica la Fase Economica in cui entra il DM. Il secondo numero indica il Valore della DM.

Difficoltà	*Prima DM*	*Seconda DM*	*Terza DM*
Facile	8/5	10/7	12/9
Normale	8/6	10/8	11/10
Difficile	7/5	9/7	11/9
Più difficile	7/6	9/8	10/10
Buona fortuna	6/5	8/7	10/9

2.9 Macchine Giorno del Giudizio – CG Nascosto



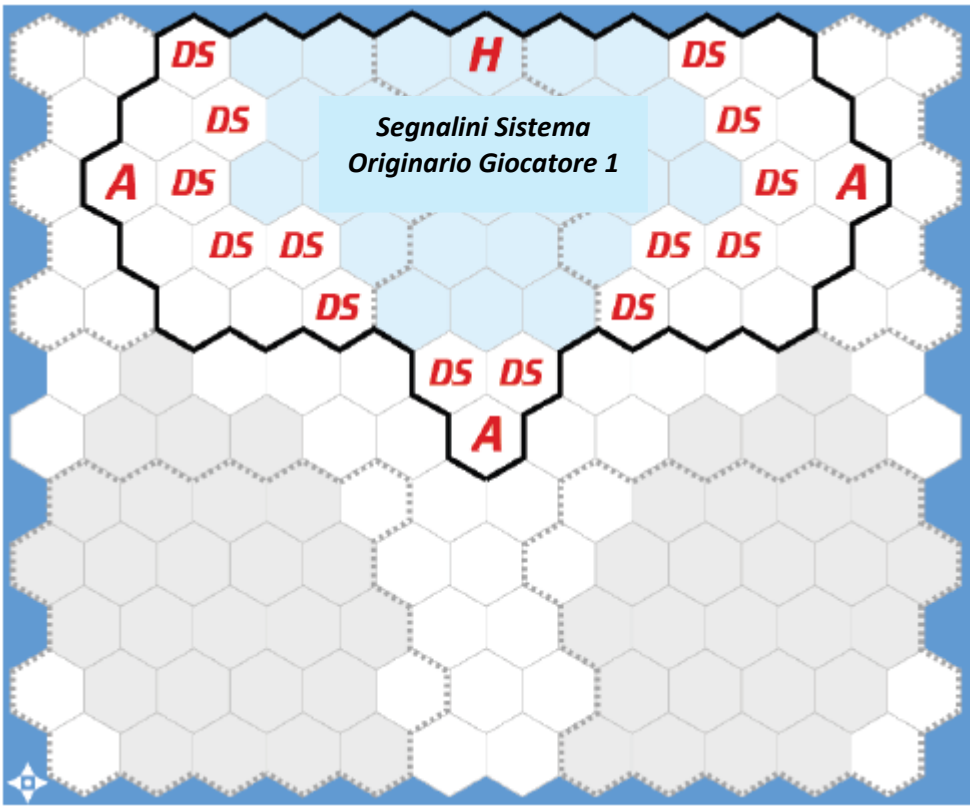
- **Caratteristiche**: La GC rappresenta un'antica civiltà super avanzata. Non potete attaccare una GC, ma il combattimento con il DM può avvenire nell'esagono della GC.
- **Scoperta della GC**: La posizione della GC non è nota all'inizio della partita. Il segnalino GC viene inserito in un assortimento di segnalini Spazio Profondo posizionati casualmente vicino a voi. La GC apparirà casualmente lungo il bordo dei vostri segnalini Sistema di Origine. Mettete da parte il segnalino GC quando assemblate i segnalini Spazio Profondo casuali per uno scenario. Mettete anche da parte 9 segnalini Spazio Profondo casuali. La GC viene aggiunta a faccia in giù, in modo casuale, ai segnalini Spazio Profondo separati. Posizionate questi segnalini DS separati adiacenti al vostro Sistema di Origine negli esagoni indicati dai punti blu. La DM non fa girare questi segnalini DS, vedere 2.3.6.
- **Commercio con la GC**: Potete commerciare con la GC estendendo le vostre Linee di Rifornimento MS fino all'esagono della GC come se fosse una delle vostre colonie. Invece di guadagnare 1 CP per questa colonia, ricevete 5 CP per ogni Fase Economica.
- **Condizione di perdita della GC**: Se la GC viene eliminata, perdete come se il vostro Mondo di Origine fosse stato catturato o eliminato.

3.0 Amebe Spaziali

Durante la partita, le Amebe Spaziali si moltiplicheranno e tenteranno di distruggere il giocatore umano. Regole simili per le Amebe Spaziali sono incluse nel Libro degli Scenari Competitivi (CSB 10.0).

3.1 Piazzamento

- Vi sono 26 segnalini Sistema di Origine per il giocatore. Il Mondo di Origine da 30 CP deve essere posizionato nell'esagono con la "H".
- Prendete dieci dei segnalini Minerale dello Spazio Profondo da 10 CP e quattro dei Pianeti Sterili dello Spazio Profondo e mescolateli. Posizionateli nei 14 esagoni dello Spazio Profondo contrassegnati con "DS". Non usare altri segnalini dello Spazio Profondo. Lascia vuoti gli altri esagoni dello Spazio Profondo.
- Ci sono tre tipi di Amebe Spaziali Giganti incluse nel gioco. Uno viene posizionato in ogni esagono contrassegnato con una "A".



3.2 Regole Speciali

- Le seguenti regole non vengono utilizzate: Dragamine, Alieni non Giocatore, Navi d'Abbordaggio, Combattimento di Terra, Titani, Strutture ed Esperienza delle Navi.
- Il giocatore non paga alcun costo di mantenimento durante questa partita.
- I Pianeti Desolati non ospitano Alieni non Giocatore.

- Come negli scenari multigiocatore di Ameba Spaziale, i Dragamine (SW) rappresentano le Navi Scientifiche (SV), necessarie per sconfiggere le Amebe. La tecnologia scientifica (nota anche come Dragamine) deve essere ricercata per produrre le Navi Scientifiche. Utilizzate i costi per le navi Dragamine e la tecnologia dei Dragamine per produrre le Navi Scientifiche.
- La ricerca dei Dragamine (SW) ottiene invece le Navi Scientifiche (SV), necessarie per sconfiggere le Amebe. I Dragamine veri e propri non vengono utilizzati in questo scenario.
- Ci sono solo due livelli di tecnologia scientifica. Ignorate la tecnologia di livello 3 di Dragamine per questo scenario.

***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).*

3.2.1 Come Vincere: Il giocatore umano vince distruggendo tutte le Amebe Spaziali.

3.3 Ricerca di Amebe Spaziali:



- La tecnologia scientifica non può essere ricercata dal giocatore finché almeno una nave non è stata persa da un'Ameba. Il giocatore può muovere una nave "coraggiosa" nell'esagono di un'Ameba per scoprire cosa sta arrivando verso il suo impero. *Nota personale: non essere mai un pilota di Esploratore*.
- Finché il giocatore non ha ricercato ogni Ameba, tipo per tipo, non può essere attaccata e distruggerà tutte le navi del giocatore (tranne le 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 su quel tipo di Ameba, le altre navi non verranno distrutte automaticamente.
- I Punti Ricerca vengono trasferiti da un turno all'altro. È necessario tenere una nota separata per ogni tipo di Ameba Spaziale.
- Ogni turno in cui 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 su quel tipo di ameba.
  - 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 di Livello 2 non può essere ricercata finché una SV di Livello 1 non ha effettuato almeno un tentativo di ricerca su un qualsiasi tipo di ameba.
- Non è necessario ricercare ogni singola ameba, ma ogni TIPO deve esserlo. Una volta che il giocatore ha un totale di 10 Punti Ricerca su un certo TIPO di ameba, può attaccare qualsiasi ameba di quel tipo 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 su un tipo di Ameba, quelle 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.

3.4 Caratteristiche delle Amebe Spaziali:

***NOTA DI PROGETTAZIONE**: In termini fantascientifici, l'Ameba può essere uccisa se il giocatore modifica leggermente le sue armi, regolando la frequenza sulla banda EM superiore, regolando la fase, invertendo la polarità o facendo qualcos'altro che sembra pseudoscientifico. La modifica specifica non è importante. Significa che ora è possibile attaccarle (immediatamente).*

Dopo che sono stat accumulato 10 Punti Ricerca su un tipo di Ameba, si determinano le caratteristiche dell'Ameba. Tirate sulla Tabella della Forza dell'Ameba e girate tutte le Amebe di quel tipo sul lato "ricercato". Non ci saranno due (o più) tipi di Ameba con le stesse caratteristiche. Ripetete qualsiasi risultato ripetuto. Non è necessario alcun retrofit (aggiornamento tecnologico) per le navi per poter attaccare (MRB 9.11.3).

3.5 Tabella delle Caratteristiche 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.

3.6 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.

3.6.1 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, ma non è obbligato a farlo.

3.6.2 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.

3.6.3 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.*

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

3.7 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 il giocatore effettui i suoi acquisti), ogni Ameba adiacente a un esagono senza Ameba può diffondersi. Posizionate una nuova Ameba dello stesso tipo nell'esagono adiacente. Ogni singola Ameba può diffondersi in un solo esagono per fase economica.

3.7.1 Procedura di diffusione: Le seguenti linee guida e restrizioni si applicano alla diffusione:

- Le Amebe Spaziali iniziano a diffondersi durante la Fase Economica indicata sulla Tabella della Difficoltà (3.9).
- Una sola Ameba può essere presente in un esagono.
- La diffusione è automatica; comunque, ciascuna Ameba può diffondersi solo una volta in un esagono durante una Fase Economica.
- Se più di un tipo di Ameba è adiacente a un esagono aperto, il giocatore umano può decidere quale Ameba si diffonde nell'esagono.
- Se un'Ameba può diffondersi in più di un esagono, il giocatore sceglie in quale esagono si diffonde. Tuttavia, il giocatore deve scegliere in modo da consentire la massima diffusione dell'ameba. Se è disponibile un altro esagono libero, non può far sì che un'ameba si diffonda in un esagono che impedirebbe a un'altra ameba di diffondersi.
- A differenza degli scenari multigiocatore con Amebe, la diffusione delle Amebe non è influenzata dalla presenza o assenza di pianeti. 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 non sono limitate dalla combinazione di segnalini. Se esaurite un tipo, usate un segnalino di un altro tipo e posizionateci sopra un segnalino numerico per indicare il vero tipo di Ameba. Usate pedine sostitutive se necessario.

3.7.2 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. Naturalmente, se quel tipo di Ameba non è ancora stato pienamente studiato, distrugge automaticamente tutte le navi che non siano Navi Scientifiche.

3.7.3 Contatto dell'Ameba con i Segnalini di Sistema: Un'Ameba rimuove il segnalino di Sistema (esplorato o meno) in qualsiasi esagono in cui si diffonde (solo dopo aver sconfitto qualsiasi flotta presente), ad eccezione dei buchi neri. Se è stato rivelato un buco nero, un'Ameba non si diffonderà in quell'esagono. Se un esagono non è stato esplorato, l'Ameba si diffonde normalmente e il segnalino di sistema viene rimosso senza essere visto. Se viene rivelato un Buco Nero, l'Ameba non si diffonde in quell'esagono. In tutti gli altri casi, le Amebe non sono influenzate dai segnalini di Sistema.

3.8 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.

3.8.1 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.

3.8.2 Contatto con le Mine: Le Amebe possono diffondersi sulle Mine normalmente; in questo caso le Mine non hanno effetti e sono rimosse dalla mappa. Una Mina impedisce a un'Ameba di diffondersi solo se si trova nello stesso esagono dell'Ameba all'inizio della Fase Economica.

3.8.3 Adattamento alle Mine: Vedere CSB 10.8.3. Comunque, quando un'Ameba si adatta alle Mine, influenza solo Amebe di quel tipo.

3.8.4 Un tiro per Fase Economica: Il tiro per vedere se un'Ameba si adatta alle Mine viene effettuato *una sola volta per tipo di Ameba* per Fase Economica, indipendentemente da quante Amebe non hanno potuto diffondersi.

3.9 Tabella della Difficoltà

Le amebe spaziali NON si diffondono nella prima Fase Economica. Il livello di difficoltà del gioco è determinato dalla Fase Economica in cui le Amebe iniziano a diffondersi.

Difficoltà	***Fase Economica in cui le Amebe iniziano a diffondersi***
Facile	7
Normale	6
Difficile	5
Più difficile	4
Buona fortuna!	4*

** Sia la Forza di Attacco che quella di Difesa di tutte le Amebe aumentano di 1.*

4.0 Impero Alieno in Solitario – Regole Non-Punti Vittoria

4.0.1 Condizioni di Vittoria: Un giocatore crea e gioca il proprio impero normalmente. Due o tre Giocatori Alieni (AP) cercano di distruggere il giocatore umano. Il giocatore vince distruggendo i Mondi di Origina di tutti gli AP. La partita può continuare oltre la Fase Economica 20. In tal caso, alternare i tiri sulla Scheda Economica degli AP tra le righe 19 e 20.

4.0.2 Regole Speciali: Il giocatore umano non può usare i Fittizi. Non è necessario un ordine di turno: il giocatore umano gioca sempre il suo turno prima degli AP e gli AP risolvono sempre le loro Fasi Economiche dopo il giocatore. I Pianeti Sterili dello Spazio Profondo non sono abitati da Alieni Non Giocanti (NPA; MRB 18.0). In generale, laddove le regole del solitario non siano specificate, usate il buon senso e giocate gli AP in modo intelligente.

Vengono usati solo i Tipi di Unità Base (MRB 8).

Non viene usata la Tecnologia Veloce (MRB 9.9).

Non vengono usati i Vantaggi dell'Impero (MRB 10).

Non vengono utilizzate le carte Tecnologia Aliena (MRB 11).

Non vengono utilizzate le Carte Equipaggio (MRB 12).

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

Non vengono utilizzate le Reti Satellitari di Difesa (MRB 14).
È consentito l'utilizzo di Terreni Aggiuntivi (MRB 25).
È consentito l'utilizzo di Macchine Giorno del Giudizio (MRB 29).
È consentito l'utilizzo di Potenziamenti Tecnologici Istantanei (MRB 30).
È consentito l'utilizzo di Fionde Gravitazionali del Buco Nero (MRB 31).
Tutte le altre regole dopo MRB 18 non vengono utilizzate.

4.1 Mondi di Origine dei Giocatori Alieni

- Ogni AP ha un proprio Mondo di Origine. Usate i Mondi di Origine e le navi dei colori dei giocatori inutilizzati. Un Mondo Di Origine AP rappresenta l'intero impero e le risorse di quell'AP.
- Ogni AP inizia con una Base sul proprio Mondo Di Origine.
- Gli AP non usano mai Linee di Rifornimento MS, Navi di Coloni, Cantieri Navali, Navi Minerarie o Fittizie.
- Un AP viene eliminato quando il suo Mondo di Origine viene eliminato. A quel punto non produrrà più navi, ma le navi esistenti continueranno a combattere fino alla morte (a differenza dei giocatori umani che vengono eliminati nelle partite multigiocatore).
- Finché un AP non lancia una flotta (4.3), le uniche azioni che devono essere intraprese per loro (oltre a difendersi da un attacco) avvengono nella Fase Economica.
- In combattimento, l'AP non scherma mai le navi.

4.2 Tiri Economici AP

Durante la Fase Economica, dopo che il giocatore ha completato le proprie azioni, ogni AP esegue le seguenti azioni:

- Gli AP effettuano i propri Tiri Economici. Come indicato nella "Scheda Economica Aliena", ogni AP inizia con un Tiro Economico (Tiro Econ). Ognuno di questi tiri viene effettuato sulla tabella appropriata per la Fase Economica. Se il risultato del tiro è Economia, si otterrà un Tiro Economico Extra (Econ Extra) per ogni Fase Economica a partire dalle tre Fasi Economiche successive a quel risultato. Ecco perché nella colonna Econ Extra è scritto 0 per le prime tre Fasi Economiche. Ad esempio, se si ottiene un Tiro Economia al turno 1, si otterrà un Tiro Economico Extra a partire dalla quarta Fase Economica. Questi tiri extra persistono per il resto della partita.
- Se si ottiene un risultato diverso, un numero di CP (5, 10 o 15) viene aggiunto nella colonna appropriata per quel turno, a seconda del livello di difficoltà (vedi sotto). I CP inseriti nella colonna Difesa vengono raddoppiati. Queste colonne (Flotta, Tecnologia, Difesa) rappresentano ciò che l'AP ha "in banca" in ogni area. Questi totali si trasferiscono di turno in turno e si accumulano finché un AP non li spende. Quando un AP spende in una di queste aree, spende sempre tutte le risorse disponibili in quell'area che può. La colonna Difesa raggiunge il massimo di 50 CP, l'eccedenza viene assegnata alla Flotta.
- Si lancia un dado per ogni Tiro Economico dell'AP.

Difficoltà	***# di AP***	***# di CP per tiro***
Facile	2	5
Normale	3	5
Difficile	2	10
Più difficile	3	10
Molto difficile	2	15
Buona fortuna!	3	15

4.3 Tiri di Lancio Flotta AP

Una volta effettuati tutti i Tiri Economici, si effettua il tiro di Lancio Flotta. Si lancia un dado. Il risultato necessario per il Lancio Flotta è indicato sulla "Scheda Economica Aliena" e cambia a ogni Fase Economica. Se il tiro di dado per il Lancio Flotta non ha successo, il Lancio Flotta viene annullato per la Fase Economica. Una flotta non verrà mai lanciata se ci sono meno di 6 CP nella colonna Flotta o se ci sono già 3 flotte in gioco per questo Lancio Flotta.

- Se il AP ha ricercato la Tecnologia Caccia e ha almeno 27 CP nella colonna Flotta e il giocatore umano non ha mostrato un livello di Tecnologia Difesa Ravvicinata equivalente alla Tecnologia Caccia del Lancio Flotta, si applica un modificatore di -2 al tiro di Lancio Flotta.
- Se il AP ha ricercato la Tecnologia Occultamento e ha almeno 12 CP nella colonna Flotta e il giocatore umano non ha mostrato un livello di Tecnologia Scanner equivalente alla Tecnologia Occultamento del Lancio Flotta, si applica un modificatore di -2 al tiro di Lancio Flotta. Questo è cumulativo con il DRM del punto precedente.
- Se viene effettuato un Lancio di Flotta, l'AP determinerà se la flotta è una flotta di Predoni (4.4). Se è una flotta di Prdoni, l'intera flotta viene costruita in quel momento.
- Se non è una flotta di Predoni, la flotta non viene costruita finché non entra in combattimento per la prima volta. Usa un segnalino nave qualsiasi per rappresentare una flotta AP non Predoni. Sottraete tutti i CP dalla colonna

Flotta e scrivete i CP nel registro a destra del "Foglio Economico Alieno". Quando è il momento di costruire questa flotta AP, usate questo CP.
- Tutte le nuove flotte vengono piazzate sul Pianeta di Origine di questa AP.

4.4 Flotte di Predoni AP

Una flotta sarà considerata una flotta di Predoni se sono soddisfatte le seguenti condizioni:
- L'AP ha già ricercato la tecnologia di Occultamento.
- L'AP ha almeno 12 CP nella colonna Flotta.
- L'AP non ha ancora raggiunto un livello di tecnologia Scanner equivalente alla propria tecnologia di Occultamento.

Ogni volta che un AP lancia una flotta di Predoni, l'AP non costruisce altro che Predoni per quella flotta. Una flotta di Predoni ha priorità di movimento diverse, come indicato nella sezione 4.7.2.

4.5 Acquisto di Tecnologia da parte del AP

- I giocatori Alieni iniziano automaticamente con la tecnologia Mine (MRB 17.1).
- L'AP non tenta di acquistare tecnologia se nella colonna Tecnologia ci sono meno di 20 CP, inclusa la tecnologia Movimento (vedi punto successivo).
- Ogni volta che viene lanciata una flotta, tira per la tecnologia Movimento. Con un risultato di 1-4, l'AP acquisterà la successiva tecnologia Movimento disponibile se ha abbastanza CP nella colonna Tecnologia. Sottrai il numero appropriato di CP e annota che la tecnologia è stata acquistata.
- Le tecnologie diverse dal Movimento non vengono acquistate fino al combattimento.
- Quando la flotta è impegnata in combattimento per la prima volta, l'AP spenderà tutti i CP tecnologici disponibili per acquistare tecnologia e poi costruirà la flotta.

4.5.1 Ordine di Acquisto: Il costo delle tecnologie è lo stesso del giocatore. La tecnologia rivelata dal giocatore è nota/condivisa tra tutte le squadre AP. Una volta in combattimento, tutti i CP tecnologici disponibili verranno spesi nel seguente ordine. Se l'AP possiede già la tecnologia elencata, saltate questo punto.
- Se si tratta di una flotta di Predoni con Occultamento 1, tirate un dado. Con un risultato da 1 a 6, l'AP acquisterà Occultamento 2 se possiede i CP tecnologici necessari per effettuare l'acquisto. Con un risultato da 7 a 10, l'AP procederà come indicato nella tabella seguente.
- Se il giocatore umano ha usato Caccia in combattimento e l'AP non ha Tecnologia Difesa Ravvicinata, acquisterà Difesa Puntiforme 1.
- Successivamente, se il giocatore umano ha mostrato Mine e l'AP non ha Tecnologia Campo Minato, acquisterà Campo Minato 1.
- Successivamente, se il giocatore umano ha usato Predoni in combattimento e l'AP non ha un livello di tecnologia Scanner in grado di rilevare quei Predoni, tira un dado. Con un risultato da 1 a 4, l'AP acquisterà un livello di Tecnologia Scanner in grado di rilevare i Predoni. Se l'AP avrebbe bisogno di acquistare due livelli di Tecnologia Scansione ma può permettersene solo uno, ne acquisterà uno nel tentativo di raggiungere tale obiettivo. Con un risultato da 5 a 10, l'AP non acquisterà Scanner durante questo combattimento.
- Successivamente, l'AP determinerà se spendere CP tecnologia per la tecnologia Resistenza Nave. Questo dipende dal suo attuale livello di Resistenza Nave. Tira solo una volta sulla Tabella Resistenza Nave qui sotto, indipendentemente da quanti CP tecnologia l'AP deve spendere.

Resistenza Corrente della Nave	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
Tiro necessario per acquistare il livello successivo:	auto	1-7	1-6	1-5	1-3

- Se l'AP ha ricercato la tecnologia Caccia e il giocatore umano non ha mostrato Difesa Ravvicinata, tirate un dado. Con un risultato da 1 a 6, l'AP acquisterà il livello successivo di tecnologia Caccia. Con un risultato da 7 a 10, l'AP procederà alla tabella sottostante.
- Se ci sono CP tecnologia rimanenti, l'AP tirerà sulla Tabella Acquisto Tecnologia sottostante per determinare quale tecnologia acquistare. Se viene lanciata una tecnologia troppo costosa, ritira finché non viene lanciata una tecnologia che può permettersi o interrompe il tiro se non ci si può più permettere altre tecnologie.

Le navi AP sono sempre al livello attuale di tutte le tecnologie ricercate; vengono aggiornate immediatamente quando viene acquistata una nuova tecnologia.

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

Tiro di Dado	*Tecnologia Acquistata*
1-2	Attacco
3-4	Difesa
5*	Tattica
6**	Occultamento
7	Scanner
8	Caccia
9	Difesa Ravvicinata
10	Sminatori

**Se si tira una Tattica e l'AP non è ancora a Attacco 2 o Difesa 2, acquisterà il valore più basso tra Attacco o Difesa (in modo casuale in caso di parità) invece di una Tattica.*
***Se il giocatore umano ha mostrato Scanner 2 in combattimento, ritirate eventuali 6.*

- Se in qualsiasi momento del processo sopra descritto l'AP non ha abbastanza CP tecnologia disponibili per effettuare l'acquisto, l'acquisto non viene effettuato. Procedere al punto successivo dell'elenco.
- L'AP acquisterà in anticipo solo un livello di qualsiasi tecnologia di contrasto (ad esempio Scanner), ritirando tali risultati, a meno che non abbia visto la tecnologia corrispondente in gioco.
- Infine, quando l'AP non ha abbastanza CP tecnologia disponibili per acquistare una tecnologia, non vengono acquistate altre tecnologie e i punti rimanenti vengono registrati nella colonna Tecnologia.

4.6 Costruzione di una Flotta AP

Dopo aver speso tutti i CP tecnologici, tutti i CP flotta disponibili vengono utilizzati per acquistare navi nel seguente ordine.

- Se si tratta di una flotta di Predoni, tutti i punti vengono spesi per i Predoni.
- Se l'AP ha tecnologia Caccia e il giocatore umano non ha mostrato Difesa Ravvicinata in combattimento, l'AP creerà una flotta di Portaerei spendendo tutti i punti disponibili per Portaerei e Caccia per massimizzare il numero di Portaerei complete nella flotta (Porterei e tre Caccia) prima di spendere il resto dei CP secondo 4.6.1. Se non ha abbastanza CP per una Portaerei completa, non acquisterà Caccia o Portaerei.
- Se l'AP ha tecnologia Caccia e il giocatore umano ha mostrato Difesa Ravvicinata in combattimento, tirate un dado. L'AP costruirà una flotta di Portaerei come indicato sopra solo con un tiro da 1 a 4. Con un tiro di 5-10, se viene lanciata una flotta con un valore di 12 CP o più e l'AP ha un livello di tecnologia di Occultamento per il quale il giocatore umano non ha mostrato un livello di tecnologia Scanner in grado di rilevarla, allora la flotta in costruzione è una flotta di Predoni. In caso contrario, procedere al punto 4.6.1 di seguito.

4.6.1 Priorità di Costruzione: Se non si tratta di una flotta di Predoni, l'AP acquisterà le navi nel seguente ordine.

- PRIMA LA NAVE PIÙ GRANDE: La prima nave costruita sarà la nave più grande che la tecnologia Resistenza della Nave e i CP della flotta dell'AP gli consentiranno di acquistare.
- POSSIBILE CACCIATORPEDINIERE: Se l'AP ha ricercato un livello di tecnologia Scanner pari o superiore al livello di Occultamento mostrato dal giocatore umano in combattimento – e la prima nave che ha costruito (la più grande) non era una Cacciatorpediniere – l'AP costruirà un Cacciatorpediniere se il suo livello tecnologico e i suoi CP lo consentono.
- NAVI RIMASTE: Successivamente, tirate il dado e consultate la tabella di Composizione della Flotta qui sotto per determinare la composizione del resto della flotta.

Tiro di Dado	*Tecnologia Acquistata*
3 o meno	Flotta Più Grande
4 – 6	Bilanciato
7 – 10	Navi Più Grandi

- MODIFICATORE AL TIRO DI DADO: Se il giocatore umano ha già utilizzato Caccia in combattimento in questa partita e il AP possiede la tecnologia Difesa Ravvicinata, applicate un modificatore di -2 al tiro sulla tabella sopra. Se il risultato modificato è 4-10 – e la flotta AP non contiene almeno una Portaerei con tre Caccia – il AP spenderà prima 12 CP per costruire due Esploratori prima di costruire il resto della flotta.

4.6.2 Composizione della Flotta Rimanente: Di seguito è riportata una spiegazione dei possibili risultati riportati nella tabella di Composizione della Flotta sopra.

- FLOTTA PIÙ GRANDE: I punti rimanenti saranno spesi per l'acquisto del maggior numero possibile di navi. Navi più grandi di uno Esploratore saranno acquistate solo se ciò non riduce le dimensioni della flotta. Ad esempio, 17 CP si tradurrebbero nell'acquisto di uno Esploratore e di un Cacciatorpediniere, ma 18 CP si tradurrebbero nell'acquisto di tre Esploratori (non di due Cacciatorpediniere).
- NAVI PIÙ GRANDI: I punti rimanenti saranno spesi per l'acquisto delle navi più grandi possibili. Ad esempio, se ci fosse un AP con una Tecnologia Dimensioni Navi pari a 2, 18 CP si tradurrebbero nell'acquisto di 2 DD, mentre 17 CP si tradurrebbero nell'acquisto di un Cacciatorpediniere e di un Esploratore.

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

- BILANCIATO: I punti rimanenti verranno spesi per acquistare quante più navi possibili che possano utilizzare la tecnologia di Attacco e Difesa più elevata posseduta dall'AP. I punti extra verranno utilizzati per costruire navi più grandi.
  ***ESEMPIO**: L'AP ha una tecnologia che gli consente di costruire Corazzate, ma ha solo Attacco 3 e Difesa 1. Se avesse 24 CP disponibili, costruirebbe due Incrociatori per sfruttare Attacco 2. Se avesse 27 CP, costruirebbe un Incrociatore e un Incrociatore da Battaglia. Se avesse 30 CP, costruirebbe due Incrociatori da Battaglia. Se avesse 32 CP, costruirebbe un Incrociatore e una Corazzata. Se avesse 36 CP, costruirebbe 3 Incrociatori.*
- L'acquisto di navi è sempre limitato dalla tecnologia Dimensione Nave dell'AP.
- Se rimangono CP da una flotta tali che non è possibile costruire un'altra nave, accredita il resto nella colonna Flotta.

4.6.3 Nessun Dragamine: Se l'AP possiede la tecnologia Dragamine, tutti i suoi Esploratori ne saranno automaticamente equipaggiati. Un AP non acquista mai navi Dragamine; la tecnologia è presente sui suoi Esploratori.

4.7 Movimento della Flotta AP

4.7.1 Movimento della Flotta Non-Predoni: Le flotte AP si muovono in modo diverso dalle Macchine Giorno del Giudizio (2.1). Valutano le seguenti priorità di Movimento all'inizio di ogni Movimento.

- Una flotta AP si muoverà sempre verso la Colonia che può raggiungere nel minor numero di Fasi Economiche, tenendo conto dei tre turni di movimento tra ogni Fase Economica. Ad esempio, nel primo turno dopo una Fase Economica, una flotta AP con un livello di tecnologia Movimento 1 considererà equamente una colonia a 2 esagoni di distanza e un'altra colonia a 3 esagoni di distanza tra le sue priorità (vedi sotto), poiché può raggiungere entrambe prima della successiva Fase Economica.
- Se più di una Colonia si qualifica, una flotta AP si muoverà verso la Colonia non difesa. Nel determinare questo, una Colonia con Cantieri Spaziali e un singolo SC non è considerata difesa (l'AP ha una rete di spionaggio e lo sa).
- Se c'è più di una Colonia indifesa che può raggiungere nello stesso numero di Fasi Economiche, allora si muoverà verso la Colonia che può raggiungere nel minor numero di mosse.
- Se non ci sono Colonie indifese ma più Colonie difese che può raggiungere nello stesso numero di Fasi Economiche, allora si muoverà verso la Colonia che può raggiungere nel minor numero di mosse. In caso di ulteriore parità, si muoverà verso la Colonia più grande. In caso di ulteriore parità, si muoverà verso la Colonia che la avvicina al Pianeta Di Origine del giocatore. In caso di ulteriore parità, il giocatore sceglie.
- Una volta che una flotta AP non Predoni raggiunge una Colonia, vi rimarrà finché la Colonia non verrà distrutta. Le flotte AP non si ritirano mai.
- Una flotta AP non entrerà in esagoni con Supernove, Tempeste Cosmiche o Buchi Neri.
- Asteroidi e Nebulose non influenzano il loro movimento (influenzano comunque il combattimento; MRB 5.8). Per questo motivo, un AP a volte potrà scegliere se fermarsi nello spazio aperto, negli Asteroidi o nelle Nebulose. Ogni volta che questa scelta deve essere fatta, l'AP si fermerà sempre nell'esagono che gli offre i maggiori vantaggi in combattimento, confrontando le tecnologie note dell'AP e del giocatore umano. Tuttavia, un AP non si muoverà mai per meno del suo movimento completo per fermarsi in tale esagono. L'AP tratta i Quasar in modo simile agli Asteroidi/Nebulose. L'AP si muove attraverso le Pieghe nello Spazio come farebbero le navi di un giocatore.
- Se un AP si muove in un esagono con un segnalino inesplorato, non gira il segnalino. Un giocatore non può muoversi in un esagono con una flotta AP e un segnalino Sistema inesplorato. Se si voleva muovere lì, si doveva esplorarlo prima che l'AP raggiungesse quell'esagono! L'esagono può ancora essere esplorato con la tecnologia Esplorazione (MRB 9.8).
- Se una flotta AP può attaccare una singola nave rivelata senza ritardarne il raggiungimento della destinazione, lo farà. Eviterà il combattimento con navi non singole (aggirandole) a patto che ciò non ne ritardi il raggiungimento della destinazione.

4.7.2 Movimento della Flotta dei Predoni: Le flotte dei Predoni si muovono come le flotte normali, con la differenza che eviteranno il combattimento (se possibile) con le flotte dei giocatori umani, a meno che la flotta dei Predoni non sia più grande di loro in termini di CP. Questo vale anche per le Colonie.

- Mentre una flotta non dei Predoni a volte attaccherà Colonie fortemente sorvegliate (perché la Colonia non sorvegliata più vicina non è entro il raggio d'azione nello stesso numero di Fasi Economiche), una flotta dei Predoni non lo farà mai. Attaccheranno una Colonia solo se hanno una flotta più grande di quella che la sorveglia. In caso contrario, si muoveranno verso un'altra Colonia. Anche se le navi del giocatore non sono rivelate, il giocatore dovrebbe sommare le dimensioni delle sue flotte per determinare il numero di unità.

ESEMPIO: Una flotta dei Predoni composta da due Predoni (24 CP) può raggiungere tre Colonie diverse nello stesso numero di Fasi Economiche. Una Colonia è sorvegliata da 4 SC (24 CP). La flotta dei Predoni non è più forte e quindi non attaccherà quella flotta, evitando quella Colonia. La Colonia successiva è protetta da 3 SC (18 CP), ma vicino alla Colonia c'è una flotta di 3 DD (27 CP). L'ultima Colonia è protetta da 1 BB (20 CP). Poiché le due Colonie sono entrambe protette da una flotta inferiore a quella dei Predoni (in termini di CP), la flotta dei Predoni si muoverà verso la Colonia più vicina; la vicinanza della flotta dei Cacciatorpediniere non ha influenzato la scelta della Colonia da parte della flotta

dei Predoni. Se ci fosse stata una quarta Colonia raggiungibile nello stesso numero di Fasi Economiche e quella avesse avuto solo un SY presente, la flotta dei Predoni si muoverebbe verso quella Colonia perché considerata non protetta.

- Se una Colonia verso cui si stava muovendo una flotta dei Predoni diventa improvvisamente protetta da una forza pari alla sua in termini di punti, quella flotta dei Predoni si muoverà verso la Colonia più vicina in quel momento. Se necessario, poteva persino attraversare o superare una flotta nemica per attaccare una colonia o una nave alle sue spalle.

4.8 Difesa del Mondo di Origine AP (CP Difesa)

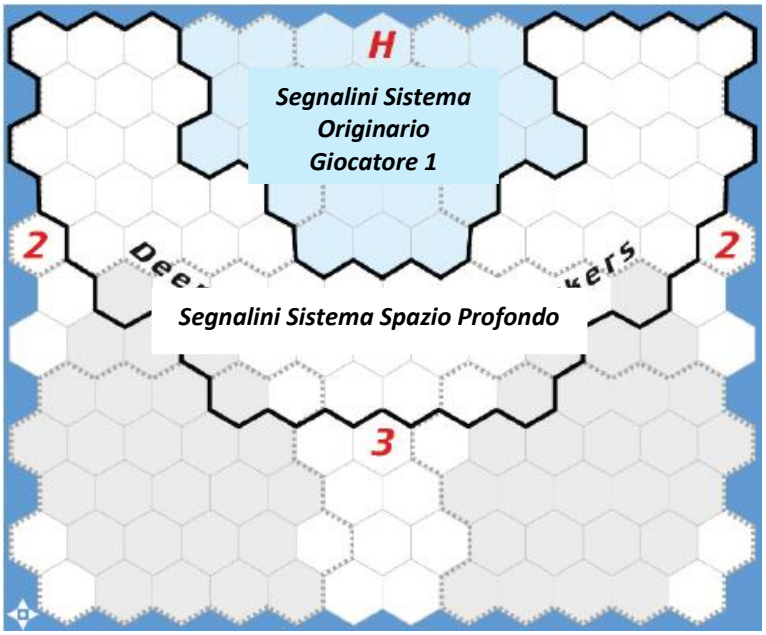
I CP Difesa non vengono utilizzati finché un Mondo Di Origine AP non viene attaccato. Quando avviene l'attacco (prima che vengano lanciati i dadi), l'AP spenderà tutti i punti disponibili nelle colonne Flotta, Tecnologia e Difesa della "Scheda Economica Aliena" per costruire flotte, Basi e Miniere da utilizzare per difendere il proprio Mondo Di Origine . Lo farà seguendo la stessa procedura di una flotta (lancio, acquisto tecnologia, costruzione flotta), con la differenza che non tirerà per la possibilità di acquistare tecnologia Movimento (4.5) e rilancerà eventuali 10 sulla Tabella Acquisto Tecnologia (4.5.1).

- Ricordate che gli AP iniziano con la tecnologia Miniera e che i punti avrebbero dovuto essere raddoppiati quando originariamente aggiunti alla colonna Difesa.
- L'AP difenderà il suo Mondo di Origine utilizzando la Base da cui ha iniziato (se non è stata distrutta) oltre a spendere tutti i CP sia nella colonna Difesa che in quella Flotta.
- I CP nella colonna Flotta vengono spesi esattamente come se si stesse costruendo una flotta, tranne per il fatto che questa flotta non sarà una flotta di Predoni. Queste navi contribuiranno alla difesa del Pianeta Di Origine . Se una qualsiasi nave AP sopravvive fino al turno successivo dell'AP, verrà immediatamente lanciata come flotta, seguendo tutte le normali procedure di lancio.
- Il blocco di un Pianeta di Origine AP non ha alcun effetto. Se le navi di un giocatore si trovano in quell'esagono durante la Fase Economica, l'AP eseguirà la sua Fase Economica normalmente, incluso il lancio automatico di una flotta, la costruzione di miniere e la costruzione di basi (vedi sotto). Qualsiasi combattimento che potrebbe verificarsi a causa di ciò viene risolto durante il primo turno, a meno che le navi del giocatore non si allontanino per prime.
- I CP nella colonna Difesa vengono spesi per Basi o Miniere. Gli alieni possono avere più di una Base sul loro Pianeta di Origine. Tira un dado e consulta la tabella sottostante.

Tiro di Dado	*Tecnologia Acquistata*
1 – 3	Mine
4 – 7	Bilanciato
8 – 10	Maggiori Basi

- MINE: Tutti i CP di difesa disponibili saranno spesi per le Mine.
- BILANCIATO: L'AP costruirà prima una base, poi Mine, e poi continuerà ad acquistare in modo alternato. Il resto verrà speso per le mine quando non ci saranno più abbastanza CP per acquistare una base.
- MAGGIOR PARTE DELLE BASI: Tutti i CP di difesa disponibili saranno spesi per le basi, mentre il resto verrà speso per le mine quando non ci saranno piu abbastanza CP per acquistare una base.

4.9 Mappa Giocatore Alieno #1



- Ci sono 26 segnalini Sistema di Origine per il giocatore. Il Pianeta di Origine viene posizionato nell'esagono con una "H".
- I segnalini Spazio Profondo vengono posizionati come indicato nella mappa sopra.
- Se ci sono due imperi alieni, i Mondi Nazionali alieni vengono posizionati sui "2".
- Se ci sono tre imperi alieni, i Mondi Nazionali alieni vengono posizionati sui "2" e sui "3".
- Il giocatore deve usare il Pianeta Di Origine da 20 CP.
- La tabella del Livello di Difficoltà PA (4.2) determina il numero di AP e il numero di CP per tiro.

4.10 Mappa Giocatore Alieno #2



Il giocatore utilizza solo 25 segnalini Sistema di Origine. Rimuovete il Buco Nero dai segnalini Sistema di Origine. Il Pianeta di Origine viene posizionato nell'esagono con una "X". I segnalini Spazio Profondo vengono posizionati entro 7 esagoni dal Sistema di Origine del giocatore, tranne che negli esagoni con i numeri 2 e 3.

- Se ci sono due imperi alieni, i Mondi di Origine alieni vengono posizionati sui "2".
- Se ci sono tre imperi alieni, i Mondi di Origine alieni vengono posizionati sui "2" e sui "3".
- Se un AP che ha iniziato in una delle posizioni "2" (sul bordo della mappa) può scegliere tra due Colonie da attaccare e le difese sono le stesse, attaccherà la Colonia più vicina al suo lato della mappa.
- Il giocatore dovrebbe usare il Pianeta di Origine da 20 CP.
- La tabella del Livello di Difficoltà AP (4.2) determinate il numero di Giocatori Alieni e il numero di CP per tiro.

5.0 Usare le regole di *Incontri Ravvicinati* negli Scenari Impero Alieno in Solitario – Regole Non-Punti Vittoria

È possibile giocare agli Scenari in Solitario (4.9 o 4.10) con alcune delle nuove regole e tecnologie di Incontri Ravvicinati. Questo si ottiene utilizzando i Diagrammi di Flusso AP nelle ultime pagine di questo manuale degli scenari e consente l'utilizzo delle seguenti aggiunte:

- Carte Tecnologia Aliena (MRB 11.0)
- Carte Equipaggio (MRB 12.0)
- Esperienza della Nave (MRB 37.0)
- Navi da Abbordaggio (MRB 19.0)
- Forze di Sicurezza (MRB 20.0)
- Combattimento di Terra (MRB 21.0)
- Titani (MRB 22.0)
- Carte Risorse (MRB 39.0)

5.1 Piazzamento Iniziale

Scegliete uno degli scenari in Solitario e preparate la mappa come indicato originariamente. Usate invece il Mondo di Origine da 30 CP.

5.2 Regole Speciali

Le seguenti regole speciali si applicano quando si usano le regole degli Incontri Ravvicinati negli scenari in Solitario 4.9 o 4.10:

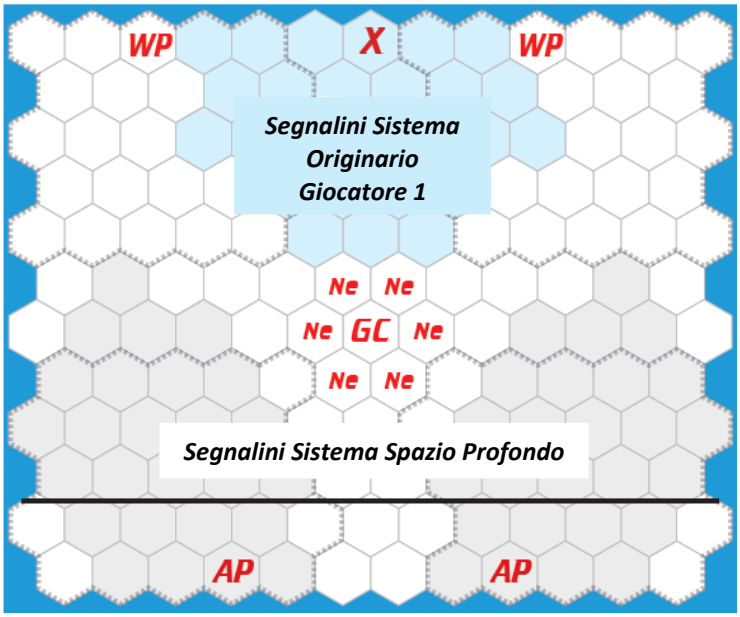
- Le Condizioni di Vittoria rimangono le stesse indicate originariamente in ogni scenario.
- L'AP non usa il Tracciato dei Punti Vittoria del Giocatore Alieno che si trova alla fine di questo manuale; questa meccanica è introdotta nella sezione 6.3.3.
- L'AP costruisce solo flotte normali o flotte di Predoni come nel gioco originale.
- Come il giocatore umano, l'AP può ora usare le caratteristiche elencate sopra nella 5.0, ad eccezione delle carte Tecnologia Aliena, che non può acquisire.
- Usate la "Scheda Economica Aliena" del gioco originale che si trova a pagina 56.
- Una Colonia catturata dall'AP non può essere bombardata dal giocatore umano. Dopotutto, quella gente laggiù è tua! L'AP tenterà di difendere una Colonia catturata con Miniere, Basi e Unità di Terra. Le difese vengono acquisite utilizzando i punti nella colonna Difesa dell'AP, seguendo il diagramma di flusso Difesa AP a pagina 61.
- Gli AP possono ottenere tecnologia catturando una Colonia del giocatore, proprio come farebbe un giocatore normale (MRB 21.13.5; MRB 21.13.6). Il giocatore umano può rubare tecnologia dall'AP se cattura un Mondo di Origine AP con Unità di Terra. ***NOTA**: Questo non si riferisce alle carte Tecnologia Aliena*.
- Le Strutture (MRB 36.0) non vengono utilizzate.
- I Vantaggi dell'Impero (MRB 10.0) non possono essere utilizzati.
- Un'Ammiraglia (MRB 23.0) può essere utilizzata solo dal giocatore umano.
- Se il giocatore umano colonizza un Pianeta Desolato dello Spazio Profondo, può ottenere una carta Tecnologia Aliena come da MRB 11.1.

5.3 Comportamento del Giocatore Alieno

Per il comportamento del AP, seguire i diagrammi di flusso degli AP a partire da pagina 57, con le seguenti eccezioni:

- Il Tiro di Economia può risultare in un Extra Econ come da "Scheda Economica Aliena" originale (4.2).
- L'AP non colonizza Pianeti Sterili.
- L'AP non ha una Banca (6.5.2).
- L'AP non lancia flotte di Espansione o di Sterminio (6.5.1). Quando si lancia una flotta non Predoni, trattarla come una flotta normale e fermarsi dopo aver tirato per la Tecnologia di Movimento sul diagramma di flusso della Fase Economica del Giocatore Alieno a pagina 57.
- Le flotte AP normali prendono sempre di mira la Colonia più vicina e meno difesa.
- Durante l'acquisto di navi, seguire la sezione per l'acquisto di Portaerei, Prdoni, flotte di Espansione e unità di Combattimento Terrestre e ignorare la sezione per le flotte di Sterminio. Questo significa che tutte le flotte AP normali ricevono un Trasporto completamente carico gratuitamente.
- Quando si utilizzano i diagrammi di flusso, ignorare gli elementi specifici degli scenari con Punti Vittoria (6.0). Ciò include la Banca, il movimento dell'AP, le regole di esplorazione e colonizzazione, poiché sono specifici degli scenari con Punti Vittoria.

6.0 Impero Alieno in Solitario– Regole con Punti Vittoria



Razze aliene malvagie stanno cercando di esplorare, espandere, sfruttare e sterminare la tua parte della galassia e devono essere fermate!

***Nota**: questo scenario presuppone che il giocatore abbia una buona conoscenza delle regole del solitario presenti nella sezione 4.0, che vengono ampliate in diversi modi.*

6.1 Piazzamento Iniziale

6.1.1 Mondi di Origine: Si dovrebbe usare il Mondo di Origine da 30 CP; posizionarlo nell'esagono con la "X". "AP" indica i due Mondi di Origine dei Giocatori Alieni.

6.1.2 Tecnologia di Partenza: Il giocatore inizia con Terraformazione 1 ed Esplorazione 1.

6.1.3 Capitale Galattica: Al centro della mappa si trova un'antica Capitale Galattica, circondata da un anello di sei Nebulose. Si posiziona un segnalino Colonia da 5 CP di riserva sul Capitale Galattica. In alternativa, si può utilizzare la tessera Capitale Galattica più grande dell'espansione *Replicatori*. Se attaccata da Unità di Terra AP, genererà milizie come una Colonia normale. Se bombardata da un AP, perderà livelli come una Colonia normale e tornerà a 5 CP come una Colonia normale durante la Fase Economica. Il giocatore non può bombardare, catturare o consegnare Minerali alla Capitale Galattica, ma può posizionare Unità di Terra su di esso per difendersi da invasioni e bombardamenti AP.

6.1.4 Minerali Galattici: Posizionate un segnalino da 10 Minerali presso la Capitale Galattica all'inizio della partita. Questo Minerale può essere rimorchiato dai Minatori del giocatore verso una Colonia come un normale Minerale. Quando il Minerale viene consumato durante una Fase Economica successiva, posiziona un nuovo segnalino da 10 Minerali sulla Capitale Galattica. Questo rappresenta il beneficio economico dell'alleanza del giocatore con la Capitale Galattica.

6.1.5 Punti Warp: C'è un Punto Warp (MRB 28.2) situato presso la Capitale Galattica, anche se non viene utilizzato alcun segnalino per rappresentarlo. Ci sono anche Punti Warp su entrambi i lati del Sistema di Origine del giocatore. Posiziona i segnalini WP1 negli spazi "WP" sulla mappa. Questi Punti Warp sono entrambi collegati direttamente alla Capitale Galattica.

6.1.6 Segnalini Spazio Profondo: Questi vengono posizionati ovunque sopra la linea nera, tranne che intorno alla Capitale Galattica, nel Sistema di Origine del giocatore e negli spazi "WP".

6.1.7 Pianeti Alieni: Posizionate segnalini Mondo di Origine da 30 CP sugli spazi "AP" per indicare le posizioni di partenza dei due giocatori alieni. Si riducono come i Mondi di Origine dei giocatori da 30 CP quando vengono bombardati dallo spazio e generano milizie come se fossero un Mondo di Origine del giocatore.

6.1.8 CP iniziali: Un giocatore alieno inizia con 100 CP nella colonna Banca Espansione/Difesa della sua Scheda Economica. Cerchiate "100" all'inizio della partita per indicarlo. Usa questi CP solo se lancia una flotta di Espansione (vedi sotto) o se altrimenti avrebbe bisogno di spendere CP dalla colonna Difesa (vedi diagramma di flusso della Difesa a pagina 61).

6.2 Difficoltà AP – Regole con VP

Difficoltà	*# di CP per Tiro Economico*	*Banca Iniziale*	*Max CP Difesa*
Facile	5	100	50
Normale	10	100	50
Difficile	15	100	50

6.3 Condizioni di Vittoria

6.3.1 Vittoria Aliena: Il giocatore umano perde se i giocatori Alieni raggiungono una delle seguenti condizioni:

- Distruggono la Capitale Galattica.
- Distruggono il Mondo di Origine del giocatore umano.
- Accumulano 10 Punti Vittoria (VP).

6.3.2 Vittoria Umana: Il giocatore vince distruggendo entrambi i Mondi di Origine dei Giocatori Alieni.

6.3.3 Tracciamento dei Punti Vittoria: I Giocatori Alieni accumulano VP man mano che colonizzano i pianeti. Il giocatore tiene traccia dei VP con un segnalino usando il "Tracciamento dei Punti Vittoria dei Giocatori Alieni". Il totale dei VP è condiviso da entrambi i Giocatori Alieni. Il numero di VP necessari per una vittoria AP è sempre 10.

6.3.4 Durata della Partita: Le partite possono continuare oltre la Fase Economica 20 (vedere l'ultima frase di 4.0.1 se lo fanno). In tali partite, l'AP ripeterà ripetutamente i tiri bersaglio del Foglio Economico come indicato per le righe 19 e 20.

Se gli AP raggiungono quel numero di VP entro l'inizio di una Fase Economica, il giocatore perde. L'AP guadagna VP nei seguenti modi:

l'AP distrugge o cattura una Colonia del giocatore l'AP colonizza (o cattura con Unità di Terra) un qualsiasi pianeta dello Spazio Profondo	+2 VP
Il giocatore distrugge o (ri)cattura una Colonia dell'AP	-2 VP
Carte Tecnologia Aliena in possesso dell'AP	+1 VP ciascuna

6.4 Regole Speciali

Si utilizzano Esperienza Navale/Accademie Militari (MRB 37.0), Alieni Non Giocatore (MRB 18.0) e Trasporti/Combattimento Terrestre (MRB 21.0). Il giocatore umano può scegliere di utilizzare nuove navi/tecnologie dall'espansione *Replicatori*.

6.4.1 Regole Proibite: Vantaggi dell'Impero (MRB 10.0), carte Equipaggio (MRB 12.0), Strutture (MRB 36.0) e carte Risorse (MRB 39.0) non possono essere utilizzate. I Giocatori Alieni non possono utilizzare nuove navi/tecnologie dall'espansione *Replicatori*.

6.4.2 Salto nel Buco Nero: All'inizio della partita, ci sono due Punti di Warp accanto al Sistema di Origine del giocatore che si collegano a un Punto Warp situato nella Capitale Galattica. È così che il giocatore ha scoperto e sviluppato una relazione con la Capitale Galattica. La Capitale Galattica ha fornito al giocatore i piani per una nuova tecnologia chiamata *Salto nel Buco Nero*.

- Questa tecnologia ha 2 livelli che costano 20 CP (livello 1) e 40 CP (livello 2).
- Se ricercata, deve essere annotata sulla Scheda di Produzione del giocatore.
- A difficoltà Difficile, il Movimento 3 deve essere ricercato prima che il giocatore possa ottenere questa tecnologia.
- Tutte le navi possono essere equipaggiate con la tecnologia Salto nel Buco Nero come se fosse una tecnologia di Movimento. Il Livello 1 consente a queste navi di entrare liberamente in un Buco Nero senza dover tirare per la sopravvivenza. Al Livello 2, queste navi possono considerare tutti i Buchi Neri e i Punti Warp a faccia in su sulla mappa come collegati. Possono "saltare" attraverso di essi come se fossero esagoni adiacenti, secondo le normali regole dei Punti Warp (MRB 28.2).

6.4.3 Tecnologia di Partenza Aliena: Tutti gli AP iniziano la partita con le tecnologie Terraformazione 1, Esplorazione 1 e Combattimento Terrestre 1.

6.4.4 Colonie Aliene: i giocatori alieni possono catturare o costruire colonie, proprio come i giocatori umani. Ciò dà loro una spinta alla loro economia e li aiuta a vincere la partita.

6.4.5 Attaccare Colonie Aliene: Il giocatore può attaccare le Colonie (MRB 5.10) possedute da un AP per danneggiarne l'economia, e può anche catturarle con Unità di Terra. Se una Colonia AP viene distrutta o catturata, sottraete 2 VP dal suo Tracciato Punti Vittoria e uno dalla colonna "N. Colonie" della "Scheda Economica Aliena - Scenari del Tracciato Punti Vittoria" di quell'AP. Il Tracciato Punti Vittoria può scendere sotto lo zero. Se è inferiore allo zero, segnate il valore come negativo, contrassegnando il segnalino Punti Vittoria con un segnalino danni di riserva. Se una Colonia AP era precedentemente posseduta dal giocatore, deve essere riconquistata con Unità di Terra per liberare la Colonia; il giocatore non può eliminare la Colonia tramite bombardamento. Quelli laggiù sono i tuoi!

6.4.6 Gli AP che ottengono carte Tecnologia Aliena: Se un AP cattura un pianeta NPA (MRB 18.0), pesca una carta Tecnologia Aliena (MRB 11.0). Non possono usare gli effetti della carta; tuttavia, pescare una carta Tecnologia Aliena conferisce ai giocatori Alieni dei VP. Ogni carta Tecnologia Aliena in possesso degli AP conferisce loro +1 VP. Questo si aggiunge ai VP che il AP potrebbe aver ottenuto conquistando Colonie.

6.4.7 Rubare carte Tecnologia Aliena: Se il giocatore umano usa Unità di Terra per catturare una Colonia AP nello Spazio Profondo, può rubare (a caso) una delle carte Tecnologia Aliena guadagnate dagli AP. Il giocatore non può farlo se colonizza un pianeta precedentemente posseduto da un AP; in altre parole, un giocatore non può distruggere una Colonia AP tramite bombardamento e poi ottenere una carta Tecnologia Aliena ricolonizzando lo stesso pianeta. Una volta prese dal giocatore, queste carte possono essere utilizzate normalmente. Il giocatore non può prendere una carta Tecnologia Aliena dall'AP quando riconquista una Colonia che era di sua proprietà. Se gli AP usano Unità di Terra per catturare una Colonia nello Spazio Profondo di proprietà del giocatore, non rubano una carta Tecnologia Aliena al giocatore e non ottengono altrimenti una carta per la cattura di quel pianeta. Un AP non può mai rubare una carta Tecnologia Aliena da un giocatore umano.

6.4.8 Cattura della Tecnologia del Giocatore Alieno: Il giocatore può ottenere tecnologia da un AP catturandone le Colonie (MRB 21.13.6). Tutte le Colonie AP sono considerate Colonie dello Spazio Profondo, quindi è possibile ottenere solo un livello di una tecnologia.

6.4.9 Eliminazione dei Mondi Nazionali AP: Negli scenari con più di un avversario AP, un AP eliminato può continuare ad agire. Se un Mondo di Origine AP viene eliminato, le unità dell'AP (incluse quelle non ancora rivelate) non vengono rimosse dalla mappa. Tutte le flotte attualmente attive continuano ad agire normalmente. Questo AP non può più ottenere VP o carte Tecnologia Aliena tramite l'azione delle sue flotte rimanenti, ma può comunque potenzialmente causare la sconfitta del giocatore. L'eliminazione delle Colonie rimanenti di questo AP riduce comunque i VP dei Giocatori Alieni sul Tracciato dei Punti Vittoria come di consueto.

6.5 Comportamento dei Giocatori Alieni

Consulta la "Scheda Economica Aliena - Scenari Tracciato Vittoria" e i diagrammi di flusso per vedere come i Giocatori Alieni generano CP, lanciano flotte, acquistano tecnologia e acquistano navi.

6.5.1 Tipi di Flotte Aliene: Quando un AP lancia una flotta dal proprio Mondo di Origine, si tratterà di una flotta di Sterminio (6.6), di una flotta di Espansione (6.7) o di una flotta di Predoni (6.9). Le flotte di Sterminio cercano di

distruggere o catturare il Mondo di Origine del giocatore o la Capitale Galattica. Le flotte di Espansione prendono di mira la Colonia o il pianeta Alieno Non-Giocatore più vicino per la cattura o la colonizzazione. Le flotte di Predoni prendono sempre di mira la Colonia del giocatore più vicina e meno difesa. Se 3 flotte sono già in gioco per questo AP, il lancio viene annullato.

6.5.2 Limiti di Banca e Difesa: Se un AP lancia una flotta di Espansione (6.7), aggiungerà 50 CP a quella flotta dalla Banca, se possibile. Un AP non può mai guadagnare più di 50 CP nella colonna Difesa; i CP assegnati alla Difesa vengono prima raddoppiati, fino al massimo, e poi qualsiasi rimanenza viene assegnata alla Banca. Un AP ripeterà qualsiasi risultato di Difesa (finché non ottiene un risultato diverso) su un Tiro Economico (4.2) se ha già 50 CP nella sua colonna Difesa.

6.5.3 Fase Economica: Le Fasi Economiche del Giocatore Alieno vengono eseguite dopo che il giocatore ha completato la propria.

6.5.4 Intelligence Condivisa: Gli AP condividono tutte le informazioni per quanto riguarda la tecnologia, i tipi di nave e l'esperienza del giocatore umano.

6.5.5 Raccolta di Risorse: Se una flotta di Sterminio o una flotta di Espansione viene co-allocata con un Minerale dopo aver risolto un combattimento spaziale, il Minerale viene messo da parte. In questo modo, gli AP ottengono 1 Tiro Econ temporaneo extra nella successiva Fase Econ. Posizionate il Minerale sulla colonna della successiva Fase Econ del foglio di produzione AP per indicarlo e rimuovetelo dal gioco una volta utilizzato il tiro extra nella successiva Fase Econ. Le flotte di Predoni non possono raccogliere Minerali.

6.5.6 Relitti Spaziali: se una flotta AP si sposta su un Relitto Spaziale (MRB 6.8), il Relitto Spaziale viene distrutto immediatamente. Non si guadagnano VP.

6.5.7 Colonizzazione: Se una flotta AP si sposta su un pianeta (un pianeta NPA, una colonia del giocatore, il pianeta di Origine del giocatore o la Capitale Galattica), c'è la possibilità che costruisca Unità di Terra per invadere il pianeta o costruisca una Nave di Coloni dopo aver distrutto le navi in orbita per colonizzare il pianeta (6.8.4). Catturare o colonizzare un pianeta non genera 1-5 CP per Fase Economica come per un giocatore umano, sebbene le Colonie AP crescano in ogni Fase Economica come di consueto. Invece, durante la Fase Economica dell'AP, effettuate 1 Tiro Economia extra per ogni Colonia posseduta dall'AP che normalmente produrrebbe reddito (ovvero, che sia almeno una Colonia di livello "1" e non sia sottoposta a blocco). Una Colonia AP non fornisce all'AP un Tiro Economia extra se è sottoposta a blocco.

6.5.8 Mondi d'Origine AP bloccati: Se un mondo d'Origine AP è bloccato, continuerà a risolvere le Fasi Economiche normalmente, ma non lancerà più flotte e tutti i CP andranno nella sua colonna Difesa fino al limite di Difesa; qualsiasi eccedenza andrà nella Banca. Nella successiva Fase di Movimento dell'AP, lancerà una flotta di Difesa (vedi diagramma di flusso della Difesa) che ingaggerà immediatamente qualsiasi flotta che blocchi il suo Mondo d'Origine.

6.5.9 Priorità di Combattimento: un Giocatore Alieno non si ritira mai dalla battaglia, si posizionerà sulla difensiva se fuori dal raggio d'azione della sua Colonia bersaglio e attaccherà le navi non da combattimento indifese se non ne modifica il tempo di arrivo a destinazione.

6.5.10 Schermatura: un Giocatore Alieno schermerà le proprie navi, ove appropriato, come farebbe un giocatore umano.

6.5.11 Navi Catturate: Le navi catturate dalle Navi d'Abbordaggio AP non possono essere demolite per la tecnologia (MRB 19.5); l'AP utilizzerà semplicemente le navi catturate in battaglia.

6.5.12 Cattura della Tecnologia del Giocatore: Se un AP usa Unità di Terra per catturare una Colonia di proprietà del giocatore umano, l'AP ottiene tecnologia come se fosse un giocatore umano in una partita competitiva (MRB 21.13). Per la cattura di una Colonia del Sistema di Origine, l'AP ottiene un livello di un massimo di due tecnologie che può acquistare, in cui il giocatore umano è più avanzato. Per la cattura di una Colonia dello Spazio Profondo, l'AP ottiene un livello di tecnologia che può acquistare, in cui il giocatore umano è più avanzato. In entrambi i casi, l'AP ottiene anche 10 CP nella sua colonna Tecnologia e conta come se avesse incontrato qualsiasi tecnologia che il giocatore umano ha ricercato, quando prende decisioni di acquisto future.

6.5.13 Livelli di Esperienza: Usa un normale foglio di tracciamento delle navi per tenere traccia dei livelli di esperienza delle navi AP (MRB 37.0). Le navi AP possono ottenere esperienza distruggendo navi NPA e navi dei giocatori come di consueto. Tutte le navi di una flotta AP non rivelata dovrebbero essere trattate normalmente in termini di promozione dal livello di esperienza Inesperto e utilizzo dell'Accademia Militare quando vengono finalmente rivelate.

6.5.14 Dragamine: Gli Esploratori Alieni possono equipaggiare la tecnologia Dragamine (MRB 17.0). Le navi Dragamine non sono utilizzate dagli AP.

6.5.15 La Mappa Regionale e i Pirati Spaziali non hanno alcun effetto sugli AP se rivelati. Scartateli semplicemente se rivelati dagli AP.

6.5.16 Gli AP cercheranno di evitare gli esagoni di Tempesta Cosmica, se possibile. Gli AP possono muoversi attraverso la Piega nello Spazio come farebbe un giocatore.

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

6.6 Flotte di Sterminio

6.6.1 Bersaglio: Al momento del lancio, si sceglie casualmente se una flotta di Sterminio prenderà di mira il pianeta di Origine del giocatore o la Capitale Galattica.

6.6.2 Linee Guida per il Movimento: Le flotte di Sterminio si dirigono dritte verso le loro destinazioni, evitando il combattimento con il giocatore ed evitando altre Colonie, se possibile. Tuttavia, la flotta modificherà la sua rotta per evitare questi ostacoli solo se riesce a raggiungere il suo obiettivo nello stesso numero di Fasi Economiche.

6.7 Flotte di Espansione

6.7.1 Bersaglio: Le flotte di espansione si muoveranno sempre verso il pianeta alieno non giocatore o la colonia del giocatore più vicini. Il più vicino è definito come il bersaglio che può essere raggiunto nel minor numero di Fasi Economiche. Se due o più destinazioni possibili sono equidistanti, l'AP sceglie quella che gli consentirà di esplorare più esagoni dello Spazio Profondo.

6.7.2 Linee guida per il movimento: Una flotta di espansione si muove sempre nella direzione del suo bersaglio, evitando di entrare in un pianeta di Origine o nella Capitale Galattica. Le destinazioni della flotta vengono sempre ripristinate all'inizio di ogni Fase di Movimento: se la destinazione diventa amica (cioè posseduta da un altro AP), quella flotta di espansione selezionerà una nuova destinazione. Se una flotta di espansione conquista una colonia o un pianeta alieno non giocatore, il resto della flotta, incluse le unità di terra, rimane e difende il pianeta per il resto della partita. Questa flotta di difesa stazionaria non conta più per il limite di 3 flotte di questo AP.

6.8 Movimento ed Esplorazione delle Flotte Non Incursori

Le seguenti regole si applicano a tutte le flotte di Sterminio ed Espansione.

6.8.1 Movimento: Le flotte di Sterminio ed Espansione sono ostacolate da terreni come Asteroidi e Nebulose, proprio come le flotte umane.

6.8.2 Tecnologia di Esplorazione: Le flotte di Sterminio ed Espansione hanno sempre l'equivalente di un Incrociatore con tecnologia Esplorazione 1 (indipendentemente dal fatto che un CA sia effettivamente presente in quella flotta). Prima di muoversi, l'AP gira e rivela un segnalino Spazio Profondo (per flotta) che si trova nella direzione di destinazione della flotta. Non entreranno mai in un Buco Nero o in un esagono inesplorato. Non possono esplorare esagoni di Spazio Profondo che non si trovino lungo il percorso della flotta. Poiché hanno solo l'equivalente di un Incrociatore, ogni flotta può esplorare solo un esagono per turno come un normale Incrociatore.

6.8.3 Pianeti Sterili: se la flotta si sposta su un pianeta sterile dello spazio profondo, posizionarvi quattro segnalini alieni non giocanti casuali. Il combattimento avviene come se gli NPA fossero giocatori umani. C'è la possibilità che durante l'acquisto di navi l'AP acquisti unità terrestri che invaderanno normalmente. Il combattimento terrestre avviene come se un giocatore normale invadesse un pianeta NPA (MRB 21.12).

6.8.4 Colonizzazione dei Pianeti Conquistati: Se il Combattimento di Terra non avviene (o non ha avuto successo) ma i Giocatori Alieni hanno "vinto" il combattimento spaziale, una Nave di Coloni e navi di scorta per un valore di 2d10 CP (minimo uno Scout) vengono immediatamente posizionate sulla Colonia o sul Mondo di Origine più vicino al corrispondente AP, senza alcun costo per l'AP. Le navi di scorta vengono selezionate per massimizzare il numero di navi in questa flotta. (*Ad esempio: un tiro di 17 CP produrrebbe un Cacciatorpediniere e un Esploratore, mentre un tiro di 18 CP produrrebbe tre Esploratori*.) Questa flotta segue la rotta più veloce e sicura possibile verso il pianeta appena conquistato. Questa flotta di scorta non conta per il limite di 3 flotte di questo AP. Le navi AP che hanno conquistato il pianeta rimangono in orbita per difenderlo a tempo indeterminato, così come le navi di scorta dopo il loro arrivo. Il bombardamento planetario viene eseguito secondo necessità per la colonizzazione.

Se la destinazione di questa flotta di scorta diventa di proprietà del giocatore umano o di un altro AP, non cambia rotta; Ciò potrebbe comportarne la distruzione all'arrivo. Se la Nave di Coloni e le sue scorte vengono distrutte prima dell'arrivo, un'altra Nave di Coloni e la sua flotta di scorta vengono generate utilizzando lo stesso metodo di cui sopra sulla Colonia o sul Pianeta Di Origine più vicino.

Se il pianeta bersaglio viene occupato da un altro impero, gli AP della Nave di Coloni smetteranno di generare Navi Coloniali e scorte.

6.9 Flotte di Predoni

Come nel gioco base, l'AP può lanciare una flotta di Predoni invece di una flotta normale. Queste flotte prendono sempre di mira la Colonia del giocatore più vicina e meno difesa. Le seguenti regole si applicano a tutte le flotte di Predoni.

6.9.1 Alieni non Giocatore: Le flotte di Predoni rimarranno occultate quando si trovano nello stesso esagono di un pianeta NPA.

6.9.2 Non possono Catturare Colonie: A differenza delle flotte di Espansione e Sterminio, le flotte di Predoni non hanno alcuna possibilità di costruire Unità di Terra per catturare una Colonia. Possono comunque distruggere una Colonia e innescare la costruzione di una Nave di Coloni (6.8.4).

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

6.9.3 Segnalini Spazio Profondo: A differenza delle flotte di Espansione e Sterminio, le flotte di Predoni non sono influenzate dai segnalini Spazio Profondo non rivelati e non ne causano il capovolgimento. Un giocatore non può entrare in un esagono con un segnalino Spazio Profondo non rivelato che sia occupato da una flotta di Predoni (il giocatore avrebbe dovuto esplorarlo prima dell'arrivo dei Predoni). Un giocatore non può usare la tecnologia Esplorazione su un segnalino Spazio Profondo non rivelato che si trovi nello stesso esagono di una flotta di Predoni.
6.9.4 Asteroidi e Nebulose: le flotte di Predoni sono influenzate da questi tipi di terreno proprio come le flotte umane. Eviteranno le Nebulose se possibile, purché ciò non modifichi il numero di Fasi Economiche necessarie per raggiungere la loro destinazione.
6.9.5 Evitare il Combattimento: i Predoni eviteranno il combattimento con le flotte del giocatore se la flotta del giocatore ha più CP della flotta dei Predoni. Eviteranno anche il combattimento con una flotta contenente un'Ammiraglia se il costo in CP della flotta dell'Ammiraglia è superiore alla metà dei CP della flotta dei Predoni.

7.0 Solitario con i Replicatori

Questo scenario solitario contro i Replicatori include diversi diagrammi di flusso.

7.1 Piazzamento Iniziale della Mappa

- Utilizzare la mappa Solitario dei Replicatori Normale (7.13) o Grande (7.14).
- Posizionare ogni Pianeta di Origine in qualsiasi punto della riga del Sistema di Origine più lontano dall'avversario.

7.2 Forze e Tecnologie Iniziali

7.2.1 Giocatore Umano:

- 30 CP sul Pianeta di Origine
- 4 Navi di Coloni
- 4 Cantieri Spaziali
- 3 Esploratori
- 1 Nave Minatori
- 1 Nave Ammiraglia (facoltativa)

7.2.2 Replicatori:

- Pianeta di Origine completo
- 6 navi di Tipo 0
- 1 Nave Ammiraglia (opzionale)
- Difesa Ravvicinata
- Scanner
- Dragamine
- Movimento 2 (Movimento 3 quando si usa il vantaggio dei Replicatori Veloci)

7.3 Regole Speciali

7.3.1 Livello di Difficoltà

- **Facile**: Il giocatore inizia con due Navi di Coloni aggiuntive.
- **Normale**: Nessuna modifica.
- **Difficile**: I Replicatori iniziano con due Punti Scafo aggiuntivi e un RP gratuito (MRB 40.0). Spuntare la prima casella RP sulla Scheda di Produzione.
- **Impossibile**: I Replicatori iniziano con tre Punti Scafo aggiuntivi e due RP gratuiti (MRB 40.0). Spuntare le prime due caselle RP sulla Scheda di Produzione.

7.3.2 Scafi (Resistenza Scafo/Punti Scafo): Vedere MRB 40.0 per una spiegazione degli Scafi dei Replicatori. In breve, quando è necessario confrontare il numero di Scafi, i termini "Resistenza Scafo" e "Punti Scafo" sono equivalenti.
Esempio: una nave CA o di Tipo V conta ciascuna come 2 Scafi. Una nave BB o di Tipo XIII conta ciascuna come 3 Scafi.
7.3.3 Regole Escluse: le regole elencate di seguito non vengono utilizzate in questo scenario (*le regole indicate non vengono mai utilizzate in nessuno scenario dei Replicatori).

- *Strutture (MRB 36.0)
- *Terraformazione 2 (MRB 34.0)
- *Navi Uniche (MRB 40.0)
- *Esperienza (MRB 37.0)
- *Movimento di Reazione (MRB 35.0)
- *Amebe Spaziali (3.0)

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

- *Alleanze *Fratelli di Sangue* (CSB 1.3.2)
- Esche (MRB 8.3)
- Carte Risorse (MRB 39.0)
- *Capitale Galattica (MRB 28.1)
- Mappe Regionali (MRB 25.6)
- Pirati Spaziali (MRB 25.7)
- Punti Warp (MRB 28.2)
- Macchine Giorno del Giudizio (MRB 29.0)

7.3.4 Alieni non Giocatore e Tecnologie Aliene: I Pianeti Sterili nello Spazio Profondo sono popolati da Alieni non Giocatore (MRB 18.0). Rimuovete la carta *Disturbatore di Dragamine* dal mazzo Tecnologie Aliene.

7.3.5 Vantaggi dell'Impero: Se giochi con i Vantaggi dell'Impero, rimuovi la carta Vantaggio Impero dei Portali Warp Replicatori dal mazzo. Distribuisci due carte Vantaggio Impero coperte e una carta Vantaggio Replicatore coperta. Dopo aver scelto un Vantaggio Impero per il giocatore, rivela il Vantaggio Replicatore.

7.3.6 Iniziativa: I Replicatori hanno sempre l'Iniziativa a meno che il giocatore umano non spenda 15 CP durante una Fase Economica. I Replicatori non spendono mai CP per l'Iniziativa. Se il giocatore umano spende 15 CP per diventare il primo giocatore, muoverà per primo durante ogni turno fino alla Fase Economica successiva. Se non spende altri 15 CP, l'Iniziativa torna ai Replicatori. Se ciò accade, il giocatore può spendere 15 CP durante una successiva Fase Economica per riottenerli.

7.3.7 Comportamento delle Navi dei Replicatori

- Quando sono a faccia in giù, i segnalini nave Replicatori rappresentano Scafi e non vengono assegnati a un tipo di nave specifico finché non vengono rivelati.
- Per semplicità, in queste regole gli Scafi a faccia in giù saranno chiamati navi, a meno che non sia necessario fare una distinzione tra i due.
- L'Ammiraglia e le navi da Esplorazione dei Replicatori sono sempre a faccia in su e non colonizzeranno mai pianeti. Tutte le altre navi Replicatrici sono a faccia in giù finché non vengono rivelate.
- L'Ammiraglia dei Replicatori si unisce alle Flotte (7.7) e segue le stesse priorità di movimento delle altre navi Replicatori.
- Quando le navi Replicatori a faccia in su (eccetto l'Ammiraglia e le navi da Esplorazione) entrano in un esagono contenente una Colonia Replicatrice, si convertono nuovamente in Scafi che non rappresentano alcun tipo di nave specifico; rimuovete tutti i segnalini nave di qualsiasi tipo tranne uno e girateli a faccia in giù. Quindi posizionate uno o più segnalini numerici sotto il segnalino nave per rappresentare il numero di Scafi presenti. *Esempio 1: Un segnalino nave Replicatore a faccia in giù ha un segnalino numerico "4" sotto di esso, che rappresenta 4 Scafi. Una volta rivelati, i 4 Scafi potrebbero diventare quattro navi di Tipo II, due navi di Tipo V, ecc. I tipi di nave Replicatore vengono determinati solo quando tali Scafi vengono rivelati. Esempio 2: Dopo il combattimento, due navi di Tipo V e due navi di Tipo II (per un totale di 6 Scafi) occupano un esagono con una Colonia del giocatore. I Replicatori bombardano e distruggono la Colonia, dopodiché una nave di Tipo II colonizza immediatamente il pianeta (spendendo 1 Scafo). Le navi rimanenti si trovano ora in un esagono con una Colonia Replicatore, quindi si convertono in 5 Scafi e vengono sostituite da un segnalino nave girato a faccia in giù con un segnalino numerico "5" sotto di esso.*

7.3.8 Varie:

- Nessuna informazione è nascosta. Le navi dei giocatori sono sempre scoperte e le tecnologie disponibili del giocatore sono sempre note ai Replicatori ai fini decisionali. Tuttavia, i Replicatori non ottengono Punti Vittoria per le tecnologie dei giocatori finché non le incontrano in battaglia.
- Quando le regole non sono chiare su cosa dovrebbero fare i Replicatori o diverse possibili scelte sono ugualmente valide, si tira un dado per decidere casualmente.

7.4 Procedure di Esplorazione

Durante la Fase Economica successiva al turno in cui il Sistema di Origine dei Replicatori è stato completamente esplorato, i Replicatori ricevono:

- Tecnologia di Esplorazione (MRB 9.8) senza costi (selezionare la casella sulla Scheda di Produzione).
- Tre Navi da Esplorazione.

Posizionare una Nave da Esplorazione ciascuna nelle tre Colonie Piene più vicine agli esagoni di Spazio Profondo inesplorati. Queste Colonie producono queste Navi da Esplorazione al posto di uno Scafo durante questa Fase Economica. In caso di parità per le Colonie più vicine, posizionare la Nave da Esplorazione nella Colonia Piena più vicina all'esagono di Spazio Profondo più lontano dal Mondo di Origine dei Replicatori.

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

Se una Nave da Esplorazione deve essere posizionata sul Mondo di Origine dei Replicatori, conta come un solo Scafo prodotto. Gli Scafi extra ottenuti sul Mondo di Origine tramite spese o Vantaggio Impero non vengono utilizzati sulla Nave da Esplorazione.
Nessuna Nave da Esplorazione di alcun tipo entra mai in un esagono di Spazio Profondo inesplorato. Le navi da esplorazione esplorano solo utilizzando la tecnologia Esplorazione (MRB 9.8) e mai entrando in un esagono di sistema inesplorato. Quando una nave da esplorazione esplora un esagono, gira il suo segnalino Sistema a faccia in su. La nave da esplorazione entrerà nell'esagono a meno che non contenga uno dei seguenti elementi:

- Pianeta con Navi Aliene non Giocatore
- Buco Nero
- Supernova
- Piega nello Spazio

7.4.1 Esplorazione dell'Ammiraglia: L'Ammiraglia dei Replicatori non equipaggia la tecnologia Esplorazione, anche quando è disponibile. L'Ammiraglia dei Replicatori esplora il sistema di origine dei Replicatori come le altre navi, ma non colonizza. Se l'ammiraglia scopre un pianeta del Sistema di Origine dei Replicatori, la nave Replicatori più vicina darà priorità alla colonizzazione di quel pianeta.

7.5 Navi da Esplorazione

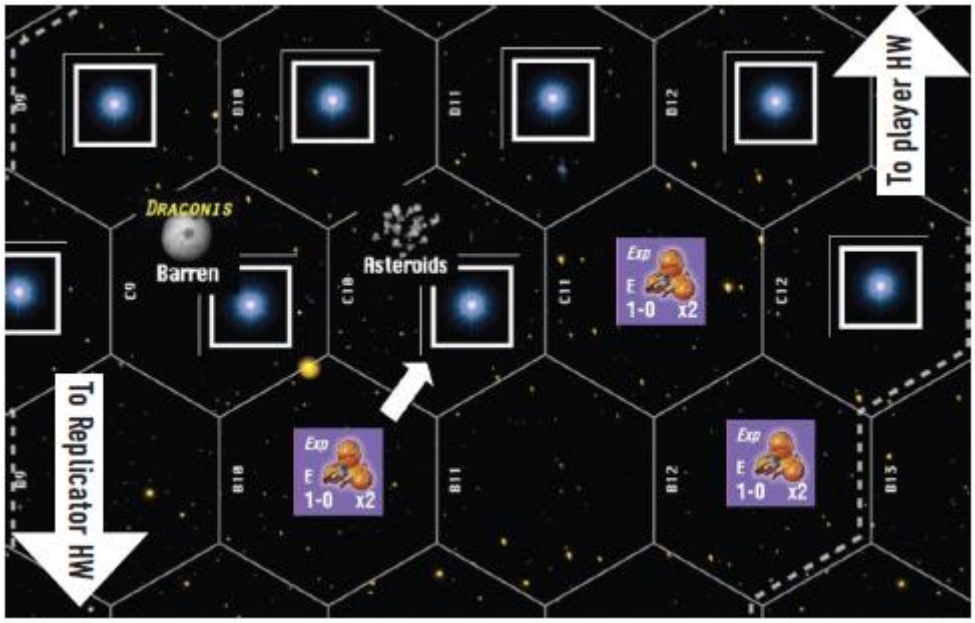
Le navi da Esplorazione non seguono le stesse regole di movimento o priorità delle altre navi. Una nave da Esplorazione esplora direttamente verso il Sistema Di Origine del giocatore umano, mentre le altre due esplorano sistematicamente lo Spazio Profondo nelle vicinanze del Sistema Di Origine del Replicatore.
7.5.1 Esplorazione verso il Giocatore Umano: La prima nave da Esplorazione che si muove nello Spazio Profondo è designata a creare un percorso diretto e completamente esplorato verso il Sistema di Origine del giocatore umano. Dopo aver creato il percorso, questa nave da Esplorazione continua l'esplorazione per ampliarlo.
Se due o più navi da Esplorazione entrano nella prima fila dello Spazio Profondo durante la stessa Fase di Movimento, la nave più vicina al centro della mappa è designata a esplorare verso il Sistema di Origine del giocatore umano.
7.5.2 Esplorazione dello Spazio Profondo Vicino: Le due navi da Esplorazione che non stanno esplorando il percorso verso il giocatore umano sono designate a esplorare, riga per riga, gli esagoni dello Spazio Profondo più vicini al Sistema Di Origine del Replicatore. Dopo che la fila più vicina di esagoni dello Spazio Profondo è stata completamente esplorata, le navi esplorano la fila successiva e così via.
7.5.3 Priorità di Esplorazione: Le navi da Esplorazione si muovono sempre verso il segnalino del Sistema dello Spazio Profondo inesplorato più vicino. In caso di parità, si applicano le seguenti regole, in ordine:

- La nave si muove verso l'esagono più vicino a un esagono dello Spazio Profondo precedentemente esplorato (questo la rende più efficiente nella sua esplorazione).
- La singola nave da Esplorazione che esplora verso il giocatore umano sceglie l'esagono più lontano dal Sistema di Origine dei Replicatori.
- Le altre due navi da Esplorazione scelgono l'esagono più vicino dal Sistema di Origine dei Replicatori.

7.5.4 Regole Aggiuntive per le Navi da Esplorazione:

- Le navi da esplorazione non si uniscono mai alle flotte e agiscono sempre in modo indipendente.
- Le navi da esplorazione non entrano mai in un esagono contenente una nave umana. A parte questo, ignorano la presenza di navi umane quando prendono decisioni di movimento (in altre parole, ignorano l'Autoconservazione; 7.8.3).
- Le navi da esplorazione si ritirano sempre dal combattimento il prima possibile.
- Se tutte le navi da esplorazione vengono eliminate e ci sono ancora esagoni inesplorati nello Spazio Profondo, i Replicatori creeranno un'altra nave da esplorazione nella successiva Fase Economica. La nuova nave da esplorazione viene prodotta presso la Colonia Replicatrice Completa più vicina allo Spazio Profondo inesplorato. Questo avviene al posto dello Scafo che la Colonia avrebbe normalmente prodotto. Poiché le navi da esplorazione hanno una Dimensione Scafo pari a 2, ciò significa che la Colonia produce effettivamente 2 Punti Scafo invece di 1 durante quella Fase Economica.
- Se tutti gli esagoni inesplorati dello Spazio Profondo rimanenti possono essere raggiunti dai Replicatori solo attraversando il Sistema di Origine del giocatore umano, gira immediatamente tutti i Segnalini del Sistema dello Spazio Profondo rimanenti sul lato esplorato.
- Dopo che lo Spazio Profondo è stato completamente esplorato, tutte le navi da Esplorazione si spostano verso la Colonia dei Replicatori più vicina, dove ogni nave viene convertita in 2 Scafi.

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



ESEMPIO: La nave da esplorazione A nell'esagono C11 è la prima nave a muoversi nella prima riga dello Spazio Profondo, quindi diventa la nave che esplorerà verso il Sistema di Origine del giocatore umano (7.5.1). Poiché sia D11 che D12 sono ugualmente validi, un tiro di dado determina casualmente quale esagono esplorare (7.3.8). La nave da esplorazione B nell'esagono B10 può esplorare sia C9 che C10. Poiché C11 è un esagono dello Spazio Profondo esplorato con successo, sceglierà C10 (7.5.3). La nave B esplora C10, trova un asteroide ed entra nell'esagono. Al turno successivo, la nave B esplora C9 e rivela un Pianeta Desolato con navi aliene non del giocatore (non mostrate). Poiché non può entrare nell'esagono C9, esplorerà D10 durante la successiva Fase di Movimento. Se riesce a entrare nell'esagono D10, esplorerà D9 perché è più vicino al Sistema di Origine dei Replicatori rispetto a E9 (7.5.3). Se riesce a entrare in D9, esplorerà poi C8 perché è più vicino al Sistema di Origine dei Replicatori rispetto a D8, e così via.

7.6 Movimento dei Replicatori

- ***Nota**: le navi da esplorazione sono un'eccezione alle regole di questa sezione. Hanno le loro regole di movimento e non si uniscono mai alle Flotte (7.5).*
- Le navi dei Replicatori non entrano mai in Buchi Neri o Supernove.
- Le navi dei Replicatori rivelate preferiscono sempre riconvertirsi in Scafi non rivelati. Si muoveranno sempre dentro o attraverso una Colonia di Replicatori se ciò non richiede movimento extra.
- In qualsiasi momento, se due esagoni soddisfano una priorità di movimento equamente, applica quanto segue:
  - Le navi dei Replicatori danno priorità al movimento in un esagono con navi non combattenti senza scorta e alla loro distruzione
  - Danno anche priorità al movimento in un Asteroide o una Nebulosa.
- Se più esagoni sono opzioni di movimento ugualmente valide, tira un dado per determinare casualmente il movimento.
- Oltre a quanto sopra, le Flotte dei Replicatori hanno regole di movimento aggiuntive trattate nella sezione 7.8.

7.6.1 Durante l'Esplorazione del Sistema di Origine: Finché il Sistema di Origine dei Replicatori non è completamente esplorato, tutte le navi seguono queste priorità di movimento, in questo ordine:

- Muoversi nell'esagono del Sistema di Origine inesplorato più vicino raggiungibile in questo turno ed esplorarlo durante la Fase di Esplorazione.
  - Se contiene un Minerale, rimuoverlo e aggiungere il suo valore in CP alla Scheda di Produzione dei Replicatori.
  - Se contiene un pianeta, viene immediatamente colonizzato (7.10).
- Muoversi verso l'esagono del Sistema di Origine inesplorato più vicino, anche se altre navi si stanno muovendo verso di esso.

***NOTA DI GIOCO**: l'IA dei Replicatori non possiede tecnologia di Esplorazione o navi da Esplorazione finché il Sistema di Origine non è completamente esplorato (7.4).*

7.6.2 Sistema di Origine Completamente Esplorato: Dopo che tutti gli esagoni del Sistema di Origine dei Replicatori sono stati esplorati, tutte le navi dei Replicatori (eccetto le navi da Esplorazione) inizieranno a formare o unirsi alle Flotte (7.7.1).

7.7 Formazione della Flotta dei Replicatori

- Le Flotte sono sempre rappresentate da uno dei cinque segnalini Flotta inclusi; utilizzare alternative se ne servono di più. A differenza delle flotte normali (MRB 1.3), avere più di una nave Replicatore in un esagono NON lo rende una Flotta.
- Le Flotte dei Replicatori fungono da gruppi di navi come di consueto, ma anche da punti di raduno verso cui tutte le navi non ancora in una Flotta possono muoversi. Le navi/Scafi dei Replicatori di solito si muovono verso le Flotte (con alcune eccezioni; vedi 7.9).
- Le Flotte non si dividono mai a meno che un'Operazione non lo richieda (7.9).
- Le Flotte si uniranno solo per attaccare di concerto nello stesso turno (vedi priorità 1 e 2 della sezione 7.8.1).

7.7.1 Formazione delle Flotte:

- Le Flotte iniziano a formarsi dopo che il Sistema di Origine dei Replicatori è stato completamente esplorato. Le navi dei Replicatori si muovono verso la Flotta Replicatori più vicina e si uniscono a essa non appena entrano nel suo esagono.
- Se due o più Flotte sono equidistanti, le navi si muoveranno verso la Flotta più vicina al Sistema di Origine dei Replicatori. Se una nave non riesce a raggiungere una Flotta durante il suo turno, si muove entro i limiti di Autoconservazione (7.8.3).
- Per comodità, puoi scegliere di rimuovere dalla mappa le navi che fanno parte delle Flotte e posizionarle sulla carta Flotta dei Replicatori, ma temete presente che la carta Flotta ha spazi solo per tre dei cinque segnalini Flotta dei Replicatori disponibili.

7.7.2 La Prima Flotta: La prima Flotta dei Replicatori si forma nel momento in cui il Sistema di Origine dei Replicatori viene completamente esplorato. Ponete un segnalino Flotta nell'esagono contenente la nave che è più vicina alla nave da Esplorazione designata ad esplorare verso il Sistema Originario del giocatore umano (7.5.1).
Se c'è ancora movimento da completare prima della Fase Economica e il primo segnalino Flotta non è stato ancora piazzato, piazzate la prima Flotta nell'esagono contenente la nave più vicina alla Colonia che produrrà la nave da Esplorazione che sarà scelta per esplorare verso il giocatore umano.
La prima flotta seguirà la nave da esplorazione sopra menzionata finché non verrà creato un percorso completamente esplorato verso il sistema natale del giocatore umano. Durante ogni Fase di Movimento, la nave da Esplorazione si muove, e la Flotta poi si muove dentro (o verso) l'esagono che occupava precedentemente. Dopo aver creato un percorso completamente esplorato, questa flotta attaccherà attraverso quel percorso o lo difenderà.
7.7.3 Flotte Aggiuntive: Tutte le navi dei Replicatori si muovono verso/si uniscono alla prima Flotta finché una delle seguenti condizioni non ne determina la formazione di un'altra (ognuna di queste condizioni può verificarsi più di una volta per partita):

- **Percorso Esplorato Separato verso lo Spazio Umano**: Una nuova Flotta si forma quando esiste un percorso separato verso il Sistema di Origine del giocatore umano (ignorare questa condizione se una Flotta di un giocatore umano Superiore si trova nel Sistema di Origine del Replicatore – la Superiorità è definita nella sezione 7.8.2). Un percorso separato soddisfa tutti i seguenti criteri.
  - È completamente esplorato, e
  - Raggiunge il Sistema di Origine del giocatore umano, e
  - Una nave dei Replicatori è in grado di attraversarlo, e
  - Non si trova entro quattro esagoni da un'altra Flotta di Replicatori.
    Esempio: Un percorso che si trova a cinque esagoni di distanza dalla Flotta Replicatrice ma costringe le navi Replicatrici a muoversi dentro o attraverso un esagono contenente Alieni Non Giocanti o un Buco Nero, non è un percorso esplorato separato valido.
- **Navi del Giocatore Umano vicino alla Colonia dei Replicatori**: una nuova Flotta si forma quando una nave del Giocatore Umano è più vicina a una Colonia dei Replicatori di qualsiasi Flotta del Giocatore Umano, e nessuna Flotta si trova entro quattro esagoni dalla nave del Giocatore Umano.

Una nuova Flotta può formarsi solo quando ci sono navi disponibili che non appartengono già a una Flotta. Posiziona un segnalino Flotta nell'esagono contenente la nave più vicina al percorso esplorato separato o alla nave del Giocatore Umano che ha attivato la formazione della Flotta. Per la condizione "Navi del Giocatore Umano vicino alla Colonia dei Replicatori", posiziona il segnalino Flotta in un esagono più vicino al Sistema di Origine dei Replicatori che alla nave del Giocatore Umano, se possibile.

***Nota dell'Ideatore**: Analogamente alle tue flotte, ogni Flotta del Giocatore Umano ha uno scopo: attaccare/difendere o dare la caccia a una nave nel suo spazio. Questo scopo può cambiare nel tempo, ma la creazione della Flotta dovrebbe essere considerata tenendolo a mente.*

7.8 Movimento della Flotta dei Replicatori

Dopo la formazione della prima Flotta, i Replicatori seguiranno i seguenti passaggi durante ogni Fase di Movimento:

1. Muovere tutte le navi da Esplorazione.
2. Formare Flotte aggiuntive secondo necessità (7.7.3).

3. Muovere le Flotte.
4. Muovere le navi che non appartengono alle Flotte verso/in esagoni contenenti segnalini Flotta (7.7.1).

7.8.1 Priorità di Movimento: Le Flotte dei Replicatori si muovono secondo le seguenti priorità, in ordine (vedere 7.8.2 per una spiegazione dei termini Superiore, Inferiore e Uguale).

1. **Attaccare una Colonia**. In questo turno, attacca una Colonia di un giocatore umano che sia indifesa o difesa da una Flotta Uguale o Inferiore. Se più di una Colonia è idonea, attacca la Colonia Uguale o Inferiore con il maggior numero di Cantieri Navali. Se non ci sono Cantieri Navali, attacca la Colonia di livello più basso.
2. **Attaccare una Flotta Inferiore.** In questo turno, attacca una flotta di un giocatore umano di livello Inferiore (limitato da Autoconservazione; 7.8.3). Se più di una flotta è idonea, attacca la flotta più forte che è ancora di livello Inferiore.
3. **Attacca una Flotta Pari**: In questo turno, attacca una flotta di un giocatore umano di livello Pari se quella flotta potrebbe attaccare una Colonia Replicatrice nel suo turno.
4. **Attacca un Pianeta Alieno non Giocatore**: In questo turno, attacca un pianeta NPA con una flotta Replicatrice di 12 Punti Scafo o più, senza contare le navi PD, Esplorazione, Scansione o SW (limitato da Autoconservazione).
5. **Movimento**: Usate un percorso esplorato per muovere verso/lontano da una Colonia di un giocatore umano o da navi di un giocatore umano (limitato dall'Autoconservazione). Se una Flotta di Replicatori può scegliere tra una Colonia di un giocatore umano o navi di un giocatore umano, darà priorità alle navi di un giocatore umano se la Flotta di Replicatori è più vicina al proprio Sistema di Origine rispetto al Sistema di Origine del Giocatore Umano. Se c'è più di una flotta o Colonia tra cui scegliere, si muoverà verso quella più vicina (limitato dall'Autoconservazione). Se la flotta umana più vicina è Pari, la Flotta di Replicatori tenterà di aggirarla se può entrare nel Sistema di Origine del giocatore umano in questo turno. Altrimenti, si muoverà adiacente a quella flotta umana.

Le priorità di cui sopra indicano che una Flotta di Replicatori si muoverà verso il Sistema di Origine del Replicatore solo per via dell'Autoconservazione o per attaccare una flotta inferiore in quel turno. Quando si considera il movimento delle Flotte di Replicatori e/o si valuta la forza della flotta (7.8.2), bisogna sempre considerare TUTTE le navi di Replicatori sulla mappa, indipendentemente dal fatto che appartengano o meno a una Flotta, poiché l'unione di navi/flotte può potenzialmente modificare la superiorità/uguale/inferiore di una flotta di un giocatore umano.

ESEMPIO: Due Flotte di Replicatori si trovano entrambe nel raggio d'azione di un pianeta di un giocatore umano protetto da una flotta. Sebbene la flotta del giocatore umano possa essere superiore a ciascuna singola Flotta Replicatrice, le due Flotte di Replicatori si uniranno per un attacco se la loro forza combinata rende la flotta del giocatore umano inferiore (vedi priorità 1 sopra).

7.8.2 Confronto tra Flotte: quando si confrontano flotte che possono attaccarsi a vicenda, sommare il numero totale di Punti Scafo di ciascuna fazione e applicare le seguenti considerazioni:

- Non contate le navi non da combattimento o le navi da esplorazione.
- Una base del giocatore umano conta il doppio (ad esempio, 6 Punti Scafo).
- Ogni mina conta come 1,5 Punti Scafo (non arrotondare).
- Le navi Insettoidi e le Razze Giganti vengono conteggiate normalmente, ma non contano mai per meno di 1 Punto Scafo. *Ad esempio, una DD o una CA Insettoide contano ciascuna come 1 Punto Scafo*.

Se una fazione ha il 25% in più di Punti Scafo o più, quella fazione è Superiore e l'altra è Inferiore. Se nessuna delle due fazioni ha il 25% in più di scafi, le fazioni sono Pari.

***ESEMPIO**: I Replicatori hanno tre navi di Tipo 0 (1 Punto Scafo ciascuna), una nave da Esplorazione (non conteggiata/non fa mai parte di una Flotta) e cinque Scafi, per un totale di 8 Punti Scafo. Il giocatore umano ha due Mine (1,5 Punti Scafo ciascuna) e due Incrociatori (2 Punti Scafo ciascuno), per un totale di 7 Punti Scafo. Dato che nessuna delle due parti ha il 25% in più di Punti Scafo, le flotte sono uguali.*

Se il giocatore umano avesse una Mina in meno, avrebbe 5,5 Punti Scafo e sarebbe considerato una flotta Inferiore (8 - 5,5 = 2,5, e 2,5 è più del 25% di 5,5).

Se, invece, il giocatore umano avesse due Mine in più (per un totale di 10 Punti Scafo), la Flotta Replicatrice sarebbe Inferiore (10 – 8 = 2, e 2 è il 25% di 8). In questo caso, a causa della regola di Autoconservazione, la Flotta dei Replicatori non attaccherebbe, ma non si allontanerebbe nemmeno, perché le Mine del giocatore umano non possono attaccare: solo i due Incrociatori possono attaccare, e la Flotta dei Replicatori non è Inferiore a una flotta di due Incrociatori.

7.8.3 Autoconservazione: Le priorità di movimento dei Replicatori 2, 4 e 5 sono limitate dall'Autoconservazione, il che significa che i Replicatori seguiranno quelle priorità solo quando ciò non causerà loro l'attacco da parte di una flotta di giocatori umani superiori durante il turno del giocatore umano. Generalmente, ciò significa che le Flotte dei Replicatori avanzeranno contro Colonie o flotte a cui sono uguali o superiori e si ritireranno fuori portata dalle flotte a cui sono inferiori.

I Replicatori cercano sempre di avvicinarsi il più possibile alle flotte umane e al Sistema di Origine del giocatore umano senza essere sconfitti da una flotta di giocatori umani superiori. Quando le navi vengono aggiunte o rimosse dalle

flotte di ciascuna parte, i Replicatori potrebbero passare dall'avanzata alla ritirata. I Replicatori prenderanno sempre in considerazione le possibili fusioni di flotte di giocatori umani nelle loro decisioni (vedere esempi sotto).
Le flotte dei Replicatori non torneranno oltre il loro Pianeta di Origine. Se affrontate da una flotta superiore nel Sistema di Origine dei replicatori, le flotte dei Replicatori si ritireranno verso il Pianeta di Origine. Si fermeranno sul Pianeta di Origine, anche se una flotta Superiore potrebbe attaccare in quel turno. I Replicatori ignorano la possibilità di una Fionda Gravitazionale del Buco Nero (MRB 31.0) quando applicano la regola di Autoconservazione.
7.8.4 Esempi di Movimento della Flotta dei Replicatori: Per gli esempi sottostanti, il giocatore umano ha due Cacciatorpediniere (2 Punti Scafo) in un esagono e tre Cacciatorpediniere (3 Punti Scafo) in un esagono adiacente. I Replicatori hanno una Flotta di tre Scafi che si trova a due esagoni di distanza da entrambi gli esagoni occupati dai giocatori umani. Nessuna Colonia può essere attaccata in questo turno (Priorità 1), quindi, a seconda di altri fattori, i Replicatori farebbero quanto segue:

- Se la Flotta dei Replicatori può muovere di due esagoni in questo turno, attaccherà la flotta di due Cacciatorpediniere (Priorità 2). Non attaccherà la flotta di tre Cacciatorpediniere perché quella flotta non è Inferiore. La possibilità che la flotta dei Replicatori possa subire perdite nell'attacco contro la flotta di due Cacciatorpediniere – diventando così inferiore alla flotta di tre Cacciatorpediniere dopo la battaglia (attivando così l'Autoconservazione) – non viene presa in considerazione.
- Se la Flotta dei Replicatori può muovere di due esagoni in questo turno E c'è un altro Scafo Replicatore che potrebbe anche raggiungere uno degli esagoni contenenti le flotte umane, il singolo Scafo si combinerà con la Flotta dei Replicatori e attaccherà. A quel punto entrambe le flotte dei giocatori umani sono Inferiori, quindi i Replicatori attaccheranno la flotta di tre Cacciatorpediniere (la flotta Inferiore più forte, Priorità 2).
- Se la Flotta dei Replicatori può muoversi solo di un esagono in questo turno, non si muoverà in nessun esagono dove entrambe le flotte umane potrebbero attaccarla insieme. Cinque Cacciatorpediniere sono superiori a tre scafi e la priorità 5 è limitata dall'Autoconservazione (il che significa che la flotta dei replicatori non si muoverà se così facendo la espone all'attacco di una flotta superiore).
- Se i Replicatori possono muoversi solo di un esagono in questo turno, ma il giocatore umano può muoversi di due esagoni, la Flotta dei Replicatori si ritirerà, spostandosi in un esagono che sia ad almeno tre esagoni di distanza da una delle flotte del giocatore umano, a causa dell'Autoconservazione. Ciò potrebbe causare la ritirata della flotta dei replicatori verso il sistema di origine dei replicatori. Se un esagono di Asteroide fosse adiacente alla Flotta dei Replicatori e il giocatore umano non fosse in grado di entrare in quell'esagono in questo turno, la Flotta dei Replicatori entrerebbe nell'esagono di Asteroide per rimanere il più vicino possibile al Sistema di Origine del giocatore umano senza essere attaccata da una flotta Superiore.
- Se sia i Replicatori che il giocatore umano possono muoversi di un esagono in questo turno e l'incontro è vicino al Sistema di Origine del giocatore umano, la Flotta dei Replicatori si sposterà nell'esagono più vicino alla Colonia di un giocatore umano (Priorità 5) in cui la Flotta dei Replicatori non può essere attaccata da entrambe le flotte dei giocatori umani insieme.

7.9 Attività del Replicatore

Gli incarichi sono incarichi speciali che sostituiscono le altre regole di movimento delle navi/flotta dei Replicatori.
7.9.1 Guadagnare RP Alieni Non-Giocatori: Se i Replicatori non hanno guadagnato RP per aver incontrato Alieni Non-Giocatori, alla nave dei Replicatori nel Sistema di Origine dei Replicatori più vicina ad un pianeta NPA viene assegnato il compito di guadagnare quegli RP. Questa nave non forma né si unisce a una flotta, ma attacca invece il pianeta NPA più vicino. Il movimento di questa nave è ancora limitato dall'Autoconservazione finché non raggiunge il pianeta NPA.
7.9.2 Guadagnare RP Umani: Se le normali regole di movimento non danno come risultato un attacco contro il giocatore umano, ma una nave dei Replicatori è in grado di attaccare navi umane in questo turno – e quell'attacco farà guadagnare ai Replicatori almeno un RP – allora una nave dei Replicatori viene assegnata per effettuare l'attacco, separandosi da una Flotta per farlo se necessario.
7.9.3 Colonizzare un Pianeta Indifeso: Se in qualsiasi momento c'è un pianeta indifeso e non colonizzato, una nave dei Replicatori viene assegnata a colonizzare quel pianeta, limitata dall'Autoconservazione. Se può essere colonizzato durante lo stesso turno in cui è stato assegnato questo compito, la nave assegnata colonizzerà sempre il pianeta.
7.9.4 Conquistare un Pianeta Alieno non Giocatore: In determinate circostanze, i Replicatori formeranno una flotta per attaccare un pianeta NPA. Da notare che, mentre la Priorità 4 (7.8.1) può far sì che una flotta di Replicatori esistente attacchi un pianeta NPA come bersaglio di opportunità, questo compito è diverso.

- Questo compito verrà assegnato solo quando si gioca sulla mappa Replicatori Grande (7.14).
- Questo compito non verrà mai assegnato se c'è più di una nave da combattimento umana al di fuori del sistema di origine del giocatore umano.
- Questo compito non verrà assegnato a meno che il pianeta NPA non possa essere attaccato dalla Fase Economica 10. Da notare che i Replicatori a volte attaccheranno ancora le colonie NPA dopo la Fase Economica 10 a causa della Priorità di Movimento 4, ma ciò non accadrà a causa di questo compito. Dopo

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

quel punto del gioco, i replicatori attaccheranno i pianeti NPA idonei se sono in viaggio verso il sistema natale del giocatore umano, ma non faranno più di tutto per attaccarli.

- All'inizio del turno dei Replicatori, se ci sono 10 o più navi (in una Flotta o meno) che si trovano nel Sistema di Origine dei Replicatori o entro un esagono da esso e possono attaccare un pianeta NPA prima della successiva Fase Economica, eseguiranno quell'attacco.
- Ponete un segnalino Flotta sul pianeta NPA bersaglio. Muovete tutte le navi dei Replicatori idonee verso il pianeta (ma solo quelle che possono raggiungerlo prima della successiva Fase Economica). Le navi che non riescono ad arrivare in tempo dovrebbero essere spostate normalmente.
- I Replicatori ritarderanno il loro attacco finché non avranno il massimo numero di Scafi possibile prima della successiva Fase Economica. ***ESEMPIO**: Se i Replicatori saranno in grado di attaccare con 12 Scafi nel Turno 3, non attaccheranno con 10 Scafi nel Turno 2.*

7.10 Colonizzazione

Ogni volta che colonizzano un pianeta, i Replicatori spendono sempre un solo Punto Scafo. Se non ci sono navi disponibili del valore di un solo Punto Scafo, riconvertiranno una nave più grande in Scafi prima della colonizzazione.

***Nota dell'Ideatore**: Stabilire regole speciali per l'utilizzo di navi a scafo singolo nelle vicinanze o quando colonizzare semplicemente con una nave più grande non valeva la pena. Questo è molto più semplice.*

7.11 Combattimento

7.11.1 Convertire gli Scafi in Navi: Come notato in precedenza, l'Ammiraglia dei Replicatori e le navi da Esplorazione sono sempre a faccia in su. Tutte le altre navi dei Replicatori rimangono a faccia in giù finché non vengono rivelate. Quando sono a faccia in giù, rappresentano gli Scafi e non vengono assegnate alle navi vere e proprie finché non vengono rivelate. Quando una nave dei Replicatori (eccetto le navi Ammiraglia ed Esplorazione) entra in un esagono di Colonia dei Replicatori, viene girata a faccia in giù e si riconverte in Scafi, anche se il suo movimento non termina in quell'esagono. Questo vale anche per le Colonie appena fondate. I Replicatori possono distruggere una flotta e una Colonia, colonizzare immediatamente quel pianeta e poi riconvertirsi in Scafi. Conta sia le navi che gli Scafi non convertiti quando totalizzi il numero di Scafi presenti in una battaglia. Ad esempio, una nave Replicatore di Tipo V conta come due Scafi. La tecnologia e i tipi di navi dei giocatori umani sono considerati incontrati solo se i Replicatori li hanno incontrati su a turno precedente. All'inizio di una battaglia, segui i passaggi nelle sezioni successive, in ordine, convertendo tutti gli Scafi in navi come indicato. Lanciate un dado per ogni tabella.

7.11.1.1 Navi non Combattenti Senza Scorta: Tutte le unità non combattenti vengono distrutte immediatamente. Gli Scafi dei Replicatori non si convertono in navi e non avviene alcuna battaglia.

7.11.1.2 Esploratore, Cacciatorpediniere o Trasporto Solitario: Se una Flotta dei Replicatori di 5 o più Scafi è in un esagono con un Esploratore, Cacciatorpediniere o Trasporto solitario, tirate sulla tabella sottostante.

Tiro	***Risultato***
1-5	Scafi convertiti in navi e si ha combattimento
6-10	Eliminate le navi del giocatore umano. Ottenete RP dalle navi/tecnologia umane. Non convertite gli Scafi dei Replicatori in navi

7.11.1.3 Convertire gli Scafi in Navi Scansione: Nella tabella seguente, "Predone" si riferisce a qualsiasi nave con tecnologia di occultamento (MRB 17.1). Usate questa tabella anche quando un Predone si muove attraverso un esagono occupato dai Replicatori o rifiuta la battaglia mentre si trova nell'esagono. La prima volta che ciò accade, tirate sulla seconda riga e continuate a convertire i rimanenti Scafi dei Replicatori in navi. Nei turni successivi, tirate sulla terza riga da quando sono stati incontrati i Predoni.

Determinare le Navi Scansione (tirate un dado)	***Non sono assegnati scafi alle Navi Scansione***	***Una nave Scandione***	***Due navi Scansione***
Predoni nella battaglia o entro 3 esagoni dalla battaglia? *No*	1 – 10		
Predoni nella battaglia o entro 3 esagoni dalla battaglia? *Si* Replicatori incontrati in precedenza? *No*	1 – 8	9 – 10	
Predoni nella battaglia o entro 3 esagoni dalla battaglia? *Si* Replicatori incontrati in precedenza? *Si*	1	2 – 9	10

7.11.1.4 Convertire gli Scafi in Dragamine

Determinare i Dragamine (tirate un dado)	***Non sono assegnati scafi a***	***Uno scafo SW***	***Scafi SW sufficienti per dragare la metà***	***Scafi SW sufficienti per***

	SW		***(per eccesso) delle Mine***	***dragare tutte delle Mine***
Mine sulla mappa? *No*	1 – 10			
Mine sulla mappa? *Si* Mine in battaglia? *No* Replicatori incontrati prima? *No*	1 – 9	10		
Mine sulla mappa? *Si* Mine in battaglia? *No* Replicatori incontrati prima? *Si*	1 – 4	5 – 10		
Mine sulla mappa? *Si* Mine in battaglia? *Si* Replicatori incontrati prima? *No*	1 – 5	6 – 8	9 – 10	
Mine sulla mappa? *Si* Mine in battaglia? *Si* Replicatori incontrati prima? *Si*		1	2	3 – 10

7.11.1.5 Convertire gli Scafi in Difesa Ravvicinata

Determinare la Difesa Ravvicinata (tirate un dado)	***Non sono assegnati scafi a PD***	***Uno scafo PD***	***Scafi PD pari alla metà (per eccesso) dei caccia***	***Scafi PD pari a tutti i Caccia***
Caccia sulla mappa? *No*	1 – 10			
Caccia sulla mappa? *Si* Caccia in battaglia? *No* Replicatori incontrati prima? *No*	1 – 9	10		
Caccia sulla mappa? *Si* Caccia in battaglia? *No* Replicatori incontrati prima? *Si*	1 – 8	9 – 10		
Caccia sulla mappa? *Si* Caccia in battaglia? *Si* Replicatori incontrati prima? *No*	1 – 7	8 – 9	10	
Caccia sulla mappa? *Si* Caccia in battaglia? *Si* Replicatori incontrati prima? *Si*		1	2 – 5	6 – 10

7.11.1.6 Convertire gli Scafi Rimanenti in Navi

Convertite tutti gli scafi rimanenti nelle navi con il RP più alto possibile. Gli RP che potrebbero essere guadagnati da questa battaglia non contano fino al turno successivo.

7.11.1.7 Esempio di Conversione: *I Replicatori hanno 5 RP e stanno attaccando. I Replicatori hanno un SW, un PD, due navi di Tipo II e 10 Scafi non rivelati. Il giocatore umano ha sette Mine, tre Caccia, una CV e due DD. C'è un Predone entro tre esagoni dalla battaglia. I primi due passi (7.11.1.1 & 7.11.1.2) vengono saltati perché non ci sono navi non combattenti senza scorta e nessun SD, DD o Trasporto solitario.*

Seguendo il punto 7.11.1.3, convertono gli Scafi in navi Scansione. I Replicatori hanno già incontrato i Razziatori e poiché c'è un Razziatore entro tre esagoni dalla battaglia, viene utilizzata la terza riga della tabella. Tirano un 9, quindi due Scafi si convertono in una nave Scansione. Rimangono otto scafi non rivelati.

Per la 7.11.1.4, gli Scafi vengono convertiti in Dragamine. Dato che ci sono Mine nella battaglia e i Replicatori le hanno già incontrate in precedenza, viene utilizzata l'ultima riga della tabella. Tirano un 2, quindi i Replicatori devono avere abbastanza navi SW per ripulire metà delle Mine. Hanno la tecnologia Dragaggio Mine 2 perché hanno spazzato via tre Mine in precedenza. Poiché un SW del Replicatore è già presente, convertire uno Scafo per aggiungerne un altro consentirà loro di eliminare quattro Mine. Rimangono sette scafi non rivelati. Per la versione 7.11.1.5, gli Scafi vengono convertiti in navi PD. Ci sono tre Guerrieri in battaglia e i Replicatori li hanno già incontrati in precedenza, quindi viene utilizzata la quinta riga della tabella. Tirano un 1, ma è già presente una nave PD, quindi non vengono aggiunte altre navi PD.

Infine, in 7.11.1.6, i sette Scafi rimanenti non rivelati vengono convertiti in tre navi di Tipo V e una nave di Tipo IV. La Flotta risultante è composta da una nave Scansione, due SW, un PD, due navi di Tipo II, una nave di Tipo IV e tre navi di Tipo V.

7.11.2 Priorità di Attacco: Le navi dei Replicatori attaccano secondo le priorità sottostanti.

- Le navi PD sparano sempre per prime ai Caccia.
- Le navi Scanner sparano sempre prima ai Predoni.

- Tutte le altre navi dei Replicatori danno la priorità alle navi nemiche come segue:
  - Navi con la dimensione dello scafo più piccola, quindi
  - Navi con la Forza di Difesa più bassa
  - Navi con la Forza d'Attacco più alta
  - Navi che non hanno ancora sparato.

7.11.3 Schermare: I Replicatori non schermano mai le loro navi. Tuttavia, le navi Scanner dei Replicatori e le navi SW possono essere colpite solo se il giocatore umano ha più navi presenti rispetto ai Replicatori. In ogni caso, le navi Scanner dei Replicatori e le navi SW possono sparare normalmente.

7.11.4 Ritirata: Le navi dei Replicatori si ritireranno (quando possibile) se il giocatore umano ha tre volte più Punti Scafo (o più) nella battaglia. Come notato in 7.8.2, una Base di un giocatore umano conta come doppio (6 Punti Scafo). L'Ammiraglia dei Replicatori si ritirerà sempre se ha subito 2 danni.

7.12 Fase Economica del Replicatore

Ciascuna Colonia di Replicatori Completa produce uno Scafo. Nessun tipo di nave viene scelto al momento della produzione. Il Replicatore può trasportare più di 30 CP per turno.

7.12.1 Produzione/Sviluppo: I Replicatori produrranno Scafi e svilupperanno tecnologie come indicato di seguito (costi permettendo). Nelle Fasi Economiche 1-3, i Replicatori acquisteranno uno Scafo extra sul loro Pianeta Natale per 8 CP. A partire dalla Fase Economica 4 e successivamente:

- Se hanno il Vantaggio Impero dei Replicatori Veloci e hanno la tecnologia Movimento 5 o inferiore, acquistano il livello successivo di tecnologia Movimento per 15 CP.
- Se hanno il Vantaggio Impero dei Replicatori di Ricerca Avanzata, acquistano un RP per 25 CP.
- Se hanno il Vantaggio Capitale dell'impero dei Replicatori, acquistano uno Scafo extra per 8 CP e piazzatelo sul Pianeta di Origine dei Replicatori.
- In tutti gli altri casi, quando sono disponibili 8 CP o più, lanciate un dado:
  - 1-4: Acquistano uno Scafo extra per 8 CP e posizionatelo sul Pianeta di Origine dei Replicatori.
  - 5-8: Acquistano un RP per 30 CP (25 CP per i Replicatori Ricerca Avanzata).
  - 9-10: Acquistano il livello successivo della tecnologia Movimento per 20 CP (15 CP per i Replicatori Veloci).
- Altrimenti, se lo Spazio Profondo è completamente esplorato, non rimangono Minerali sulla mappa, ed i Replicatori non possono effettuare l'acquisto richiesto, acquistano uno Scafo extra per 8 CP e ponetelo sul Pianeta di Origine dei Replicatori.

7.13 Standard dei Replicatori

A volte deve essere in gioco un mezzo esagono sul bordo destro per contenere tutti i 26 segnalini del Sistema Nativo.



7.14 Grande dei Replicatori

Segnalini Sistema Originario Replicatore

Segnalini Sistema Spazio Profondo

Segnalini Sistema di Origine Giocatore Umano

Scenari COOPERATIVI

Questi scenari sono stati progettati da un appassionato fan e play tester di *Imperi Spaziali* per consentire ai giocatori di giocare contro "il gioco" anziché tra di loro. Questi scenari sono ideali per insegnare il gioco originale e Incontri Ravvicinati ai nuovi giocatori. Sono anche ideali per giocare con determinate persone importanti che potrebbero non gradire troppo un conflitto diretto.

8.0 Macchine Giorno del Giudizio Co-op (2 Giocatori) – Regole Punti Vittoria

Una razza malvagia invia DM contro due imperi cooperanti.

8.1 Piazzamento Iniziale

8.1.1 Mondi Originari: i giocatori piazzano i loro Pianeti Originari sulla "H". Viene utilizzato il Pianeta Originario da 30 CP.

8.1.2 Tecnologia Iniziale: in tutti gli scenari cooperativi con DM, i giocatori iniziano con Terraformazione 1 ed Esplorazione 1.

8.1.3 Ordine di Turno: Il "tem" DM inizia sempre per primo a meno che un giocatore non spenda 5 CP nella puntata per l'ordine di turno (MRB 7.4). Solo i giocatori che hanno pagato i 5 CP possono muovere prima delle DM (vedere 1.1.10).

8.1.4 Regole Speciali: In questo scenario vengono usate le carte Tecnologia Aliena (MRB 11.0), così come gli Alieni Non Giocatori (MRB 18.0). Si possono usare le Unità di Terra (MRB 21.0). Non possono essere utilizzati:

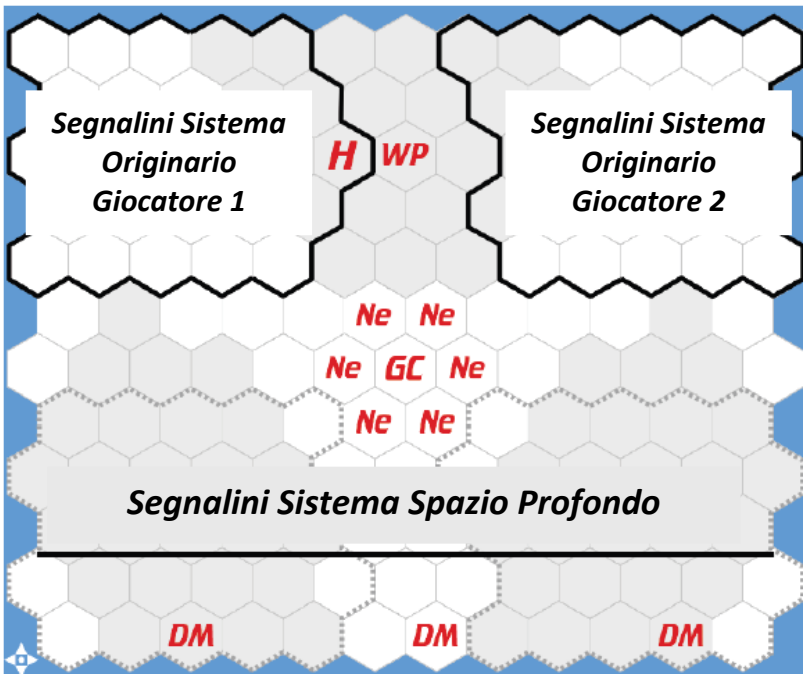
- Vantaggi dell'Impero (MRB 10.0)
- Carte Equipaggio (MRB 12.0)
- Strutture (MRB 36,0)
- Esperienza della Nave (MRB 37,0)
- Carte Risorsa (MRB 39.0)

8.1.5 Capitale Galattica: Al centro della mappa si trova un'antica capitale galattica (GC), circondata da un anello di 6 Nebulose (Ne). Piazzate un segnalino colonia da 5 CP di riserva sulla Capitale Galattica. La tessera Capitale Galattica più grande dell'espansione *Replicatori* può essere utilizzata in tutti gli scenari con una Capitale Galattica. Nessun giocatore può bombardare, catturare, o consegnare Minerali alla Capitale Galattica, ma possono difenderla da un attacco delle DM.

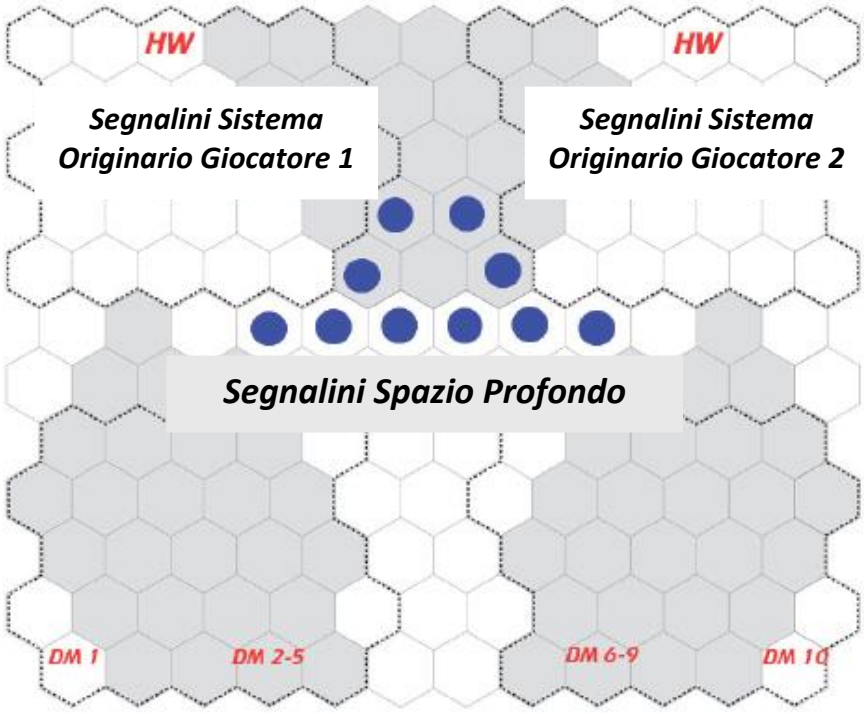
8.1.6 Minerali Galattici: Posizionate un Minerale 10 nella Capitale Galattica all'inizio della partita. Questo Minerale può essere rimorchiato dalle Navi Minerarie di entrambi i giocatori verso una Colonia come un normale Minerale. Quando il Minerale viene consumato durante una successiva Fase Economica, posizionate un nuovo Minerale 10 nella Capitale Galattica. Questo rappresenta il beneficio economico dell'alleanza dei giocatori con la Capitale Galattica. I giocatori dovranno decidere insieme come suddividere i Minerali.

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

8.1.7 Punti Warp: C'è un Punto Warp (MRB 28.2) situato nella Capitale Galattica sebbene non via sia una pedina per rappresentarlo. Il segnalino WP1 deve essere posizionato nello spazio "WP" sulla mappa tra i giocatori. I giocatori dovrebbero decidere all'inizio del gioco quale impero sarà più vicino al Punto Warp. Questo punto Warp conduce direttamente alla Capitale Galattica. Entrambi i giocatori possono utilizzare questi Punti Warp in qualsiasi momento.
8.1.8 Segnalini di Spazio Profondo: Questi sono piazzati ovunque sopra la linea nera, eccetto che intorno alla Capitale Galattica, nei Sistemi di Origine dei giocatori, e negli spazi "WP". Piazzamento come da 2.9 mescolando la pedina GC con le pedine DS e piazzandola negli esagoni punto blu. Piazzate il WP in qualsiasi esagono non blu adiacente ad uno dei Sistemi Originari del giocatore. Invece di usare la tabella in 8.3.3 per inserire il DM, tirate 1d10 e piazzate il DM sull'esagono che corrisponde al risultato. Tutte le altre configurazioni si riferiscono allo scenario sopra.



8.1.9 Capitale Galattica Nascosta – Variante Scenario DM



Piazzamento iniziale come da 2.9 mescolando la pedina GC con le pedine DS e piazzandola negli esagoni punto blu. Piazzate il WP in qualsiasi esagono non blu adiacente ad uno dei Sistemi Originari del giocatore. Invece di usare la

tabella in 8.3.3 per inserire il DM, tirate 1d10 e piazzate il DM sull'esagono che corrisponde al risultato. Tutte le altre configurazioni si riferiscono allo scenario sopra.

8.2 Condizioni di Vittoria

8.2.1 Vittoria del Giocatore: I giocatori vincono sopravvivendo all'assalto delle DM.

8.2.2 Vittoria delle DM: Se uno dei giocatori perde il proprio Pianeta di Origine o se la Capitale Galattica viene distrutta, i giocatori perdono la partita. Le DM vincono anche accumulando VP sufficienti come determinato di seguito.

8.2.3 Conteggio dei Punti Vittoria delle DM: Le DM accumulano Punti Vittoria (VP) distruggendo pianeti. *Questo rappresenta la sconfitta assoluta di ogni forma di vita intelligente nella galassia e la presa sempre più stretta delle DM sulle risorse preziose*. I giocatori contano i VP con un segnalino su un apposito tracciato. Il numero di VP necessari per una Vittoria delle DM è sempre 10. Se le DM raggiungono quel numero di VP all'inizio della Fase Economica, i giocatori perdono. Le DM ottengono VP con i metodi seguenti:

Colonia del Giocatore Distrutta_____+2 VP
Pianeta NPA Distrutto_____+2 VP
Il giocatore colonizza o cattura una Colonia NPA_____-2 VP

8.2.4 Colonizzazione dello Spazio Profondo: I giocatori umani devono colonizzare i pianeti dello Spazio Profondo per mantenere in vita la razza umana. Ogni volta che un giocatore umano colonizza un pianeta dello Spazio Profondo, sottraete 2 VP dal Tracciato dei Punti Vittoria delle DM. Il tracciato potrebbe scendere sotto lo zero. Se inferiore a zero, tracciate il valore come negativo contrassegnando il segnalino Punti Vittoria con un segnalino danno di riserva.

8.3 Dettagli delle Macchine Giorno del Giudizio (DM)

Come negli scenari in solitario originali, le Macchine Giorno del Giudizio sono enormi stazioni di combattimento in grado di distruggere interi pianeti. Ci sono alcune differenze nel loro funzionamento in un gioco cooperativo. Dove le regole non specificano nulla, si presuppone che le DM operino come negli scenari in solitario (2.0).

8.3.1 Momento di Arrivo: Le DM compaiono nella Fase Economica specificata nella Tabella della Difficoltà Macchine Giorno del Giudizio (8.7) dopo che i giocatori hanno completato le loro Fasi Economiche.

- **8.3.2 Determinazione del Tipo**: Quando compare una DM, si tira un dado per determinareil tipo. Il tipo di una Dm determina cosa tenterà di fare sulla mappa. Le DM di **Sterminio** cercano di distruggere il Mondo d'Origine di un giocatore o la Capitale Galattica. Le DM di **Esplorazione** cercano di distruggere la colonia o il mondo alieno non giocatore più vicino, esclusa la Capitale Galattica.

Tiro di Dado	***Tipo***
1 – 6	DM di Sterminio
7 – 10	DM di Esplorazione

8.3.3 Locazioni di di Arrivo: Gli esagoni sulla mappa con indicazione "DM" rappresentano i punti di entrata delle DM. Quando arriva una DM, dopo aver tirato per determinare che tipo è, tirate un dado per determinare in che punto compare.

Tiro di Dado	***Tipo***
1 – 4	Parte Sinistra
5 – 6	Centro
7 – 10	Parte Destra

8.3.4 Forza e Debolezze: Ogni volta che una nuova DM entra sulla mappa, la sua forza è determinata tirando un dado e consultando la Tabella della Forza delle Macchine Giorno del Giudizio (8.5). Quando si incontra quella DM per la prima volta, si determinano le sue debolezze tirando un dado e consultando la Tabella delle Debolezze delle Macchine Giorno del Giudizio (8.6)

8.3.5 Velocità di Movimento: Le DM si muovono sempre di un esagono per turno e non possono usare Punti Warp. Se una DM entra in un esagono inesplorato, viene immediatamente rivelata.

8.3.6 Piega nello Spazio/Mappa Regionale/Pirati Spaziali: Le DM muovono attraverso un segnalino di Piega nello Spazio come qualsiasi altra nave. Quando un segnalino Mappa Regionale o Pirati Spaziali viene rivelato da una DM, il segnalino viene immediatamente rimosso dal gioco.

8.3.7 Pericolo/Perso nello Spazio/Supernova/Buchi Neri: Questi non hanno effetto sulle DM. I segnalini Pericolo e Perso nello Spazio vengono immediatamente rimossi dal gioco.

8.3.8 Asteroidi/Nebulose/Quasar/Tempeste Cosmiche: Questi terreni non influenzano le DM in combattimento. Le DM non li evitano tipi di terreno. A differenza dei giochi competitivi, negli scenari cooperativi le DM non distruggono gli Asteroidi (MRB 29.4).

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

8.3.9 Minerali: Se una DM si muove su un Minerale, questo viene rimosso dal gioco.
8.3.10 Relitti Spaziali: Se una DM incontra un Relitto Spaziale, questo viene distrutto immediatamente. Non si guadagna alcun VP.
8.3.11 Pianeti e Colonie: Quando entrambi i tipi di DM si muovono sulla mappa, possono incontrare una Colonia di un giocatore o un pianeta Alieno Non Giocatore. Se, dopo il combattimento, una DM si trova in un esagono con un pianeta (con o senza Colonia), la DM lo distruggerà. Rimuovetelo dal gioco assieme a qualsiasi Colonia e rimpiazzateli con un segnalino Asteroide o con l'esagono di terreno Asteroide dall'espansione *Replicatori*. Dopo aver fatto esplodere un pianeta in questo modo, la DM guadagna 2 VP sul Tracciato dei Punti Vittoria.
8.3.12 Pianeti Desolati nello Spazio Profondo: Se una DM rivela un Pianeta Desolato nello Spazio Profondo, piazzate lì quattro segnalini Alieni Non Giocatori casuali (MRB 18.0). Gli Alieni combatteranno la DM, danneggiandola potenzialmente. Una volta che gli NPA sono stati distrutti, il pianeta viene distrutto come in 8.3.11 sopra, facendo guadagnare alla DM 2 VP.
8.3.13 Comportamento in Combattimento: Le DM cercano sempre di iniziare il combattimento con i giocatori o con gli Alieni Non Giocatori. Se viene data loro la scelta tra due esagoni lungo il suo percorso equidistanti dalla loro destinazione, le DM entreranno sempre nell'esagono che più probabilmente inizierà il combattimento. In combattimento, le DM si comportano come nel gioco in solitario (2.4); prenderanno di mira per prime le navi che sarebbero più minacciose.
8.3.14 Danno e Riparazione delle DM: Come nel gioco in solitario, il danno alle DM viene conservato da una battaglia all'altra. La DM recupererà 2 punti di danno dopo aver distrutto un pianeta.
8.3.15 DM di Sterminio: Queste DM stabiliscono la loro destinazione in base a dove appaiono. Se una DM appare sul lato sinistro della mappa, la sua destinazione è il Pianeta di Origine del giocatore più a sinistra. Se appare sul lato destro della mappa, la sua destinazione è il Pianeta di Origine del giocatore più a destra. Se la DM appare al centro, il suo obiettivo è la Capitale Galattica.
8.3.16 DM di Esplorazione: Queste si muovono sempre verso il pianeta Alieno Non Giocatore o la Colonia del giocatore più vicini. Evitano di entrare nel Pianeta di Origine o nella Capitale Galattica. Se due o più possibili destinazioni sono equidistanti, la DM sceglie quella in cui potrà esplorare più esagoni di Spazio Profondo. All'inizio di ogni Fase Economica, la DM controlla per vedere se il suo obiettivo attuale è ancora il pianeta NPA o la Colonia del giocatore più vicina e cambierà obiettivo se ne è disponibile uno più vicino.

8.4 Salto nel Buco Nero

Questo può essere usato secondo 6.4.2 con i WP piazzati come per 6.1.5.

8.5 Forza delle Macchine Giorno del Giudizio

Forza DM	*Forza di Attacco*	*Forza di Difesa*	*Resistenza dello Scafo*	*Numero di Attacchi*
1	D7	1	6	3
2	C7	1	7	4
3	C8	2	7	4
4	C8	2	8	4
5	B9	2	8	5
6	B9	3	9	5
7	B10	3	9	6
8	A10	3	10	6
9	A11	4	10	6
10	A11	4	11	6

8.6 Debolezze delle Macchine Giorno del Giudizio

Tiro di dado	*Debolezza*
1 – 2	**Caccia:** I Caccia possono sparare e danneggiare una DM normalmente
3 – 4	**Mine:** Ogni Mina causa un colpo contro una DM con un tiro di 1 – 5.
5 – 6	**Occultamento:** Gli Predoni sparano ad A invece che D in ogni round, ed hanno Forza di Attacco +1 nel primo round. Inoltre, questa DM ha -2 alla sua Forza di Attacco contro gli Predoni.
7 – 8	**Flotte Grandi:** Il giocatore ottiene il bonus di vantaggio 2:1 nel combattimento in qualsiasi round nel quale attacca la DM con almeno 10 navi (che possano colpire la DM).
9 – 10	**Nessuna**

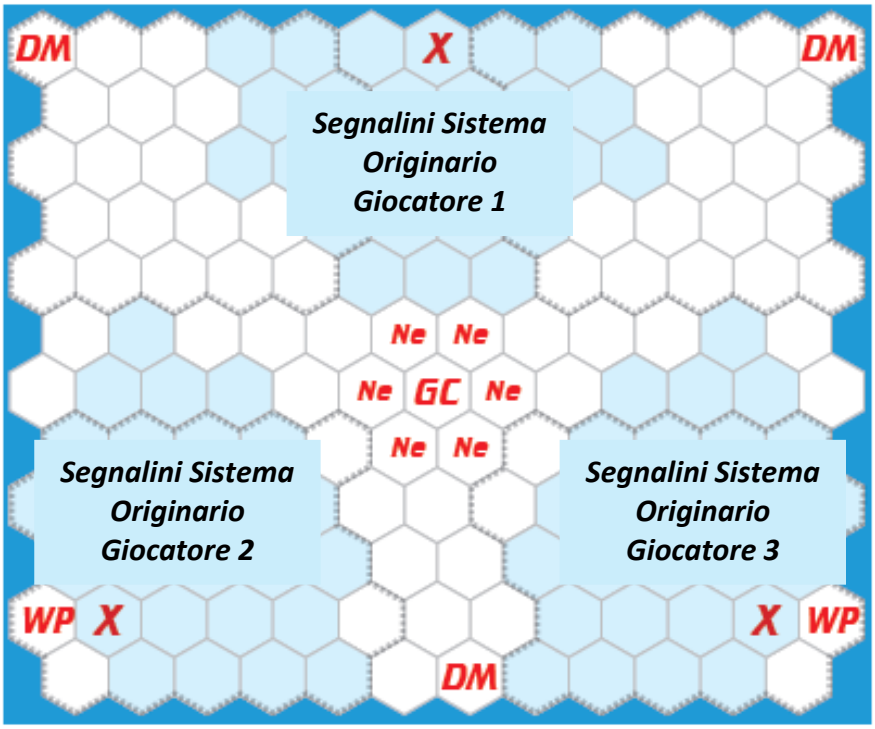
Traduzione per solo uso personale – vietata la riproduzione, anche parziale, e la vendita

8.7 Difficoltà delle Macchine Giorno del Giudizio

Difficoltà	*Prima DM*	*Seconda DM*	*Terza DM*	*Quarta DM*	*Quinta DM*
Facile	6/1	7/3	8/5	10/7	12/9
Normale	6/3	7/4	8/6	10/8	12/10
Difficile	5/4	6/5	7/7	9/9	10/10
Più difficile	5/5	6/6	7/8	8/10	10/8x2
Buona fortuna	5/6	6/7	7/9	8/8x2	10/9x3

LEGENDA: "#/#" - il primo numero indica la Fase Economica in cui entra la DM, il secondo numero indica la sua forza. Dove è scritto "x2" o "x3" significa che all'inizio di quella Fase Economica vengono lanciate due o tre DM contemporaneamente invece di uno sola. Più di una DM può comparire in un singolo esagono.

9.0 Macchine Giorno del Giudizio Co-op (3 Giocatori) – Regole Punti Vittoria



9.1 Piazzamento Iniziale

Il gioco è esattamente lo stesso della partita cooperativa a 2 giocatori, con alcune eccezioni:

9.1.1 Segnalini Spazio Profondo: I segnalini Spazio Profondo vengono posizionati su tutti gli esagoni bianchi non contrassegnati in altro modo.

9.2 Destinazioni delle Macchine Giorno del Giudizio

9.2.1 DM Sterminio: Prendono di mira il Mondo di Origine del giocatore nella posizione della mappa direttamente opposta alla loro posizione di partenza. Evitano a tutti i costi di entrare nell'esagono della Capitale Galattica.

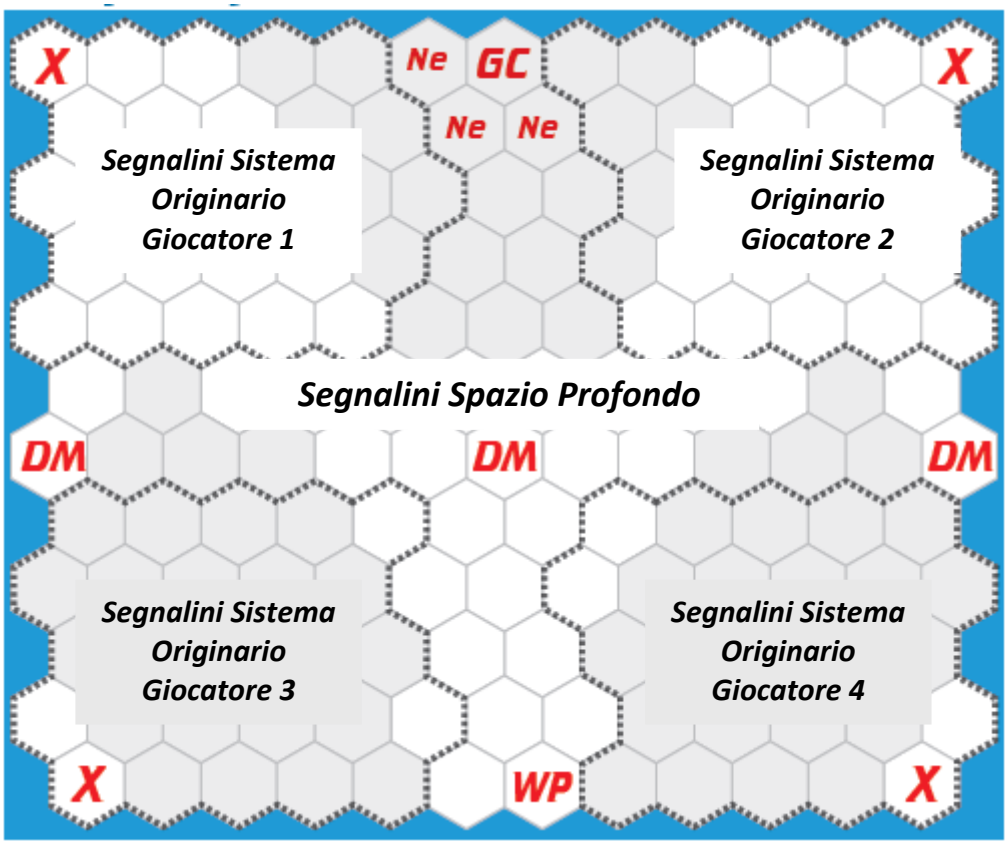
9.2.2. DM Esplorazione: Prendono di mira la cosa più vicina – una Colonia del giocatore, un pianeta Alieno non-Giocatore, o la Capitale Galattica.

9.3 Condizioni di Vittoria

Le stesse della partita cooperativa a 2 giocatori.

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

10.0 Macchine Giorno del Giudizio Co-op (4 Giocatori) – Regole Punti Vittoria



10.1 Piazzamento Iniziale

Il gioco è esattamente lo stesso della partita cooperativa a 2 giocatori, con alcune eccezioni:

10.1.1 Segnalini Spazio Profondo: I segnalini Spazio Profondo vengono posizionati su tutti gli esagoni non contrassegnati in altro modo.

10.1.2 Capitale Galattica: La Capitale Galattica viene posta come indicato ed è circondata da tre Nebulose.

10.2 Destinazioni delle Macchine Giorno del Giudizio

10.2.1 DM Sterminio: Le DM di sterminio che iniziano a sinistra o a destra prenderanno di mira uno dei due giocatori sul lato opposto della mappa rispetto alla loro posizione iniziale. Prendono di mira il giocatore che ha avuto le minori entrate totale in CP durante l'attuale Fase Economica. Se c'è un pareggio, scegliete a caso. Le DM di sterminio che iniziano dal centro prenderanno di mira qualunque giocatore abbia avuto le minori entrate in totale di CP durante l'attuale Fase Economica. Anche in questo caso, se c'è un pareggio, scegliete in modo casuale. Queste DM si dirigeranno direttamente verso la loro destinazione, attaccando normalmente tutto sul loro cammino. Tuttavia, evitano a tutti i costi la Capitale Galattica.

10.2.2 DM di Esplorazione: Le DM di Esplorazione prendono di mira la Capitale Galattica. Queste DM si dirigono verso questa destinazione, attaccando normalmente tutto sul loro cammino. Ciò significa che i giocatori 1 e 2 in particolare sono in pericolo a causa delle DM di Esplorazione che arrivano sui lati sinistro o destro della mappa.

10.3 Difficoltà delle Macchine Giorno del Giudizio

Difficoltà	*Prima DM*	*Seconda DM*	*Terza DM*	*Quarta DM*	*Quinta DM*
Facile	6/2	7/4	8/7	11/9	12/7x2
Normale	6/3	7/6	8/9	9/10	12/9x2
Difficile	5/3	6/5	7/7	9/8x2	10/10x2
Più difficile	5/4	6/6	7/6x2	10/8x2	12/9x3
Buona fortuna	5/4x2	6/6	7/6x2	9/8x2	11/10x3

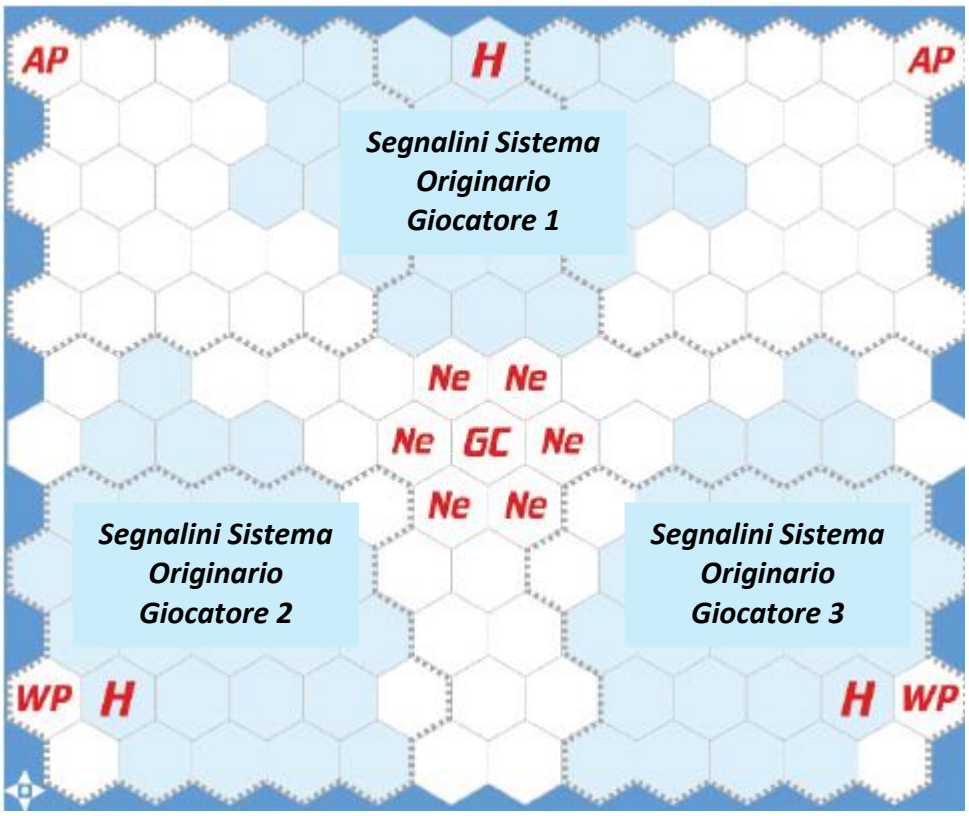
LEGENDA: "#/#" - il primo numero indica la Fase Economica in cui entra la DM, il secondo numero indica la sua forza. Dove è scritto "x2" o "x3" significa che all'inizio di quella Fase Economica vengono lanciate due o tre DM contemporaneamente invece di uno sola. Più di una DM può comparire in un singolo esagono.

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

10.4 Condizioni di Vittoria

Le stesse della partita cooperativa a 2 giocatori.

12.0 Impero Alieno (AP) Co-op (3 Giocatori) – Regole Punti Vittoria



12.1 Piazzamento Iniziale

Il gioco nello scenario è lo stesso della versione in solitario nella sezione 6.0, ad eccezione di quanto indicato nelle sezioni seguenti.

12.1.1 Sistemi di Origine Iniziali: Il giocatore più esperto dovrebbe utilizzare l'area del Giocatore 1.

12.1.2 Segnalini di Spazio Profondo: Questi dovrebbero essere piazzati su ogni esagono bianco che non sia altrimenti segnalato.

12.1.3 Alieni: "AP" indica i Mondi di Origine AP. Poiché verranno utilizzati tre colori per i pezzi dei giocatori, i due AP saranno rappresentati da un colore. Tuttavia, trattateli come due imperi separati sotto tutti gli altri aspetti. Usa i segnalini Colonia di riserva (o Replicatore) per tenere traccia della forza del pianeta natale di un AP e usate altri segnalini di riserva quando necessario per le loro flotte.

12.1.4 Bersaglio della Flotta di Sterminio: Se una flotta viene lanciata durante una Fase Economica di numero dispari, il bersaglio è la Capitale Galattica. Altrimenti, la flotta prenderà di mira il Pianeta di Origine del giocatore che ha generato il minor numero di CP totali durante l'attuale Fase Economica.

12.1.5 Flotte di Espansione/Flotte di Predoni: Queste flotte devono trascorrere almeno una Fase Economica nello Spazio Profondo prima di entrare nel Sistema di Origine di un giocatore.

12.2 Difficoltà Ap – Co-Op 3 Giocatori

Difficoltà	*# di AP*	*# di CP per Econ*	*Banca Iniziale*	*Max CP Difesa*
Facile	2	10	200	50
Normale	2	10	200	50
Difficile	2	20	200	50

12.3 Condizioni di Vittoria

Il AP vince se raccoglie 10 VP.

13.0 Bot AP

13.1 Scopo

Il Solitario e la modalità Cooperativa sono un elemento importante del gioco di *Imperi Spaziali 4x* che si è evoluto nel corso dei 10 anni di esistenza del sistema. I tipi di scenari originali, in particolare con DM, possono sembrare un po' come un gioco di "difesa della torre", che può essere uno stile di gioco divertente. Tuttavia, miriamo a migliorare la sorpresa del giocatore in questa nuova modalità facendo in modo che l'AP agisca più come un sostituto del giocatore o un "bot". Ci auguriamo che, come un giocatore, l'AP Bot possa sorprendervi. Questo bot AP può essere utilizzato efficacemente in (quasi) tutti gli scenari pubblicati in precedenza con un'ampia varietà di regole opzionali. *Considerate questo insieme di regole come completamente diverso e non collegato affatto agli scenari in solitario/coop precedentemente pubblicati (sopra). Nota: i diagrammi di flusso alla fine di questo libro degli scenari si applicano alle sezioni delle regole di cui sopra. NON si applicano a questa iterazione dell'AP Bot*

13.2 Definizioni

- **1d100**: Due dadi a 10 facce lanciati utilizzando un dado come cifra delle 10 e l'altro come cifra delle unità, generando un numero da 1 a 100.
- **AP**: AP e AP bot vengono utilizzati in modo intercambiabile in questo set di regole
- **EV**: nave da esplorazione
- **FOB**: Base Operativa Avanzata
- **HS**: Sistema Domestico
- **Flotta AP Conosciuta**: Le navi nelle flotte AP conosciute hanno i loro livelli tecnologici tracciati su un foglio di produzione di riserva. Ci sono situazioni nel gioco in cui una flotta AP conosciuta può diventare nuovamente sconosciuta e quindi le informazioni sul foglio di produzione potrebbero non essere più vere poiché la flotta AP potrà effettuare nuovamente l'acquisto di tecnologia e navi.
- **Dimensione della Mappa**: il numero di esagoni DS che seguono il percorso più breve tra l'AP e l'HS del giocatore più vicino all'inizio del gioco.
- **Giocatore**: giocatore umano.
- **SCT**: Controtecnologia Speciale.
- **Flotta AP Sconosciuta**: Una Flotta Giocatore Alieno a faccia in giù le cui unità e tecnologie sono sconosciute ai giocatori umani.

13.3 Prima Direttiva

- L'Intelligenza Artificiale dell'AP potrebbe essere una forma di vita primitiva, ma (come al solito secondo *Trek*) non evitiamo il contatto in questo wargame. Il La Prima Direttiva in *Imperi Spazial* in realtà significa: **laddove le regole tacciono o sono in conflitto, usate il buon senso e affronta il tuo avversario in modo intelligente**. Questa regola sostituisce tutte le altre norme. Ciò è più probabile che si applichi se sono in uso molte regole opzionali (come le carte Tecnologia Aliena e Vantaggio dell'Impero) per le quali regole complesse non sono possibili o pratiche.
- Per non far deragliare gli altri sistemi in gioco, non alterare la strategia dell'AP e funzioni simili dopo aver utilizzato la Prima Direttiva.
- *Esempio: L'AP dovrebbe costruire SC perché ha la strategia Corsa alla SC, ma è stato appena rivelato che ha una carta Equipaggio per le CA e una carta Tecnologia Aliena per le CA, e potrebbero ragionevolmente schierare CA ben equipaggiate. L'AP costruirebbe invece CA. Per ora viene mantenuta la strategia "Corsa alla SC" per tutti gli altri scopi in modo da non far deragliare altri sistemi.*

13.4 Scenari

L'AP rivisto è pensato per essere in grado di sostituire un giocatore umano nella maggior parte degli scenari (ad esempio CSB 2.2 Standard per 2 giocatori).

13.4.1 Tabella degli Obiettivi di Espansione

La tabella viene utilizzata in alcune sezioni delle regole per aiutare il processo decisionale dell'AP.

Dimensione della Mappa (definita sopra)	*Colonie Obiettivo DS*	*EV Iniziale/Minimo*	*Max Tecnologia Terraformazione*	*Tiro Tecnologia Movimento*
< 2	0	1	0	2
2	0	1	0	3
4	1	2	1	5
6	2	3	2	7
8	2	3	2	9
> 8	3	4	2	9

13.5 Primo Giocatore

Il primo giocatore nelle partite AP viene deciso casualmente secondo MRB 3.0. L'AP e le DM hanno le proprie regole per le offerte di seguito. Indipendentemente da chi è il primo giocatore, l'AP risolve sempre le sue funzioni di Fase Economica dopo che i giocatori hanno risolto la loro Fase Economica.

13.6 Nuove Regole Capitale Galattica (GC) Nascosta

- Queste regole rappresentano un nuovo scenario in cui la GC è nascosta all'inizio. L'AP Bot può essere utilizzato con quasi tutti gli scenari precedenti e non richiede questo scenario.
- **Caratteristiche**: La GC rappresenta un'antica civiltà super avanzata. Ha un segnalino colonia da 5 CP su di sé. Genererà Milizia se attaccata e perderà livelli se bombardata come una Colonia. Inoltre aumenterà di livello alla fine di ogni fase economica se è stato bombardato al di sotto del livello di 5 CP. I giocatori umani non possono attaccare una GC ma il combattimento con l'AP può avvenire nell'esagono GC. I giocatori umani possono posizionare truppe di terra sulla GC che combatteranno a fianco della Milizia GC per difendersi dall'invasione AP.
- **Scoperta della GC**: La posizione della GC non è nota all'inizio del gioco. Il segnalino GC viene inserito in un assortimento di segnalini di Spazio Profondo posizionati casualmente vicino ai giocatori umani.
- La GC apparirà casualmente lungo il bordo dei segnalini del Sistema Originario di un giocatore umano. Mettete da parte il segnalino GC quando assemblate i segnalini casuali dello Spazio Profondo per uno scenario. Mettete da parte anche 9 segnalini casuali di Spazio Profondo. La GC viene aggiunta a faccia in giù, a caso, sui segnalini Spazio Profondo separati. Se lo scenario in uso ha meno di 9 esagoni di confine DS, rimuovete segnalini casuali non-GC dal mix per ottenere il numero corretto di esagoni di confine.
- Piazzate questi segnalini DS separati adiacenti al vostro Sistema di Origine. Se giocate con più di 1 giocatore umano, distribuiteli in modo che siano il più equidistanti possibile da ciascun bordo del Sistema di Origine. Se giocate chi in solitario, posizionateli nella prima fila di esagoni DS centrati sul vostro Mondo di Origine.
- **Commercio GC:** I giocatori umani possono commerciare con la GC estendendo le loro Linee di Rifornimento MS all'esagono GC come se fosse una delle loro colonie. Invece di guadagnare 1 CP per questa colonia, i giocatori umani ricevono 5 CP per Fase Economica. Più giocatori umani possono trarne vantaggio contemporaneamente se il loro percorso della Linea di Rifornimento MS è completo. Facoltativamente, i giocatori che utilizzano altri scenari GC possono invece sostituire il guadagno economico con questa regola.
- **Condizione di Perdita della GC:** Se la GC viene catturata o eliminata, i giocatori perdono proprio come se il proprio Mondo di Origine fosse stato catturato o eliminato.
- **DM nello Spazio Profondo**: Non attaccano mai la Capitale Galattica.

13.7 Perso nello Spazio - Risoluzione

Vedere 1.1.9.

13.8 Risoluzione della Mappa Regionale

Invece, per AP o giocatori, girate e risolvete tutti gli esagoni adiacenti idonei come se fossero girati dalla tecnologia Esplorazione.

13.9 Regole dell'Alleanza tra Giocatori

I giocatori non devono utilizzare una regola dell'alleanza e possono giocare uno contro l'altro se utilizzano le regole riviste del bot AP. Le informazioni sull'AP sono ancora condivise e tracciate pubblicamente affinché tutti i giocatori possano vederle e l'AP tratta tutti i giocatori come se fossero alleati.

13.10 Alleanze AP

Gli AP hanno sempre un'ALLEANZA INSTABILE ma non condividono nemmeno le informazioni. Funzionano completamente separatamente l'uno dall'altro.

13.11 Punti Vittoria

Gli scenari AP non utilizzano più punti vittoria. Sebbene la regola dei Punti Colonia (CSB 1.1.7) possa essere utilizzata al posto dell'eliminazione del Mondo di Origine. Tuttavia, esiste la possibilità che il bot AP conceda se perde le colonie del Sistema di Origine. Le impostazioni di difficoltà sono descritte di seguito.

13.12 Capitale Galattica

Se utilizzata, l'AP può selezionare casualmente la Capitale Galattica come se fosse un altro Mondo di Origine del giocatore per lo sterminio. Se la GC viene catturata o eliminata, vince l'AP.

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

13.13 Numero di Giocatori Alieni

Il numero di giocatori alieni in generale dovrebbe essere uguale al numero di giocatori umani. Utilizzate la mappa dello scenario appropriata. Per un solitario particolarmente impegnativo o un gioco a due giocatori, sfidate un AP aggiuntivo. Se lo fate, considerate di diminuire la Difficoltà di un livello (Quindi Normale diventa Facile).

13.14 Intelligenza ed Economia Aliene

Come gli scenari precedenti, l'AP genera CP, fa ricerche e costruisce flotte utilizzando le tabelle riviste di seguito. L'AP esegue i tiri Economia come negli scenari AP precedenti. La quantità di CP assegnati per tiro è sempre 10. C'è anche una differenza tra i tiri per CP generati dall'HS [*Sistema di Origine*], chiamati tiri **HS**, rispetto alle colonie dello Spazio Profondo, chiamati tiri **DS** [*Spazio Profondo*]. Il numero base di tiri HS che un AP ottiene è determinato dalla Difficoltà, dalla dimensione del **HW** [*Mondo di Origine*] del giocatore e dall'uso delle Strutture (RC/IC). L'AP ha due budget, uno per la Flotta e uno per la spesa in Tecnologia. I budget Flotta/Tecnologia AP potrebbero andare in negativo a causa di eventi di gioco (ad esempio alcune carte risorsa). Se l'AP sta tentando di spendere un budget con fondi insufficienti, vedere sotto, poiché il budget della flotta dell'AP prenderà dal budget tecnologico per lanciare determinate flotte. L'AP tiene traccia dell'Economia su nuovi fogli economici (come i giocatori umani). Tiene traccia delle navi e della tecnologia rivelate come giocatore su un normale foglio di produzione, inclusa la tecnologia di Movimento più alta utilizzata da tutti i giocatori.

- **Tiri HS**: Il numero di dadi lanciati che rappresentano CP dall'HS dell'AP, incluso il pianeta Desolato. La difficoltà del gioco e alcune opzioni impostano i tiri Base HS. I tiri di dado HS di base vengono aumentati quando l'AP ottiene il suo pianeta desolato HS e quindi il numero di tiri di dado HS può essere modificato da Colonie Mancanti, Mantenimento e HW mancante (vedi sotto). Il minimo il numero di tiri a mani separate è 1.

Opzioni	***Tiri Base HS***
HW del giocatore da 20 CP senza Struttura	6
HW del giocatore da 30 CP	7
Il giocatore usa le Strutture	9

Difficoltà	***Modificate i Tiri HS di Base con:***
Facile	-1 Tiro HS
Normale	+0 Tiro HS
Difficile	+1 Tiro HS
Più Difficile	+2 Tiri HS
Davvero Dura	+3 Tiri HS
Buona Fortuna!	+4 Tiri HS

- **Tiri DS**: Le colonie DS generano tiri separati per CP. Solo le colonie non bloccate generano un tiro DS. Viene generato un tiro DS per le colonie che producono indipendentemente dal livello e il valore CP è sempre **come se fosse pieno**. Di solito sono **5 CP** ma gli effetti delle carte o gli attributi planetari (se utilizzati) possono modificare questo valore.
- **Terraformare 2** in Nebula conta ciascuno come un tiro DS del valore di 5 CP. Le Linee di Rifornimento MS non sono necessarie.
- **Fondi insufficienti nel budget**: A differenza degli scenari precedenti, ogni volta che l'AP tenta di acquistare qualcosa dal budget della flotta ma non ha fondi sufficienti, il resto viene invece prelevato dal budget tecnologico, se disponibile. Tuttavia, non è vero il contrario: se nel budget Tecnologico sono presenti fondi insufficienti, l'acquisto non viene effettuato e non vengono prelevati fondi dal budget della Flotta.
- Lancio della flotta di Espansione: Se il budget della flotta non ha almeno 60 CP e l'AP sta tentando di lanciare una flotta, i fondi vengono immediatamente prelevati dal budget Tecnologico per arrivare esattamente a 60 CP della flotta.
- L'AP acquisisce la conoscenza della tecnologia del giocatore come farebbe un giocatore normale, attraverso il combattimento, e la conoscenza dell'AP è aggiornata alla fine di una battaglia.
- Facoltativamente, potete mantenere gli AP inconsapevoli della tecnologia del giocatore rivelata solo attraverso il combattimento NPA. Allo stesso modo, nella 13.53 esiste un sistema per risolvere le battaglie AP contro i pianeti NPA senza generare (e rivelare) la tecnologia AP, mantenendo così il giocatore inconsapevole della tecnologia AP fin dall'inizio.

13.15 Regole Varie

- Il salto nel Buco Nero non viene utilizzato.
- Le DM DS possono comportarsi diversamente se rivelati da un EV.

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

- È possibile utilizzare gli Alieni non Giocatore. Possono essere utilizzate le nuove navi NPA di *Tutte le Cose Belle* e gli Attributi dei Pianeti dello Spazio Profondo.
- **Tecnologia iniziale del giocatore Alieno**: A differenza delle precedenti regole AP, l'AP ottiene le stesse tecnologie iniziali di un giocatore umano.
- **Flotte AP**: Con l'eccezione di EV e SCX, tutte le unità AP mobili esistono nelle Flotte. I segnalini di tracciamento della Flotta possono essere usati per tracciare, ma non limitare il numero di flotte. Le unità all'interno di una Flotta non vengono mai separate, ad eccezione delle unità Fittizie del "*Gioco dei Tre Bussolotti*" della Flotta di Sterminio. In alcune circostanze le flotte potrebbero essere unificate.
- **Nave da Esplorazione**: L'AP ha una speciale Nave da Esplorazione (EV) che funziona diversamente dalle altre navi nel gioco. È una nave non da combattimento. Non è considerata una flotta né ne fa mai parte. È rappresentata sulla mappa da una Nave Mineraria. Può muoversi di 1 esagono per turno. L'AP riceve un numero di EV all'inizio del gioco gratuitamente in base alla dimensione della mappa, vedere la Tabella degli Obiettivi di Espansione, 13.4.1. Gli AP possono rimpiazzare le EV perdute e questo costa 5 CP.
- **Forze del giocatore all'inizio**: Secondo le regole dello scenario (cioè tipico è 3xSC, 3x Nave di Coloni, 1xMineraria, 4xSY se non diversamente specificato nello scenario scelto). I giocatori possono utilizzare le Ammiraglie. Se lo fanno, l'AP usa anche le Ammiraglie. I giocatori non iniziano con qualsiasi tecnologia aggiuntiva.
- A differenza dei precedenti scenari AP, l'AP non ottiene quasi nulla "gratuitamente" e tutta la tecnologia e le navi vengono acquistate nello stesso modo in cui lo farebbe un giocatore. L'AP è limitato dal numero di segnalini nave come giocatore normale.

13.16 Movimento di Reazione

- Le Flotte AP usano il movimento di Reazione in modo diverso se viene ricercata l'Esplorazione 2.
- Tutte le unità all'interno di una Flotta Conosciuta o Sconosciuta possono effettuare il movimento di Reazione se vengono ricercate Esplorazione 2 e Movimento 4, indipendentemente dal tipo di nave nella flotta.
- Quando viene ricercata Esplorazione 2, tutte le flotte AP ne vengono immediatamente equipaggiate.
- Tutti gli esagoni AP HS possono contare come un esagono di battaglia contenente unità amiche, indipendentemente dalla presenza o assenza di unità amiche in quell'esagono. Pertanto, le flotte AP in HS amici possono muovere di Reazione in qualsiasi esagono HS contenente unità nemiche.
- Il Dispositivo di Comunicazione Avanzato influenza tutte le flotte AP, indipendentemente dal tipo di nave nella flotta.

13.17 Paranoia

- Paranoia è una nuova statistica introdotta per monitorare la "comprensione" dello stato del gioco da parte dell'AP. Questo misura approssimativamente quanto male sta andando un gioco per l'AP. Più aumenta la paranoia, più è probabile che l'AP tenti qualcosa di non convenzionale o inaspettato. L'idea è quella di tenere i giocatori umani sulle spine e rendere l'AP meno prevedibile.
- Questa statistica è tracciata sul PAC del Bot AP con un contatore corrispondente al colore dell'AP.
- Il livello di paranoia inizia da 1 e non va mai sopra 10 o sotto 1.

13.18 Aumento del Livello di Paranoia

- Il Livello di Paranoia aumenta di uno, immediatamente, ogni volta che si verificano determinati eventi causati dai giocatori, come elencato di seguito. Solo le interazioni dei giocatori possono innescare modifiche al livello di Paranoia (ad esempio, perdere una battaglia contro un NPA non aumenta la Paranoia).
- Il AP perde una colonia a favore di un giocatore (colonia eliminata o catturata).
- La battaglia iniziata dal giocatore avviene nella Colonia AP HS o HW. Il bombardamento di una colonia senza combattimento non conta come una battaglia.
- Il AP ha perso una battaglia contro un giocatore: il AP è stato eliminato o ha ritirato le navi non BC. Perdere solo un EV non conta.

Alla fine della battaglia: l'AP ha perso un numero sufficiente di Navi Chiave in una battaglia in base alla sua Strategia. Questo si attiva solo una volta per battaglia. Le navi catturate non contano mai come navi chiave perdute.

Strategia	***Nave Chiave***
Nave Più grande	Qualsiasi nave con scafo 3x
Maggiori CA	CA x2
Caccia	FTR x3
BC Colpisci e Fuggi	BC x2
Predoni	R x1
Corsa alla SC	SC x3
Yarr!	BD x2
Impero Alternativo	MB x2

13.19 Diminuzione del Livello di Paranoia

- La Paranoia viene ridotta solo ripristinando (sotto) o può essere ridotta di 1 (il livello minimo di paranoia è 1) quando si verifica una delle seguenti condizioni:
- L'AP ha vinto una battaglia contro un giocatore (il giocatore si è ritirato o è stato distrutto).
- L'AP ha distrutto o catturato una colonia HS nemica (non solo bloccata).
- L'AP ha ricostruito al massimo CP una colonia HS amica precedentemente distrutta.

13.20 Controlli sulla Paranoia

- Alcuni eventi di gioco, come l'incontro con una flotta AP sconosciuta, attivano un Controllo sulla Paranoia che può modificare il comportamento dell'AP.
- Tirare 1d100. **Se il risultato è uguale o inferiore al corrispondente valore di Paranoia 1d100 per l'AP sulla Tabella Paranoia/Morale, l'AP FALLISCE il suo Controllo sulla Paranoia**. Altrimenti, l'AP supera il controllo di paranoia e questi risultati hanno effetti diversi a seconda di ciò che ha attivato il controllo.
- Poiché i Controlli sulla Paranoia stimano approssimativamente quanto bene l'AP pensa di vincere, possono essere sostituiti in situazioni in cui i Giocatori sono incerti su come l'AP affronterà un caso limite o un'interazione, non specificatamente trattati in queste regole. Determinare quale decisione sarebbe la più difensiva e far sì che ciò avvenga in caso di fallimento della prova di Paranoia. Altrimenti, considerate la Prima Direttiva.
- **Reset della Paranoia**: Se un Controllo sulla Paranoia cambia la Strategia di una Flotta, il livello di Paranoia si resetta (a 1). Quando il Controllo sulla Paranoia fallisce automaticamente alla prima generazione della flotta, la paranoia non viene ripristinata.

13.21 Morale

Il morale viene tracciato in modo simile alla Paranoia ma è rilevante solo per la battaglia in corso. Vedere sotto.

13.22 Base Operativa Avanzata (FOB)

- Per l'AP, i segnalini SY sono Basi Operative Avanzate (FOB). Vengono tenuti a faccia in giù finché non vengono incontrati. Rappresentano la consapevolezza del giocatore che questa colonia ha una capacità sufficiente per lanciare qualsiasi flotta. Questa designazione avrà un ruolo anche nel caso in cui una di queste colonie venga attaccata. Sebbene i FOB di solito appaiano solo quando non avviene il lancio di una flotta, i nuovi FOB sono immediatamente disponibili per i lanci di flotta in questo EP se un evento di gioco impone diversamente (*era in sviluppo per alcuni turni ma i giocatori lo hanno scoperto solo ora*).

13.23 Piazzamento Iniziale del AP

- **Posizione dell'HW del Giocatore Alieno**: Per gli scenari in cui il giocatore sceglie in quale esagono posizionare l'HW, l'AP lo posiziona nell'esagono più centrale possibile.
- **Ammiraglie**: Se i giocatori utilizzano le Ammiraglie, anche l'AP utilizzerà un'Ammiraglia, ma queste non appariranno fino alla Generazione della Flotta Sconosciuta (vedere sotto).
- **Segnalini HS del AP**: Tutti i segnalini HS del AP, eccetto il HW, rimangono inizialmente a faccia in giù. Le unità AP possono muovere attraverso questi segnalini a faccia in giù come se fossero esagoni vuoti. Questi vengono tutti rivelati nella Fase Economica quando l'AP effettua il suo primo tiro Economia o quando una nave nemica entra nell'HA del AP. Posizionate colonie complete da 5 CP su tutti i pianeti colonizzabili, incluso il pianeta desolato se è stata ricercata la Terraformazione. Rimuovete tutti i Minerali (questi sono già contabilizzati nell'economia dell'AP). Per scopi di difesa e movimento, l'AP tratta qualsiasi segnalino HS a faccia in giù come se fosse una colonia HS.
- **Distribuite 120 CP al budget tecnologico e 30 CP al budget della flotta**.

L'economia dell'AP può altrimenti essere ignorata finché non vengono attivati per la prima volta i tiri Econ, solitamente in EP 5. Questi valori sono già elencati in Conservate sulla scheda Produzione AP Bot.

- Se le Colonie Obiettivo DS elencate dell'AP (vedi Tabella Obiettivi di Espansione, 13.4.1) non sono zero, acquistate l'Esplorazione 1.

13.24 Fase Economica del AP

- La maggior parte degli eventi della Fase Economica AP vengono saltati, inclusi tutti i tiri di dado Economia, fino alla Fase Economica 5 a meno che un'unità del giocatore non sia arrivata entro 2 esagoni da HS del AP. In questo caso, l'AP inizia ad eseguire gli eventi della Fase Economica inclusi i tiri Economia come se fosse la Fase Economica 5.
- Se questa è la prima Fase Economica che l'AP sta risolvendo, rivelate tutti i segnalini HS del AP e ponete le colonie come descritto nella sezione precedente.
- **Fase economica 5 e ogni fase economica successiva**: Seguire questi passaggi in ordine.
- **EV iniziali**: Prima dei turni di movimento della Fase Economica 5, piazzate il numero di EV iniziali (secondo la Tabella degli Obiettivi di Espansione, 13.4.1). Questi vengono posizionati gratuitamente.

- **Piazzamento EV**: Il primo EV viene piazzato nell'esagono HS del AP più vicino all'HW del giocatore più vicino. Eventuali EV rimanenti vengono piazzati su un esagono HS casuale nella stessa riga del primo EV. In alcuni scenari, come quello a 4 giocatori, gli EV rimanenti vengono invece piazzati all'interno di un esagono HS casuale entro 2 esagoni dal primo EV.
- **Colonizzare il Pianeta Desolato**: Se è stata effettuata la ricerca Terraformazione 1 e i segnalini HS del AP sono a faccia in su, piazzate un segnalino Colonia completo sul pianeta Desolato. Indipendentemente da ciò, una volta ricercata Terraformazione 1, l'AP ottiene +1 tiro HS base per il resto della partita.
- **Tiri Economia**: Dopo che i giocatori hanno risolto le loro fasi Economiche, calcolate il totale dei tiri HS e DS e assegnateli al budget, aggiungendo eventuali riporti. Ogni dado HS lanciato genera 10 CP per il budget Flotta o Tecnologia in base al risultato del tiro: 1-7 è Flotta, 8-10 è Tecnologia.
- **Tiri HS**: Modificate i tiri HS come segue. Minimo 1 tiro.
  - **Colonie Mancanti**: colonie HS perse, danneggiate o bloccate. Ogni Colonia Mancante riduce il numero di tiri HS di 1.
  - **Mantenimento**: Riducete i tiri HS di 1 per ogni flotta AP sulla mappa.
  - **HW Mancante**: Se il HW è bloccato o danneggiato, riducete i tiri HS di 2. Solo il HW completo conta normalmente.

Minerali DS: eseguite un tiro HS extra una tantum per ogni minerale DS rimorchiato su una colonia AP.

- **Tiri DS**: Le Colonie DS generano CP per i budget Flotta/Tecnologia in modo simile ai Tiri Economia ma generano sempre il suo intero valore (tipicamente 5 CP) per tiro. Mined Nebula genera anche DS Rolls tipicamente del valore di 5 CP. Gli eventi di gioco possono produrre valori CP completi della colonia più alti o più bassi.
- **Lanciare una Nave di Coloni**: Se non sono presenti nemici nel HS del AP e l'AP ha un pianeta HS vuoto (a causa dell'eliminazione della colonia), acquisterà una Nave di Coloni e la invierà su quel pianeta.
- **Utilizzare il Relitto Spaziale**: Se un Relitto Spaziale è stato rimorchiato verso una colonia AP, mettetelo da parte. Quando si genera la prossima Flotta AP Sconosciuta, tirate per il Relitto Spaziale, aggiungendo la tecnologia come un giocatore normale.
- **Acquistare EV**: Se l'AP ha EV inferiori al minimo (vedi Tabella Obiettivi di Espansione, 13.4.1) e non ha raggiunto colonie Obiettivo DS, l'AP acquista un EV per 5 CP e piazza su un esagono HS casuale più vicino al sistema di origine del giocatore. Se non è disponibile CP sufficiente, saltate questo passo e l'AP ritenterà la prossima Fase Economica.
- **Tecnologia di Esplorazione**: Effettuate un controllo della Paranoia. In caso di fallimento, acquistate il livello successivo della tecnologia di Esplorazione.
- **Tecnologia di Terraformazione**: Il AP tenta di acquistare fino al massimo della sua tecnologia Terraformazione (vedere Tabella degli Obiettivi di Espansione). Non acquista mai la tecnologia Terraformazione al di sopra del massimo indicato. Effettuate un cControllo della Paranoia. In caso di fallimento, saltate questa sezione. Se lo passa:
  - Se Terraformazione 0: L'AP acquista il livello successivo di Terraformazione (se possibile). Saltate il resto di questa sezione.
  - Se Terraformazione 1: L'AP acquista il livello successivo di Terraformazione (se possibile).
  - Se Terraformazione 2 è stato acquistato ed è presente una Nebulosa non Minata nel HS: acquistate 1 Minatore. Posizionate il Minatore sulla Nebulosa HS non minata iniziando da quella più vicina all'HW. Saltate il resto di questa sezione. Se il HS del AP è ancora a faccia in giù (a causa della regola opzionale 13.55), mettete da parte il Minatore per ora. È ancora funzionante, ma la sua posizione è sconosciuta finché il HS del AP non viene scoperto.
  - Se Terraformazione 2 e una Nebulosa DS non minata esistono entro 2 esagoni da HS del AP: Acquistate un Minatore e posizionatelo in tale Nebulosa DS. Ciascuno genera +1 tiro DS come sopra. Questo viene saltato se le unità del giocatore minacciano questa nebulosa.
- **Accademia Militare**: Se in uso e colonie AP HS o DS Minacciate, effettuate un Controllo della Paranoia. In caso di fallimento, acquistate il livello successivo di Accademia Militare. Se lo passa, non fatelo.
- **Puntata per l'Ordine di Turno**: La puntata per l'Ordine di Turno avviene se la Flotta AP, l'EV, le colonie, o l'HS sono Minacciate. Se nessuno dei precedenti è Minacciato, effettuate un Controllo della Paranoia. In caso di Fallimento, l'AP dichiara comunque. Altrimenti, l'AP dichiara zero. L'offerta CP si basa sul più basso dei due tiri d10, tuttavia, i dadi possono esplodere in modo tale da rendere possibili valori maggiori. Eseguire quanto segue:
  - Lanciate due d10.
  - Se escono doppi, tira 1d10 e aggiungete questo valore a uno dei valori iniziali del dado.
  - Se qualsiasi tiro successivo avesse nuovamente lo stesso valore, ripetere questo processo, aggiungendo ogni volta il valore al valore iniziale del dado.
  - Quando non vengono lanciati più valori duplicati, l'offerta risultante è il valore sommato.
  - Se inizialmente non è stato lanciato alcun doppio, prendi il più basso dei due dadi, sottrai 3 e poi aggiungi il Livello di Paranoia attuale. Il il risultato è l'offerta CP. Se il risultato è 0 o meno, non viene offerto alcun CP.
  - Detrarre l'importo dell'offerta dal budget più elevato tra flotta o tecnologia.

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

Esempio: vengono lanciati un 7 e un 7. Si lancia un altro 1d10 e il risultato è nuovamente 7. Si lancia un altro 1d10 ma il risultato è a 2. La puntata finale è 7+7+2 = 16. Esempio: vengono lanciati un 7 e un 8. L'attuale Livello di Paranoia è 2. La puntata finale è 7 – 3 + 2 = 5.

- **Controllate il Lancio della Flotta**: Se l'AP non ha ancora raggiunto il suo Obiettivo DS Colonie e non c'è nessuna Flotta di Espansione sulla mappa, una Flotta di Espansione viene lanciata automaticamente. Altrimenti, tirate 1d10 e modificatelo come sotto. Se il risultato è 8 o meno procedete al Lancio della Flotta.
  - Aggiungete 1 al risultato per ogni flotta sulla mappa.
  - Ridurre il tiro della differenza tra il numero delle colonie AP DS attuali e quelle delle colonie DS obiettivo. (ad esempio, l'AP con 1 colonia DS su una mappa di dimensione 6 sottrarrebbe 1 dal tiro).
  - Un tiro di 1 non modificato è sempre un lancio, un tiro di 10 non modificato non è mai un lancio.
- **Costruite una base operativa avanzata**:
  - Se non avviene alcun lancio della flotta, l'AP tenta di sviluppare una colonia in una Base Operativa Avanzata (FOB). Piazzate una FOB su una colonia CP DS completa e non bloccata che non ne abbia già una. Se nessuna colonia DS è disponibile e meno di 2 colonie HS hanno una FOB, posizionate casualmente la FOB sulla colonia HS completa e non bloccata più vicina allo spazio profondo e più vicina al centro della mappa o sulla colonia HS completa e non bloccata più vicina al DS ma più lontana dal centro della mappa.
  - Se i segnalini HS sono ancora a faccia in giù, mettete da parte la FOB e poiazzatela come sopra non appena i segnalini HS tornano a faccia in su. Non verrà utilizzata fino ad allora.
  - L'AP non stabilisce mai più di 2 FOB HS. Nessuna colonia può avere più di 1 FOB su di sé. L'HW non può mai essere una FOB, si presume che abbia tutte le capacità del Cantiere Spaziale di cui ha bisogno. Se non è disponibile alcuna colonia, non viene piazzata alcuna FOB. L'AP non piazza mai effettivamente le unità SY che prenderebbero parte al combattimento o conterebbero per la costruzione della nave. Se una FOB viene persa (a causa della perdita del combattimento spaziale contro una colonia), rimuovete questo segnalino SY.
  - Se è stata piazzata una FOB, spendete 20 CP dal budget della Flotta.
  - Se non ci sono esagoni idonei per il piazzamento, saltate la costruzione della FOB.
  - Se l'AP può costruire Basi Avanzate, non ha costruito una Base Avanzata in un esagono DS non-pianeta e ha tentato la FOB ma non c'erano colonie DS o HS idonee ad essere FOB in questa Fase Economica come sopra, costruirà una Base Avanzata. Selezionate un esagono che con maggiore probabilità agirà come punto di strozzatura in termini di terreno (vedi Ripiegamento sotto), preferendo gli esagoni DS più vicini ad HS, ed acquistate la Base Avanzata. L'AP ignora il requisito MS. Questo viene piazzato a faccia in su poiché i giocatori lo sanno già.
- **Crescere le Colonie**: Fate crescere tutte le colonie come farebbe un giocatore normale alla fine della Fase Economica AP.
- **Controllare la Resa AP**: Oltre a perdere se si perde l'HW dell'AP, l'AP può concedere la vittoria. Se 3 o più colonie AP HS sono state eliminate o catturate (non solo bloccate), eseguite un Controllo della Paranoia. In caso di fallimento, l'AP si arrende. Se lo passa, continua.
- **Oltre la Fase Economica 20**: Continuare a eseguire gli EP come sopra utilizzando un nuovo foglio, se necessario.

13.25 Lancio della Flotta AP

- Se il Budget della Flotta ha almeno 120 CP, questa potrebbe essere una Flotta di Sterminio (una flotta assassina progettata per schiacciare il GC o l'HW del giocatore). Altrimenti, questa è una Flotta di Espansione (una flotta progettata per ottenere più colonie). I CP possono essere presi dal budget tecnologico per lanciare una Flotta di Espansione, vedere sopra.
- **Allocazione dei CP:** Il valore in CP del budget corrente della Flotta viene assegnato alla Flotta. La quantità di CP nel budget CP della flotta viene assegnata alla flotta e sottratta dal budget CP della flotta. Nella sezione Flotte del Foglio Economico AP scrivete il Tipo di flotta seguito dal CP assegnato. Scrivete il livello della Tecnologia di Movimento una volta generato (sotto). *Esempio: Scrivete "1a Flotta di Espansione [80] Mossa 2" con il numero tra parentesi che indica il CP della Flotta assegnato.*
- **Possibile Acquisto di Tecnologia di Movimento**: Se il budget Tecnologia ha almeno 60 CP, è possibile acquistare tecnologia di movimento.
  - Se Movimento 4 non è stato ricercato, acquistate sempre un livello di tecnologia di Movimento. Poi, se Movimento 4 ancora non è stato ricercato, tirate 1d10 e confrontate il risultato del dado con la Probabilità della Tecnologia di Movimento per questa Dimensione della Mappa (vedere Tabella degli Obiettivi di Espansione, 13.4.1). Se il risultato è uguale o inferiore al valore indicato, acquistate un altro livello di tecnologia Movimento. Un tiro pari a 1 è sempre un acquisto, un tiro pari a 10 non è mai un acquisto.
  - Se è stata ricercato Movimento 4, eseguite il tiro come sopra per vedere se verrà acquistato un livello di tecnologia di Movimento.

- **Piazzare la Flotta**: Se le navi nemiche sono dentro o adiacenti all'HS del AP, lanciate la flotta verso l'HW. Altrimenti effettuate un Controllo della Paranoia. Se lo passa, lanciate la flotta nella FOB più vicina al giocatore nemico, scegliete casualmente se in parità o HW se nessuna FOB disponibile. In caso di errore, lanciate dall'HW. Le flotte non possono essere lanciate da HW o FOB bloccati. Se la destinazione non è disponibile, piazzate la flotta nel più vicino esagono disponibile disponibile (cioè l'HW o un'altra FOB), altrimenti il lancio viene annullato.
- **Bersaglio della Flotta di Sterminio**: Se questa è una flotta di sterminio, selezionate un HW/GC casuale come bersaglio attuale. L'obiettivo potrebbe cambiare in seguito.

13.26 Turno di Movimento del AP

- Prima di muovere, l'AP determina le attuali Minacce, Terreno Dannoso e imposta la Postura. Poi si effettua un Controllo della Destinazione per ciascuna Flotta in cui vengono determinati gli esagoni di destinazione idonei. Da quel gruppo di esagoni possibili, se ne seleziona uno in base alle Restrizioni e alle Priorità per la Postura corrente. Se, dopo aver applicato le Restrizioni e le Priorità, non rimangono esagoni idonei, tentate il successivo Controllo della Destinazione per determinare diversi esagoni di destinazione idonei. Se non sono possibili altri controlli di destinazione per la Postura attuale, la Flotta/EV rimane ferma.
- **Determinare le Minacce**: L'AP tiene traccia del livello più alto di tecnologia di Movimento del Giocatore e di tecnologia Veloce dimostrata sulla scheda Produzione. Quando un giocatore si muove con una tecnologia di Movimento più alta per la prima volta, segnatelo sulla scheda Produzione AP. Questo non viene tracciato separatamente per i singoli giocatori. Un esagono è minacciato se le unità del giocatore con capacità di combattimento, le unità del giocatore a faccia in giù, i DM, i Pirati ostili o le Amebe sono in grado di muoversi o sono già in quell'esagono nel loro turno di movimento successivo. L'AP giudica la capacità del giocatore di spostarsi in un dato esagono in base alla tecnologia di movimento e veloce conosciuta. Si presuppone che tutte le unità del Giocatore a faccia in giù possano equipaggiare Veloce, se conosciuto. Prenderà in considerazione anche la velocità nel turno 1. Non prenderà in considerazione il tiro con la Fionda Gravitazionale del Buco Nero di una flotta nemica. L'AP ignora le unità già presenti nell'esagono di destinazione se il movimento è parte di un Controllo di Destinazione Attacco ad una Flotta o Attacco HW/GC.
- **Identificare il Terreno Dannoso**: Il terreno è dannoso se metterebbe una Flotta AP in svantaggio nel combattimento. Il Terreno Dannoso riduce le probabilità che l'AP entri in quell'esagono o vieta completamente l'ingresso a seconda delle circostanze del gioco. Considera la Prima Direttiva sugli effetti di gioco come le carte scenario che alterano il comportamento del terreno. Ciò è basato sulla conoscenza del giocatore dell'attuale tecnologia AP. Quanto segue conta come Terreno Dannoso se:
  - **Asteroide**: Il AP non ha Tattica oppure AP ha Tecnologia Attacco > Difesa.
  - **Nebulosa**: Il AP non ha Tattica oppure AP ha Difesa > Tecnologia di Attacco. Ingresso vietato per la strategia Predoni.
  - **Filamento Quantico**: Il AP ha tecnologia <Movimento 4. Ingresso vietato a Strategia caccia, Predoni o Yarr!.
  - **Quasar**: Il AP ha Difesa > Tecnologia Attacco.
  - **Pulsar**: Proibito per BC Colpisci e Fuggi o Cavalieri delle Pianure.
  - **Tempesta di Plasma**: Ingresso vietato per la Strategia Corsa alle SC, Caccia.
  - **Buco Nero**: Ingresso vietato tranne che per determinati Controlli di Destinazione che consentono l'ingresso.
- **Postura:** Se qualsiasi Flotta AP (esclusa l'EV) è Minacciata, effettuate un Controllo della Paranoia. Se il Controllo fallisce, la Postura è Difesa. Se ha successo o se nessuna Flotta è Minacciata, la Postura è Offesa.
- **Controllo della Destinazione**: Per determinare gli esagoni di movimento consentiti, ogni Flotta AP/EV, effettuate un Controllo della Destinazione **ogni volta che si muoverebbe** a meno che non venga indicato di fare diversamente. I criteri sono forniti di seguito e seguiti in ordine. Se un controllo fallisce, passa a quello successivo per la Postura attuale. La vicinanza è determinata dal numero minimo di EP necessari al traslocatore per raggiungere la destinazione. In caso di pareggio tirate a caso e considerate la Prima Direttiva. La risoluzione del movimento degli EV avviene prima delle Flotte. L'ordine di risoluzione del movimento oltre questo dovrebbe considerare la Prima Direttiva.
- **Nave da Esplorazione (EV) e SCX:**
  - Ai fini del movimento, le EV sono in modalità Esplorazione o Mineraria, indipendente dalla Postura. Le EV/SCX sono l'unica nave AP che interagisce con Minerali o Relitti Spaziali.
  - **Esplorazione prima del movimento**: Se viene ricercata Esplorazione 1, indipendentemente dalla modalità, la Nave da Esplorazione rivela un segnalino adiacente di Spazio Profondo inesplorato come se fosse equipaggiata con l'Esplorazione 1. Il segnalino viene capovolto affinché tutti i giocatori possano vederlo e può essere eliminato secondo la Tecnologia di Esplorazione. Se vengono utilizzati le DM DS, rivelate la DM ma essa non agisce fino alla prima volta che una nave con capacità di combattimento o una flotta AP diventa adiacente ad essa. Se sono disponibili più segnalini adiacenti di Spazio Profondo inesplorato, il Controllo della Destinazione determina il HS preferito del AP (o casualmente in caso di parità) se non viene data alcuna preferenza.

- Se Esplorazione 1 non viene ricercata, non si verifica alcuna azione tecnologica di esplorazione e alla EV è invece consentito entrare in un esagono DS inesplorato secondo alcuni controlli di destinazione riportati di seguito.
- Controllo della Destinazione (Esplorazione):
  1. **Trovare Pianeti DS**: Se il AP ha meno colonie DS rispetto alle Colonie DS Obiettivo, preferite utilizzare la tecnologia di Esplorazione sui segnalini più vicini al HS del AP, quindi spostatevi per massimizzare l'adiacenza ai segnalini DS inesplorati che sono più vicini ad AP HS (in modo casuale in caso di parità) che potrebbe includere rimanere stazionari.
  2. **Adiacente a Relitto Spaziale/Minerale**: Se con o adiacente a Relitto Spaziale/Minerale DS non reclamato, passa alla modalità Estrazione.
  3. **Ritirata da HS Nemico**: Se adiacente al HS nemico, avvicinarsi ad un HS amico.
  4. **Trovare il percorso per il giocatore:** Se il AP ha Colonie DS ≥ Colonie DS Obiettivo, spostarsi per massimizzare l'adiacenza ai segnalini DS inesplorati che sono più lontani dall'HS del AP che potrebbe includere rimanere stazionari.
- Controllo della Destinazione (Estrazione [Mineraria]):
  1. **Adiacente a Relitto Spaziale/Minerale**: Se l'EV è passato alla modalità Estrazione dopo aver risolto il Controllo di Destinazione, muovere nell'esagono adiacente al Relitto Spaziale/Minerale DS. Ora sta trainando per le mosse future. Se sono disponibili più unità adiacenti, selezionate quella più lontana dal suo HS.
  2. **Traino**: Trainate il Relitto Spaziale/Minerale alla colonia o HW più vicino, come un normale Minatore. Se i segnalini HS del AP sono ancora a faccia in giù, si trainerà fino al più vicino segnalino HS del AP a faccia in giù e cadrà lì. Una volta scaricato il carico utile, il EV rientrerà nella modalità Esplorazione.

- **SCX**: Se l'AP ha ricercato Costruzione Avanzata 3, acquisterà e piazzerà un SCX durante la successiva Fase Econ in cui ha sufficiente budget CP della Flotta. Questo SCX si comporta esattamente come una EV (incluso l'estrazione) ma con i bonus tecnologici di movimento di un SCX. Posizionare sulla FOB più lontana dall'HW o dall'HW se non disponibile. Se incontrata in combattimento, combatte come un SCX e non viene eliminata come nave non da combattimento.
- **Restrizioni e Priorità**: Le EV ignorano i descrittori del Terreno Dannoso come sopra e usano invece solo i seguenti. La EV non entra mai intenzionalmente in un esagono occupato da nemici/Pirati/NPA, in un buco nero, in una tempesta di plasma/ioni o in un esagono Minacciato. Eviterà di muoversi in un esagono DS adiacente ad un esagono di tempesta nel terzo turno di movimento. Entra solo in un esagono DS inesplorato come consentito sopra. Date priorità alle prime destinazioni che possono essere raggiunte in questo EP, poi agli esagoni che la avvicinano a Minerali/Relitti Spaziali DS.

13.27 Flotte di Espansione

- L'obiettivo principale di una Flotta di Espansione è conquistare i pianeti NPA.
- **Controllo della Destinazione (Attacco)**: Innanzitutto, se questa flotta è dentro o adiacente ad HS del AP e le unità nemiche Minacciano il HS del AP, cambiate in Postura di Difesa per questo movimento. Altrimenti:
  1. **Attaccare una Colonia**: in questo turno, attaccare una Colonia o un HW, preferendo le colonie possedute dai giocatori all'NPA. Se l'unico esagono possibile è dentro o attraverso un Buco Nero, tira 1d10. Con un 10, la flotta attacca attraverso/dentro il Buco Nero. Se un HW è tra le Colonie idonee in questo turno, effettua un Controllo della Paranoia. Se lo passa, attacca l'HW. In caso di fallimento, attacca una colonia.
  2. **Attaccare una Flotta**: In questo turno, attaccate un esagono contenente le navi dei giocatori. Se l'unico esagono possibile è dentro o attraverso un Buco Nero, tira 1d10. Con un 10, la flotta attacca attraverso/dentro il Buco Nero.
  3. **Avanzare**: Selezionate la colonia nemica più vicina (NPA o umana) che può essere raggiunta attraverso un percorso esplorato. L'esagono di destinazione è tale da portare la flotta alla colonia lungo il percorso esplorato più veloce.
  4. **Unirsi con Flotta Amica**: In questo turno, spostatevi verso la flotta amica di Espansione/Sterminio più forte (in termini di CP assegnati). Vedere Unire Flotte AP, di seguito.
  5. **Restrizioni e Priorità**: Le flotte di Espansione evitano di muovere nella GC e considerano solo l'attacco di un giocatore HW come per Attaccare una Colonia sopra. Se la strategia attuale è Predoni, Corsa alle SC o Caccia, a questa flotta è vietato attaccare o avanzare verso le colonie NPA. Questa flotta dà priorità innanzitutto a un esagono di destinazione con altre flotte amiche attaccanti, seconda a una destinazione senza Minaccia, terza a una destinazione che la avvicini a una colonia nemica. Se gli esagoni di destinazione idonei includono Terreno Dannoso Minacciato, effettuate un Controllo della Paranoia, in caso di fallimento, la flotta non entrerà in Terreno Dannoso. Se lo passa potrà entrare.

- **Controllo della Destinazione (Difesa):**
  1. **Difendere**: In questo turno, attaccate o muovete più vicino alle navi nemiche Minacciando prima HW del AP, poi le colonie (dando priorità a quelle più vicine al HW), poi le navi di coloni, quindi qualsiasi esagono del HS del AP.
  2. **Ritirarsi**: Spostarsi verso il HW del AP lungo un percorso precedentemente esplorato privilegiando il percorso più sicuro. Questa flotta si muoverà meno del suo intero complemento di movimento (o rimarrà stazionaria) in un dato turno se può fermarsi in un "punto di strozzatura". Un punto di strozzatura rappresenta qualsiasi esagono difendibile attraverso il quale il nemico ha un percorso di ingresso limitato o più arduo e l'AP potrebbe potenzialmente ricevere rinforzi tempestivi o un vantaggio in combattimento. Se le unità nemiche sono pari o più vicine al HW del AP rispetto al punto di strozzatura, ignorate il punto di strozzatura.
  3. **Restrizioni e Priorità**: Dare priorità prima ad una destinazione con altre flotte amiche attaccanti, seconda ad una destinazione che permetta il Movimento di Reazione, terza ad una destinazione che la avvicini ad una colonia nemica. Se gli esagoni di destinazione idonei includono Terreno Dannoso Minacciato e sono in un HS del AP, potrà entrare. Altrimenti, effettuate un Controllo della Paranoia, in caso di fallimento la flotta non entrerà in Terreno Dannoso. Se lo passa potrà entrare.

13.28 Flotte di Sterminio

- Queste sono Flotte killer progettate per eliminare il HW o GC (se utilizzata) del giocatore.
- **Controllo della Destinazione (Attacco):** Innanzitutto, se questa flotta è dentro o adiacente ad AP HS e le unità nemiche Minacciano AP HS, cambiate in Postura di Difesa per questo movimento. Altrimenti:
  1. **Attacco HW/GC**: in questo turno, attacca il HW/GC bersaglio.
  2. **Gioco dei Tre Bussolotti**: Se non è in corso alcun *Gioco dei Tre Bussolotti*, e questa è una Flotta Sconosciuta e c'è più di un percorso separato per l'HW/GC bersaglio, la Flotta di Sterminio tenta un *Gioco dei Tre Bussolotti* schierando unità Fittizie a faccia in giù. Una rotta separata è quella tale che una seconda Flotta avanzando in Attacco lasciando l'esagono corrente potrebbe raggiungere il bersaglio terminando ciascuno dei suoi movimenti in un esagono separato da questa Flotta corrente mentre anch'essa avanza.

     Per iniziare un Gioco dei Tre Bussolotti:
     - Ponete un segnalino di nave a faccia in giù nell'esagono della Flotta per ogni rotta separata verso il bersaglio. Solo uno di questi segnalini a faccia in giù è la vera flotta, i rimanenti segnalini, incluso eventualmente il segnalino di flotta originale, sono Fittizi e seguono le consuete regole dei Fittizi quando vengono rivelati. Per ogni segnalino piazzato sottraete 1 CP dal budget di questa Flotta. I Fittizi non contano come una flotta per il Mantenimento del AP.
     - Trattate individualmente ciascun segnalino di nave a faccia in giù per la Selezione della Destinazione. Ciò significa che questi segnalini a faccia in giù potrebbero finire per selezionare diversi esagoni HW/GC bersaglio fintanto che tutti i segnalini a faccia in giù seguono percorsi diversi.
     - Quando un segnalino a faccia in giù associato a questa Flotta di Sterminio viene rivelato, tira a caso per determinare se è Fittizio o la vera Flotta di Sterminio (cioè se tre segnalini di navi a faccia in giù fanno parte di questo gioco, un tiro di 1-3 rappresenta la vera Flotta, un tiro di 4-6 è un Fittizio, 7-9 l'altro Fittizi, 10 ripetere il tiro). Ciò può verificarsi se un'eventuale Fittizio arriva a destinazione (attacca). È possibile che il primo segnalino nemico ad arrivare sia un Fittizio.
     - Se tutti i Fittizi sono stati rivelati, il Gioco di Shell è finito, e questa flotta di sterminio è ancora Sconosciuta, può nuovamente tentare un altro Gioco di Shell se esistono più rotte equidistanti. Se la flotta di Sterminio viene rivelata, il *Gioco dei Tre Bussolotti* termina e tutti i relativi Fittizi vengono distrutti.
     - I segnalini AP a faccia in giù possono usare Veloce se la Strategia attuale è BC Colpisci e Fuggi.
  3. **Cambiare Bersaglio**: Se questa flotta (o possibile fittizio nel *Gioco dei Tre Bussolotti*) è equidistante in termini di numero di esagoni da più HW/GC, tirate 1d10. Con 9 o 10, questa flotta (e solo questa flotta) cambia bersaglio HW/GC. Quindi Avanza.
  4. **Avanzare**: Selezionate un esagono di destinazione che avvicini questa flotta al bersaglio attuale.
  5. **Esplorazione**: Se mentre Avanza, questa flotta non può avvicinarsi al bersaglio a causa di segnalini DS inesplorati ed è adiacente ad un segnalino DS inesplorato, questa flotta rivela un segnalino DS inesplorato come se avesse la tecnologia Esplorazione. Ciò si verifica indipendentemente dal fatto che l'esplorazione venga ricercata o meno. Se si verifica quest'ultimo caso, sottraete 6 CP dalla flotta assegnata o, se Flotta Conosciuta, dalla colonna del budget. Se più segnalini DS idonei possono essere rivelati in questo modo, selezionate quello più vicino all'HW/GC bersaglio. Questa Flotta non si muoverà in questo turno.
  6. **Restrizioni e Priorità**: Le flotte di Sterminio evitano i pianeti NPA. Per prima cosa dai priorità a una destinazione con altre flotte amiche attaccanti, seconda a una destinazione senza Minaccia, terza a una destinazione che la avvicini all'HW/GC bersaglio. Se gli esagoni di destinazione idonei includono Terreno Dannoso Minacciato, effettuate un Controllo della Paranoia, in caso di fallimento, la flotta non entrerà in Terreno Dannoso. Se lo passa potrà entrare.

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

- **Controllo della Destinazione (Difesa)**
  1. **Difendere**: In questo turno, attaccate o muovete più vicino alle navi nemiche Minacciando prima HW del AP, poi le colonie (dando priorità a quelle più vicine al HW), poi le navi coloniali, quindi qualsiasi esagono HS del AP. Se nessuno dei precedenti è Minacciato, controllate Attacco HW/GC e poi Avanzate secondo la Postura d'Attacco.
  2. **Restrizioni e Priorità**: Prima si dà priorità ad una destinazione con altre flotte amiche attaccanti, seconda ad una destinazione che permetta il Movimento di Reazione, terza ad una destinazione che la avvicini al bersaglio del HW/GC. Se le destinazioni idonee includono Terreni Dannosi Minacciati e si trovano in HS del AP, potrà entrare. Altrimenti, effettuate un Controllo della Paranoia, in caso di fallimento la flotta non entrerà in Terreno Dannoso. Se lo passa potrà entrare.

13.29 Flotte di Guardia

- Queste sono le flotte che difendono le colonie conquistate (vedere 13.54 per come vengono create). Le Flotte di Guardia si aggiungono al mantenimento per l'AP ma non contano ai fini del lancio della flotta.
- **Controllo della Destinazione (Attacco):**
  1. **Attaccare una Flotta**: In questo turno, attaccate un esagono contenente le navi dei giocatori.
  2. **Unirsi con Flotta Amica**: In questo turno, spostatevi verso la flotta amica di Espansione/Sterminio più forte (in termini di CP assegnati). Queste navi (sia a faccia in su che a faccia in giù) fanno ora parte di questa flotta e questa Flotta di Guardia viene sciolta. Se a faccia in giù, rimarranno a faccia in giù finché la flotta con cui si sono fusi non incontra un nemico, quindi verranno generati secondo la strategia.
  3. **Passare alla Difesa**: Se nessuno dei controlli precedenti è possibile, passate alla Postura di Difesa.
  4. **Restrizioni e Priorità**: Prima si dà priorità ad una destinazione con altre flotte amiche attaccanti, seconda ad una destinazione senza Minaccia, terza ad una destinazione che la mantenga più vicina al suo esagono di partenza. Se le destinazioni idonee includono Terreno Dannoso Minacciato, effettuate un Controllo della Paranoia, in caso di fallimento la flotta non entrerà in Terreno Dannoso. Se lo passa potrà entrare.
- **Controllo della Destinazione (Difesa):**
  1. **Difendere**: Muovete nella colonia amica più vicina. Se siete in una colonia amica, rimanete fermi.
  2. **Restrizioni e Priorità**: Prima date la priorità a una destinazione che la avvicini alla colonia amica più vicina, poi a una destinazione con altre flotte amiche attaccanti e infine a una destinazione senza Minaccia. Se le destinazioni idonee includono Terreno Dannoso Minacciato, effettuate un Controllo della Paranoia, in caso di fallimento la flotta non entrerà in Terreno Dannoso. Se lo passa potrà entrare.

13.30 Movimento di Reazione

- Il AP è in grado di effettuare movimenti di reazione (vedere sopra). Le flotte AP in HS del AP reagiranno sempre se possibile, a meno che la destinazione non sia un buco nero o sia vietata in Identificazione del terreno dannoso sopra. Le flotte AP altrove possono o meno reagire. Se le destinazioni idonee includono Terreno Dannoso Minacciato, effettuate un Controllo della Paranoia, in caso di fallimento la flotta non entrerà in Terreno Dannoso. Se lo passa potrà entrare.

13.31 Unire Flotte del AP

- Se due o più Flotte Sconosciute del AP terminano il loro movimento nello stesso esagono, si uniranno per diventare una flotta combinata, unendo i loro CP. Ciò avviene prima della risoluzione del combattimento. Se, dopo qualsiasi combattimento, la Flotta AP sconosciuta risultante è di almeno 120 CP, questa è ora una flotta di sterminio.
- Le Flotte AP conosciute normalmente non si uniscono, a meno che non vengano distrutte. Se ciò avviene con una Flotta AP Sconosciuta, aggiungete il valore CP delle navi della Flotta Distrutta all'allocazione della Flotta Sconosciuta. Se ciò accade con una flotta AP conosciuta, aggiungete semplicemente le navi al gruppo delle navi già presenti nella flotta.
- Le Flotte unite utilizzano la tecnologia di Movimento più bassa tra le Flotte unite.
- Unire flotte AP sconosciute con diversi livelli di esperienza dell'equipaggio imposta il livello di esperienza dell'equipaggio a un livello inferiore rispetto al più alto presente tra le Flotte che si uniscono, se in uso.

13.32 Flotte AP Distrutte

- Le Flotte AP Conosciute o Sconosciute, non di Guardia, con meno di 30 CP di navi sono considerate Distrutte. Questo stato sostituisce qualsiasi altra posizione o tipo di flotta.
- Le Flotte AP distrutte si muovono verso la flotta amica o FOB più vicina e si uniranno come sopra prendendo il percorso esplorato più sicuro possibile.
- A differenza delle Flotte di Guardia, le Flotte AP Distrutte non si aggiungono alla Manutenzione dell'AP. Non contano ai fini del Lancio della Flotta.

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

13.33 Generazione di Flotta Sconosciuta AP

- **Carte Tecnologia Aliena**: Tutte le carte Tecnologia Aliena a faccia in giù vengono rivelate in questo momento, indipendentemente da ciò che dice la carta.
- **Vantaggi dell'Impero**: Il Vantaggio dell'Impero dell'AP viene rivelato in questo momento, indipendentemente da ciò che dice la carta.
- **Incontro con una Flotta Sconosciuta**: Quando un giocatore umano incontra una flotta AP sconosciuta, effettua un Controllo della Paranoia quindi la tecnologia e le navi vengono generate in base alla strategia del AP. Le Guardie Sconosciute e le Flotte Distrutte non attivano questo Controllo della Paranoia. La strategia dell'AP può cambiare durante la generazione della flotta sconosciuta dell'AP in base al Controllo della Paranoia. L'AP fallisce automaticamente il Controllo della Paranoia se questa è la prima Flotta Sconosciuta generata per questo AP, ma senza Resettare la Paranoia. Ciò si verifica se il primo incontro è solo una FOB, ma verrà acquistata solo la Tecnologia per Strategia. Le navi vengono acquistate dalla dotazione di questa flotta AP e la tecnologia viene acquistata dal budget Tecnologia. Le navi generate vengono automaticamente equipaggiate con la tecnologia appena acquistata. Quando si utilizza la strategia Predone, le flotte vengono sempre generate completamente prima che qualsiasi nave Predone decida di rimanere occultata (vedi sotto).
- **Generazione di Flotte AP Sconosciute contro NPA**: Gli incontri NPA non causano un Controllo di Paranoia e la battaglia NPA non può alterare la Paranoia. Se un AP non ha ancora una Strategia e incontra un NPA, procedete con la selezione della Strategia come se l'AP avesse fallito un Controllo della Paranoia, senza resettare la Paranoia. Di seguito sono riportate considerazioni speciali per la selezione della strategia contro l'NPA.
- **Controllo della Paranoia**: In caso di passaggio, nessun cambiamento alla Strategia e la Paranoia non si ripristina. In caso di fallimento e se il budget tecnologico ha almeno 30 CP, l'AP seleziona casualmente una nuova strategia e ripristina la Paranoia. In caso di Fallimento e se il budget di Tecnologia è <30 CP, risolvere come se il controllo di Paranoia fosse stato superato (nessun cambiamento alla Strategia e nessun ripristino della Paranoia).
  - **Selezionare una Nuova Strategia**: tirate 1d100 sulla tabella sottostante. Se l'AP ha tirato la Strategia corrente o giocata in precedenza, tirate un altro 1d10. Con 1-2 l'AP sceglie la strategia lanciata, altrimenti l'AP ritira il d100 come sopra.
  - Alcune situazioni di gioco, come i Vantaggi dell'Impero, determinano le opzioni della strategia AP (vedere anche sopra per altre considerazioni):
- Caccia e Corsa alle SC vengono ritirati se generati per il combattimento con un NPA.
- Se questa Flotta viene generata in una Nebulosa (o ovunque l'Occultamento possa essere annullato a causa degli effetti del terreno), ripetete il tiro Predoni.
  - **Se l'AP sta giocando come Impero Alternativo**: Sostituite Yarr! con Navi Missilistiche. Le modifiche all'acquisto sono dettagliate di seguito. I segnalini Abilità Speciale vengono pescati quando viene costruita la nave appropriata.
  - **Vantaggi dell'Impero:**
    - **Tattici Esperti**: ignorate "Yarr!"
    - **Geni dell'Occultamento**: "Yarr!" conta anche come Predoni.
    - **E Portiamo Ancora Le Spade**: da 71 a 95 è "Yarr!", da 96 a 100 è Predoni.
    - **Lupi Stellari**: Anche BC Colpisci e Fuggi contano come Caccia.
    - **Razza Gigante**: "Yarr!" conta anche come Nave più Grande.
    - **Cavalieri delle Pianure**: 41-75 è BC Colpisci e Fuggi. 76-80 è Predoni.

13.34 Tabella della Strategia

1d100	***Strategia***
1 – 15	Nave Più Grande
16 – 30	Maggiori CA
31 – 40	Caccia
41 – 70	BC Colpisci e Fuggi
71 – 80	Predoni
81 – 90	Corsa alla SC
91 – 100	Yarr!

13.35 Acquisto di Contro Tecnologia Speciale (SCT)

- Se questa Flotta AP viene generata a causa del combattimento contro un NPA o se meno di 60 CP sono nel budget tecnologico, saltate l'acquisto di SCT.
- Se Strategia Predoni e non ci sono Geni dell'Occultamento, saltate l'acquisto di SCT.
- Se l'AP ha visto livelli di tecnologia da poter contrastare, acquista il primo livello di un SCT idoneo in modo casuale, se possibile, in base a ciò che ha visto questo AP. Quindi procedere all'acquisto della nave SCT.

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

- Se l'AP ha appena fallito il suo Controllo della Paranoia per Flotta Sconosciuta AP tentate ciascuna di queste cose:
  1. Se questo AP ha visto livelli di tecnologia da poter contrastare, acquista il livello successivo di SCT idoneo in modo casuale, se possibile, in base a ciò che ha visto questo AP.
  2. Se questo AP non ha mai visto una tecnologia neutralizzabile, acquista 1 livello di un tipo SCT già acquistato. Se non è stato acquistato alcuna SCT in precedenza, tira 1d10. Con un 10, acquista una SCT casuale utilizzando la tabella sottostante, selezionandone una a caso.
  3. Se il lancio di dado dà una SCT che non è in gioco (ad esempio Disturbatori [Jammer] e nessuno è Impero Alternativo), ripetere il tiro. Se è al livello massimo della sua SCT impegnata, passa all'acquisto della nave SCT.
- **Acquisto di Navi SCT**: Acquistate fino ai CP massimi elencati nelle navi SCT (ad esempio SC per la Difesa Ravvicinata, niente per le Forze di Sicurezza). Se questa flotta sta ingaggiando navi del giocatore a faccia in su, acquista solo il tipo di nave appropriato per contrastare qualsiasi tecnologia presente.

1d10	***Contro Tecnologia Speciale (SCT)***
1 – 2	Difesa Ravvicinata
3 – 4	Scanner
5 – 6	Dragamine
7 – 8	Forze di Sicurezza
9 – 10	Disturbatori (Jammer)
CP della Flotta	***Max CP Spesi su Navi SCT***
< 60	6
60 – 120	20
121 – 300	40
> 300	60

13.36 Ripristino della Nave SCT di Flotta Conosciuta e dei Caccia AP

- Se questa battaglia è contro una Flotta AP Conosciuta che in precedenza aveva navi SCT o Caccia e il valore attuale delle navi SCT è ora inferiore al massimo elencato nella tabella, questa flotta acquista navi SCT sufficienti per raggiungere il massimo. Se sono presenti CV con capacità per più Caccia, i Caccia verranno acquistati per raggiungere il massimo allo stesso modo. I CP vengono spesi direttamente dal budget della flotta. Questo viene annullato se non esiste un percorso sicuro verso una FOB o HW liberi da unità nemiche.

13.37 Attaccare una Colonia non-HW/non-GC

- Se la Flotta AP viene generata in una colonia Replicatori nemica (il HW dei Replicatori conta come colonia a questo scopo) e l'AP ha appena superato il suo Controllo della Paranoia e questa Flotta ha almeno 60 CP:
  - Acquistate Anti-Replicatori 1.
  - Acquistate Trasporti Anti-Replicatori in base ai limiti di acquisto delle Navi SCT indicati nella tabella sopra invece che in quella sottostante. L'AP non sprecherà CP caricando Trasporti con truppe di terra contro i Replicatori.
- Se questa Flotta AP viene generata per una battaglia in un esagono contenente una Colonia nemica (che non sia un HW o una GC) e l'AP ha superato il suo Controllo della Paranoia, può acquistare Truppe di Terra se tutte le seguenti condizioni sono vere:
  - Questa flotta ha almeno 60 CP.
  - La Strategia non è Predoni o Nave Più Grande.
  - È possibile, in base alla Strategia e al numero di navi nemiche in battaglia, schermare un Trasporto.
- Se questa Flotta utilizza la Strategia Predoni e può acquistare RX, prima costruite quelle navi secondo la strategia, acquistando tutte le unità terrestri che potete (per i tipi di unità terrestri indicati di seguito). Il resto viene speso per Trasporti regolari e unità terrestri come indicato di seguito.
- Acquistate Combattimento Terrestre 2. Se Combattimento Terrestre 2 è già stato acquistato, tirate 1d10. Con un 9-10, acquistate Combattimento Terrestre 3.
- Acquistate le unità in base ai Punti Vittoria della Flotta come indicato di seguito. Non acquistare più Trasporti di quanti ne possano essere schermati. Le due unità terrestri più costose sono gratuite. Se Combattimento Terrestre 2, le unità terrestri saranno 5 Mar, 1 HI. Se Combattimento Terrestre 3: 2 GRAV, 3 Mar, 1 HI. Se Cyberarmatura disponibile: 1 Cyberarmatura, 1 GRAV, 3 Mar, 1 HI.

CP della Flotta	***Unità Acquistate***
60 – 120	1 Trasporto a pieno carico
121 – 300	2 Trasporti a pieno carico
> 300	3 Trasporti a pieno carico

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

31.38 Mine

- Se questa è una Flotta di Espansione o di Guardia o una Flotta di Sterminio in HS del AP e questa flotta è in difesa per questo combattimento e ha appena fallito il suo Controllo della Paranoia, questa Flotta può schierare Mine. Tirate 1d10, con un risultato di 9-10, acquistate la tecnologia Mine. Quindi acquistate le Mine come di seguito.

CP della Flotta	***Mine Acquistate***
60 – 120	2 Mine
121 – 300	4 Mine
> 300	1d10 + 4 Mine

13.39 Acquisto di Tecnologie

- Acquistate tecnologie procedendo verso il basso nell'elenco della Strategia attuale fino a quando la Tecnologia successiva non può più essere acquistata, spendendo direttamente dal budget Tecnologie. Se la tecnologia elencata è già stata acquistata o non è in gioco, passate alla successiva nell'elenco.

13.40 Acquisto di Navi

- Acquistate navi procedendo verso il basso nell'elenco della Strategia attuale fino a quando non possono più essere acquistate, spendendo dai CP della Flotta assegnati. Eventuali CP rimanenti vengono restituiti al budget CP della Flotta.

13.41 Ammiraglia

- Se si utilizzano Ammiraglie e l'Ammiraglia AP non è entrata in gioco e questa Flotta non sta utilizzando la Strategia Incursore, l'Ammiraglia può far parte di questa Flotta. Tirate 1d10. Se si tratta di una Flotta di Espansione, l'Ammiraglia è presente con un punteggio di 5 o inferiore. Se si tratta di una Flotta di Sterminio, con un punteggio di 8 o inferiore. Se si tratta di un altro tipo di Flotta, non viene piazzata alcuna Ammiraglia.
- **Ammiraglia Avanzata**: Se l'Ammiraglia non è entrata in gioco e l'Ammiraglia Avanzata può essere costruita, l'AP spende 3 CP dal Budget della Flotta e schiera al suo posto l'Ammiraglia Avanzata. Se l'Ammiraglia è già in gioco e l'AP ha Costruzione Avanzata 3 e l'Ammiraglia si trova in una FOB o in un HW, l'AP spenderà 3 CP dal Budget della Flotta per potenziarla ad Ammiraglia Avanzata come sopra. L'abilità speciale dell'Ammiraglia Avanzata viene scelta casualmente.

13.42 Strategie AP

- Le liste contengono voci con […]. Queste voci vengono acquistate continuamente una volta raggiunte, finché non possono più essere concesse o eseguite.
- **Potenziamenti**: Mentre si scende nelle scelte Tecnologiche per una Strategia, l'AP può tentare di "Potenziare". Tirate 1d10 sulla tabella sottostante. Se il risultato del tiro è già al massimo o non può essere concessa, non si verifica alcun potenziamento e si continua a scendere nella lista, se possibile.

1d10	***Tecnologia (livello successivo di)***
1 – 5	Minore tra Attacco e Difesa. Se pari, scegliete a caso.
6 – 8	Tattica se inferiore di Attacco o Difesa. Altrimenti, saltate il Potenziamento
9 – 10	Saltate il Potenziamento

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

Tabella dei Potenziamenti

13.43 BC Colpisci e Fuggi	13.44 Maggiori CA	13.45 Le Navi Più Grandi	13.46 Caccia	13.47 Predoni	13.48 Yarr!	13.49 Navi Lanciamissile	13.50 Corsa alle SC
Una volta che Veloce viene raggiunta, le Flotte AP Conosciute/Sconosciute con questa Strategia muovono come se tutte le navi fossero BC. **Tecnologia** SS2 SS3 Potenziamento SS4 Attacco 1 Veloce 1 Attacco 2 Movimento (a meno che già a Movimento 4) Difesa 1 Movimento (a meno che già a Movimento 4) Difesa 2 […]Movimento (a meno che già a Movimento 4) […] Potenziamento **Se Imperi Alternativi:** • Quando si raggiunge SS4, acquistate una abilità speciale a caso per le BC. Saltate Veloce. **Navi** […] Se SS4 o superiore, BC, altrimenti le navi più grandi disponibili.	**Tecnologia** SS2 SS3 Difesa 1 Tattica 1 Attacco 1 Difesa 2 Attacco 2 […] Potenziamento **Navi** […] Le navi più grandi disponibili.	**Tecnologia** SS2 SS3 Potenziamento Attacco 1 SS4 Difesa 1 SS5 Tattica 1 Potenziamento Difesa 2 Attacco 2 SS6 Potenziamento AC1 Raggi Traenti Difesa 3 Attacco 3 Proiettori di Scudi SS7 […] Potenziamento **Se Imperi Alternativi:** • Quando si raggiunge SS4, acquistate una abilità speciale a caso per le BC. • Sostituite tattica 1 con AC1 • Dopo aver ricercato AC1, acquistate una abilità speciale a caso per le BC. • Sostituite AC1 con AC2. • Dopo aver ricercato AC2, acquistate una abilità speciale a caso per le DN. • Saltate Raggi Traenti e Proiettori di Scudi **Navi** […] Le navi più grandi disponibili.	**Tecnologia** Caccia 1 Attacco 1 Difesa 1 SS2 Potenziamento Caccia 3 Potenziamento SS3 SS4 AC1 AC2 Caccia 4 Veloce 1 Veloce 2 […] Potenziamento **Navi** Se rimangono meno di 27 CP nella Flotta: • […] la nave più grande disponibile Se ricercato Caccia 4: • 1 BV • 6 Caccia Altrimenti: • 1 CV • 3 Caccia Tornate all'inizio dell'elenco. **Se Imperi Alternativi:** […] Caccia	**Tecnologia** Occultamento 1 Attacco 1 Potenziamento Difesa 1 Occultamento 2 Attacco 2 SS2 Potenziamento SS3 Difesa 2 SS4 AC1 AC2 Veloce 1 Veloce 2 Potenziamento Attacco 3 Difesa 3 […] Potenziamento **Navi** Predoni o RX	**Tecnologia** BD 1 Difesa 1 BD 2 Difesa 2 Potenziamento SS2 SS3 SS4 AC1 Potenziamento SS5 Raggi Trenti […] Potenziamento **Navi** • Se SS 5 e Raggi Traenti, 1 BB • Sino a 6 BD • Ripartite dall'inizio dell'elenco	**Tecnologia** MB 1 Attacco 1 Potenziamento Attacco 2 Potenziamento Attacco 3 Difesa 1 MB 2 […] Potenziamento **Navi** […] MB	**Tecnologia** Movimento (a meno che già a Movimento 4) Potenziamento Attacco 1 Movimento (a meno che già a Movimento 4) Potenziamento SS2 SS3 SS4 AC1 Movimento (qualsiasi) AC2 Potenziamento Movimento (qualsiasi) AC3 […] Potenziamento **Navi** […] SC

13.51 Difesa delle Colonie/HW

- Se il Giocatore attacca una Colonia AP (DS o HS) con una FOB non rivelata, l'AP schiererà le difese lì. L'HW viene sempre considerata come se avesse una FOB non rivelata quando attaccata.
  - Posizionare 1 Base o Base Stellare in questo esagono, se possibile. Questo è gratuito (pagato quando l'AP ha costruito la FOB).
  - Se l'AP può acquistare Reti Satellitari di Difesa, ne acquisterà 1 dal budget della Flotta.
- In qualsiasi Colonia AP (con o senza FOB), le Unità di Terra possono essere presenti per fornire difesa planetaria. Tirare 1d10. Con un 9 o un 10, ci sono 4 unità di terra presenti. Altrimenti, ce ne sono 2. Il tipo di unità di terra è Fanteria o HI in base alla tecnologia. Queste unità sono state reclutate gratuitamente e hanno fornito difesa planetaria normalmente.

13.52 Incontri Casuali in Difesa di HS

- Se le navi del giocatore che si sono mosse terminano il loro movimento in un esagono HS del AP, c'è la possibilità che navi casuali appaiano qui per difendere. Questo controllo viene effettuato solo una volta per turno di movimento, indipendentemente dal numero di diversi esagoni HS del AP in cui le navi del giocatore hanno terminato il loro movimento.
  - Tirate 1d10. Con un risultato di 9-10, le navi AP appaiono e combattono le navi del giocatore che si sono mosse. Se più esagoni contengono navi del giocatore che si sono mosse in questo turno, seleziona un esagono tra di essi a caso, iniziando dagli esagoni più vicini all'esagono HS del AP o casualmente tra di essi in caso di parità. L'AP acquista le navi in base alla Strategia attuale direttamente dal Budget della Flotta e le posiziona in quell'esagono, completamente potenziate. Non avviene alcun acquisto di tecnologia. Non avviene alcun Controllo della Paranoia.
  - Il numero massimo di CP spesi per queste navi è 30 più 10 per colonia DS non bloccata.
  - La generazione di queste navi può innescare un movimento di Reazione da parte di altre Flotte AP.
- Se dopo la battaglia le navi AP rimangono o si sono ritirate, il loro valore CP viene aggiunto al Budget della Flotta e le navi vengono rimosse dalla mappa. Non fanno mai parte di una Flotta.

13.53 AP in Battaglia

- Le battaglie NPA non alterano mai il Tracciato della Paranoia e non causano mai un Controllo della Paranoia.
- **Battaglie NPA "Fuori Campo":** Come regola opzionale, le battaglie tra Flotte AP Sconosciute e NPA possono essere risolte con un tiro di dado, senza generare la Flotta AP. In questo modo, i giocatori non sono a conoscenza del contenuto di quella flotta e si velocizza il gioco. Questo ignora la Strategia di Flotta. Questo si fa utilizzando la tabella sottostante, trovando la riga corrispondente al numero di segnalini NPA e al valore in CP di questa Flotta AP Sconosciuta. Le Flotte AP attaccano i pianeti NPA solo se hanno 60 o più CP, ma le righe sono incluse nella tabella per tenere conto delle situazioni in cui l'AP potrebbe combattere contro l'NPA contro la sua volontà (ad esempio a causa degli effetti delle carte). Procedura:
  - Pescate i segnalini NPA come di consueto, ma rimarranno coperti.
  - Trovate la riga che corrisponde ai CP di questa flotta e la colonna che corrisponde al numero di segnalini NPA nella battaglia. L'intersezione è il numero necessario per ottenere la vittoria del AP e il numero tra parentesi è il CP perso in caso di vittoria.
  - Tira un d10. Se il risultato è inferiore o uguale al valore obiettivo indicato, il AP vince. Alcune combinazioni sono automatiche (ad esempio i 10). Sottrai 1 dal valore obiettivo se la Flotta AP Sconosciuta ha esperienza Verde.
- In caso di vittoria:
  - Rimuovete tutti i segnalini NPA.
  - Sottraete il valore più basso tra: il numero tra parentesi o la metà dei CP di questa Flotta (arrotondati per difetto), dai CP assegnati a questa Flotta.
  - Posizionate immediatamente una nave colonia sul pianeta e sottrai la quantità appropriata di CP dal Budget della Flotta. Questo viene annullato se Terraformazione 1 non è stata ricercata.
  - Se si utilizza l'Esperienza dell'Equipaggio, tirate 1d10. Con un risultato di 1, questa Flotta viene promossa. Non è possibile stabilire se la Flotta AP abbia utilizzato Truppe di Terra o avesse una Nave di Coloni pronta.
- In caso di sconfitta:
  - Ritirate questa Flotta nell'esagono più sicuro possibile.
  - Se, prima della battaglia, la Flotta AP aveva 40 CP o meno, non rimuovere alcun segnalino NPA. Se la Flotta AP aveva 40-59 CP, rimuovi 2 segnalini NPA. Altrimenti, rimuovi 3 segnalini NPA.
  - Rimuovi metà dei CP di questa Flotta (arrotondando per difetto).
  - I DM dello Spazio Profondo contano come 3 NPA nella tabella sottostante e vengono rimossi solo in caso di vittoria in PA.

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

Tabella della Risoluzione della Battaglia NPA "Fuori Campo"						
CP Flotta AP	***# Vs NPA***					
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**
< 40	9 (5)	9 (10)	4 (20)	1 (20)	1 (20)	1 (20)
40 – 59	10 (0)	10 (5)	8 (20)	3 (30)	1 (30)	1 (30)
60 – 69	10 (0)	10 (5)	9 (20)	7 (30)	3 (35)	1 (35)
70 – 79	10 (0)	10 (0)	10 (10)	9 (30)	7 (40)	3 (40)
80 – 89	10 (0)	10 (0)	10 (0)	9 (20)	9 (30)	5 (45)
> 89	10 (0)	10 (0)	10 (0)	10 (0)	10 (30)	8 (45)

- **Morale**: il Morale è una statistica utilizzata per determinare se l'AP inizierà a ritirarsi da una battaglia. Viene monitorato utilizzando il contatore del morale di una determinata fazione AP sul PAC Bot AP, ma si azzera dopo ogni round di battaglia e viene ricalcolato ogni volta che viene controllato.
  - **Calcolo del Morale**: a differenza di Paranoia, il Morale viene ricalcolato all'inizio di ogni round di battaglia, dopo aver controllato il Bonus Dimensione Flotta, se l'AP ha navi danneggiate o distrutte e ciò avviene dopo il primo round. Il Morale si azzera a 1 e poi viene modificato in base a quanto segue (minimo 1):
    - +1 per nave AP danneggiata
    - -1 per nave del giocatore danneggiata
    - +1 se l'avversario ha una Tecnologia Speciale non contrastata (ad esempio, ha FTR ma l'AP è privo di PD in questa battaglia).
    - +1 se più della metà delle navi dell'AP sono danneggiate o distrutte.
    - +2 per nave AP distrutta
    - +2 se l'avversario ha un Bonus Dimensione Flotta
    - -2 se l'AP ha un Bonus Dimensione Flotta
    - +2 se sono presenti BC alleati.
    - +3 se si combatte una DM DS con almeno una nave inefficace (ad esempio Caccia, Incursori, BD).
  - **Morale della Flotta degli Incursori**: gli Incursori AP effettuano uno speciale controllo di Morale all'inizio di ogni battaglia in cui decidono se rimanere occultati. Rimanere occultati non conta come una battaglia persa o vinta. Questo controllo viene saltato se non sono in grado di occultarsi a causa della presenza della tecnologia Scanner. Calcola il Morale considerando le mine nemiche non ripulite e le navi di dimensione scafo 3 o superiore come navi AP distrutte. Nei round di combattimento successivi, si applicano gli stessi aggiustamenti e l'AP effettua un controllo di Morale in ogni round di combattimento, indipendentemente dalla presenza di navi danneggiate o distrutte.
  - **Controllo del Morale**: Dopo aver calcolato il Morale, quando l'AP sarebbe in grado di sparare con una nave, tira 1d100. Se il valore è uguale o inferiore al corrispondente valore di Morale di 1d100 per l'AP sul Tracciato della Paranoia/Morale, l'AP fallisce il suo Controllo del Morale e inizierà la Ritirata (vedi sotto). Il Morale non viene più testato in questa battaglia dopo che l'AP fallisce il suo Controllo di Morale. Se supera il suo Controllo di Morale, l'AP continua a combattere e il Morale deve essere nuovamente controllato nei round di battaglia successivi.

    ***Esempio**: L'AP ha 2 BC che combattono contro i 2 BB di un giocatore e sta usando la Strategia di Morte Mordi e Fuggi. Un BC ha subito danni nel primo round. All'inizio del round 2, nessuna delle due parti ha Bonus Dimensione Flotta. Il Morale viene calcolato a 5 (partendo da 1, poi +1 BC danneggiato, +1 se più della metà delle navi dell'AP sono danneggiate/distrutte, +2 BC presenti). Si tira un d100 per 62. L'AP passa e non si ritira. Nel round 2, il BC danneggiato dell'AP viene distrutto e l'altro BC subisce 1 danno. All'inizio del round 3, il giocatore ha un Bonus Dimensione Flotta. Il morale è calcolato a 9 (partendo da 1, quindi +1 BC danneggiato, +2 BC distrutti, +1 più della metà delle navi dell'AP danneggiate/distrutte, +2 l'avversario ha un Bonus Dimensione Flotta, +2 BC presenti). Si tira un d100 per 71, l'AP tenta di ritirarsi.*
  - **Schermatura**: L'AP scherma le navi o i Trasporti danneggiati se possibile, preferendo i Trasporti e poi le Navi Chiave in base alla Strategia.
  - **Ritirata**: L'AP tenta la ritirata più sicura possibile. Quando l'AP è in Ritirata, ogni nave si ritirerà invece di aprire il fuoco, a meno che ciò non esponga una nave danneggiata che altrimenti potrebbe essere protetta fino alla

ritirata. L'AP si ritira in un esagono di ritirata idoneo in modo che questa flotta possa potenzialmente fermare l'avanzata del nemico.

- **Bersaglio**: Ogni nave AP che spara considera queste priorità di bersaglio in ordine.
- **Tecnologia**: La marcatura della tecnologia avvistata avviene al termine della battaglia.

1. **Impedire l'Atterraggio di un Trasporto**: Prendete di mira le unità che trasportano forze di terra in grado di atterrare su un pianeta amico, se presenti e in grado.
2. **Impedisci Abbordaggio**: prendi di mira le BD se presenti e in grado.
3. **Distruggi Speciale**: se il nemico ha una nave per la quale l'AP ha una Tecnologia di Contropiede Speciale, farà sì che la nave appropriata prenda di mira la nave nemica in questione.
4. **Impedire Bonus Dimensione Flotta**: se il nemico ha o è a 1 nave di distanza dall'ottenere il Bonus Dimensione Flotta, prendi di mira la nave con lo scafo più piccolo che è più facile da colpire.
5. **Fuoco Concentrato**: Prendete di mira la nave più danneggiata, poi la nave più piccola, poi la nave con la difesa complessiva più bassa, poi la nave con l'attacco complessivo più alto, poi la nave con l'esperienza più alta (o la Carta Equipaggio), poi la nave con il movimento più alto (inclusa la Velocità), poi la nave con la Tattica più alta. Altrimenti seleziona casualmente o usa la Direttiva Primaria.

13.54 Dopo la Vittoria nelle Colonie

- Se non sono state utilizzate le Battaglie NPA "Fuori Campo": quando una Flotta AP vince un combattimento spaziale sopra una colonia e il combattimento terrestre è stato perso o non si è verificato, l'AP acquista una Nave di Coloni e la posiziona nella FOB (o HW) più vicina nel prossimo EP. Questo viene annullato se Terraformazione 1 non è stata ricercata. I Controlli di Destinazione per questa Nave di Coloni sono sempre quelli di prendere la rotta più veloce e sicura verso il pianeta amico non colonizzato più vicino, tenendo conto della Minaccia e del terreno. Se questa Nave di Coloni viene distrutta e il pianeta non colonizzato rimane, ne viene acquistata una nuova e si ritenta la colonizzazione.
- Se il combattimento terrestre è stato perso o non si è verificato, la Flotta di Espansione bombarderà il pianeta fino a zero invece di effettuare Controlli di Destinazione. Una volta eliminata la colonia, verrà acquistata una Nave di Coloni come sopra.
- Se il combattimento terrestre è stato vinto e questo è un pianeta del Giocatore, l'AP ottiene tecnologia secondo le normali regole del combattimento terrestre. Può contrassegnare tutte le tecnologie rilevanti come "viste".
- Tutte le truppe di terra presenti rimangono di stanza in questa colonia a tempo indeterminato.
- Se la flotta che conquista questa colonia era una Flotta di Espansione e contiene ancora più di 60 CP di navi, continuerà a funzionare come Flotta di Espansione. **Altrimenti, diventa una Flotta di Guardia** (13.29).
- L'AP può pescare carte Tecnologia Aliena come Giocatore (se in uso), ma ne pesca solo 1 e rimane coperta fino al prossimo incontro con un Giocatore.

REGOLE OPZIONALI

13.55 HS del AP Nascosto

- Invece di rivelare gli esagoni HS del AP quando l'AP effettua il suo primo tiro Economia, lasciate questi esagoni a faccia in giù fino alla prima volta che un'unità del Giocatore entra nell'HS AP. Quindi rivelate e posizionate le colonie come descritto sopra nella sezione "Preparazione AP". Se si usa questa opzione, gli EV vengono assegnati ai Minerali DS/Relitti Spaziali sul segnalino HS del AP coperto più vicino, come se si trattasse di una colonia. Le Navi Minerarie nella Nebula sono funzionanti, ma vengono messe da parte con posizione sconosciuta finché l'HS del AP non è a faccia in su.

13.56 Avvio Rapido Alternativo

A differenza della variante Avvio Rapido del gioco base, questa variante fa partire i giocatori come se avessero avuto le prime 4 Fasi Economiche medie e si avvicina a come inizia il Bot AP. Tutti i giocatori devono risolvere il loro avvio rapido prima del Bot AP. I giocatori risolvono l'avvio rapido in ordine di turno.

1. Rivelate tutti i segnalini HS del giocatore. Rimuovere i Minerali.
2. Posizionare i segnalini colonia su tutte le colonie non Desolate. Posizionate tutte le colonie sul lato 5 CP, tranne le tre più lontane dall'HW che si trovano sul lato 1 CP.
3. Posizionare 1 SY aggiuntivo su qualsiasi colonia.
4. Posizionare 5 Linee di Rifornimento MS ovunque nell'HS del giocatore, escluso il Buco Nero.
5. Posizionare le unità iniziali come di consueto, ma rimuovere tutte le navi colonia. Le SC, Navi Minerarie e l'Ammiraglia possono essere spostate in qualsiasi esagono non sterile.
6. Spendere fino a 100 CP in Tecnologia. Non è possibile acquistare più di 4 livelli di una data tecnologia. Se rimangono 10 o meno CP, possono essere aggiunti alla voce "Riporto dall'ultimo turno".

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

7. Spendere fino a 20 CP in unità (questo include navi da combattimento e non, nonché basi e cantieri navali). Possono essere posizionate in qualsiasi colonia contenente una SY, indipendentemente dalla capacità di costruzione navale. Se le SY sono state costruite utilizzando i CP sopra indicati, possono essere posizionate in qualsiasi colonia. Tutte le unità posizionate dispongono della tecnologia più recente, opportunamente equipaggiata. Se rimangono meno di 6 CP, possono essere aggiunti alla voce "Riporto dall'ultimo turno".
8. Iniziare la partita, ma è l'inizio della Fase Economica 5, che può anche avviare diverse azioni dei bot AP (13.24).

13.57 Carte Vantaggio Impero AP

- Il loro utilizzo è facoltativo. Vengono tenute coperte fino alla prima Generazione Flotta Sconosciuta AP. L'uso di queste carte può portare a una partita sbilanciata, ma avvincente e tematica. Molte carte Vantaggio Impero possono essere usate come descritto e, se non viene fornita alcuna regola di seguito, devono essere usate come descritto. Potrebbe darsi che il comportamento dell'AP prima della rivelazione del suo Vantaggio Impero non sia in linea con il suo Vantaggio Impero, si è trattato semplicemente di un incredibile inganno da parte dell'AP. Non è necessario applicare effetti di coerenza retroattivi (a parte i suggerimenti di seguito). È impossibile fornire consigli tattici al Bot AP per ogni permutazione di carte, quindi una partita che includa queste carte si baserà sulla Direttiva Primaria. Regole speciali e regole per carte specifiche sono riportate di seguito. Alcune regole possono sostituire i normali effetti delle carte.
- Distribuiste al Bot AP una carta Vantaggio Impero, coperta. Questa verrà rivelata quando viene generata per la prima volta una Flotta Sconosciuta AP. Poiché queste carte non vengono rivelate finché non viene incontrato il AP, alcuni effetti vengono applicati retroattivamente. Il comportamento del AP prima di questa rivelazione potrebbe essere stato incoerente con la carta, ma va bene, stavano solo cercando di ingannare.
- Il AP non selezionerà una strategia se questa è fondamentalmente incompatibile con il suo Vantaggio Impero rivelato (ad esempio, Caccia per Insettoide, Predoni per Casa della Velocità).
- **(33) Cavalieri Celesti**: Se l'AP può caricare e ha superato o non ha effettuato un controllo di Morale, caricherà. Aver caricato modifica il suo successivo controllo di Morale di +2.
- **(34) Razza Gigante**: La FOB dell'AP costa invece 40 CP e raddoppia il numero di flotte attive ai fini del calcolo della manutenzione e delle decisioni di lancio delle flotte.
- **(35) Razza Industriosa**: Quando rivelata, se l'AP ha Terraformazione, piazza colonie su tutti gli asteroidi HS. Queste contano come colonie DS. L'AP tenterà di colonizzare gli asteroidi DS come pianeti NPA se esistono asteroidi DS entro 2 file dall'HS dell'AP o da una colonia DS.
- **(36) Razza Antica:** Quando rivelata, effettuate 2 tiri HS.
- **(37) Pellegrini Spaziali**: Le flotte possono attaccare nei Buchi Neri.
- **(38): Mente Alveare**: Modificate il morale di -1 a partire dal round 2 di combattimento, di -2 a partire dal round 4 di combattimento, di -3 a partire dal round 6 di combattimento.
- **(39): Nanotecnologia**: Quando rivelata, l'AP riceve 2 tiri di Relitto Spaziale.
- **(43): Insettoidi**: Dimezza il numero di flotte attive (arrotondato per difetto) per il mantenimento. Questo si applica prima dell'effetto di qualsiasi altra carta che riduce il mantenimento.
- **(44): Immortali:** Quando rivelati, sottrai 12 CP dal valore più alto tra Flotta o Tecnologia. Usa l'abilità se impedirebbe l'aumento del morale.
- **(45): Tattici Esperti**: usa questa definizione per il bonus di dimensione della flotta nei calcoli del morale.
- **(46): Cavalieri delle Pianure**: Può ritirarsi immediatamente dopo un fallimento del morale.
- **(48): Diplomatici Straordinari**: ignora il fatto che questo potrebbe essere rivelato dopo che l'AP ha già combattuto una colonia NPA.
- **(49) Commercianti**: Ottengono invece +1 ai tiri DS in modo permanente.
- **(50): Geni dell'Occultamento**: possono acquistare SCT durante la generazione della flotta. Acquistano DD o SC con i CP della flotta rimanenti.
- **(52) Potere al Popolo**: Gli EV ottengono il beneficio di questa carta.
- **(54) Potenti Psichici**: Rimborsate i 15 CP degli AP al budget tecnologico per l'Esplorazione 1. Usa la Direttiva Primaria quando prendi decisioni sulle unità del Giocatore che sono scoperte grazie a questo vantaggio.
- **(55) Mutaforma:** Se una Flotta di Sterminio degli AP usa il gioco di carte collezionabili, genera tutte le flotte normalmente, quindi risolvi i primi colpi come per le Esche dei Mutaforma in battaglia. Quando questo si attiva, determina se l'intera flotta era una flotta esca. In tal caso, rimborsa gli AP dell'assegnazione della Flotta, tuttavia, la AP conserva la conoscenza di ciò che è stato incontrato nella battaglia con i Fittizi dei mutaforma.
- **(58) In Movimento**: Trattate gli EV come navi non da combattimento con le statistiche di una Base. Tutti gli altri comportamenti rimangono invariati e non vengono conteggiati come Flotte. Vengono comunque ignorati dai DM DS.
- **(187) Sole di Guerra**: Dopo essere state rivelate, le Flotte degli AP ottengono l'abilità di movimento Supernova. La TN viene posizionata sulla HW non appena questa carta viene rivelata. Agisce come una Flotta di Sterminio

separata, sempre nota e senza assegnazione di CP, ma non può lasciare la HW finché non viene ricercata la Dimensione Nave 6. Rimarrà sulla HW, senza contare per la manutenzione, fino ad allora.

- **(190) Razza Robotica**: Conta come un -1 permanente alla manutenzione, come visto con altre fonti di mezza manutenzione.
- **(191) Padroni dei Portali:** Gli AP useranno i Portali Warp per muovere insieme le Flotte Amiche in Attacco in combattimento.

13.58 Regole Opzionali Varie

- **AP come Impero Alternativo**: l'AP può giocare come Impero Alternativo. Questo modifica alcune strategie e l'acquisto di navi/tecnologie di cui sopra.
- **Sistema di Origine Variabile ma Bilanciato**: Può essere utilizzato, ma l'AP non ha comunque bisogno di esplorare il proprio Sistema di Origine. Influirà sulla capacità dell'AP di estrarre minerali da Nebulose. I 10 pianeti CP non alterano i tiri del Sistema di Origine, ma svolgono invece un doppio ruolo, contando come un tiro DS extra ciascuno. Se persi, le penalità del Sistema di Origine si applicano normalmente e anche il tiro DS viene perso.
- **Strutture**: Gli AP non utilizzano le Strutture. Se i giocatori utilizzano le Strutture, l'AP ottiene Tiri del Sistema di Origine extra all'inizio (vedi 13.14).
- **Carte Scenario:**
  - Molte possono essere usate come descritto, con alcune regole specifiche riportate di seguito.
  - Vale la pena (113): Per ogni EP multiplo di 5 (ad esempio 5, 10, 15), il AP ottiene un tiro DS bonus per le colonie su pianeti sterili.
  - Case Migliori (122): Il AP ottiene un tiro HS extra a piena potenza.
- **Portali Warp**: Se il AP, tramite effetti di gioco, possiede navi dotate di Portali Warp, li userà come descritto nella regola "Maestri dei Portali" qui sopra.
- **Tessere**: I segnalini tessera più grandi dei Replicatori possono essere usati a piacere.
- **Amebe**: gli EV fungono da Navi Scientifiche. La tecnologia scientifica viene acquistata automaticamente dall'AP dopo aver completato la ricerca in Esplorazione 1 senza aver perso una nave a causa delle Amebe. Gli EV vengono automaticamente potenziati. Una volta potenziati, gli EV interrompono la modalità Esplorazione ed Estrazione e si spostano sulle Amebe, dove vengono ricercate secondo le regole dello scenario, finché tutti i tipi non sono stati ricercati. Una volta che un tipo di Ameba è stato ricercato, l'AP prende di mira le Amebe come se fossero navi dei Giocatori. La scelta della strategia per alcune è dettata dal tipo di Ameba e l'AP fallirà automaticamente il suo Controllo Paranoia se necessario per cambiare strategia.
- **Costruzione Avanzata:** L'AP ignora il requisito di aver costruito una nave SS4+ e necessita solo della ricerca di tecnologia SS4 come prerequisito per AC1.
- **Pirati Spaziali**: Se rivelati da una Tecnologia di Esplorazione dell'AP, girateli a faccia in su. Poi, dopo che tutti i movimenti sono stati risolti per questo turno, tirate 1d10. Con un risultato da 1 a 8, l'AP assolda il Pirata. Acquista da un Budget Tecnologia/Flotta più alto. Con un risultato di 9-10 o se non è possibile reclutare, il Pirata viene rimosso dal gioco (forse perché aveva una taglia sulla testa e non poteva rimanere). Se l'AP ha reclutato il Pirata, sposta immediatamente questo segnalino sulla Flotta AP non-Raid più vicina che non sia impegnata in una battaglia. Questo Pirata ora fa parte di questa Flotta AP e si muove con essa. Se la Strategia Raid diventa attiva o non ci sono Flotte disponibili, sposta immediatamente questo Pirata sulla colonia amica più vicina (anche se è appena iniziata una battaglia). Rimarrà lì finché la Strategia Raid non sarà più attiva e una Flotta idonea sarà presente per unirsi, nel qual caso si unirà di nuovo immediatamente alla Flotta non-Raid più vicina.
- **Navi uniche AP:** Gli EV dell'AP sono di fatto una nave unica speciale che non cambia durante il corso della partita.

13.59 Carte Tecnologia Aliena

- Se utilizzate, queste carte vengono ottenute dall'AP come se le ottenesse un Giocatore, tranne per il fatto che ne viene pescata solo 1 e viene tenuta coperta fino a quando non viene rivelata la successiva Flotta AP Sconosciuta. Non è possibile o pratico creare strategie per tutte le carte AP (o più carte AP). Utilizzare la Direttiva Primaria se l'AP acquisterebbe unità/tecnologie inefficienti per carte che i Giocatori conoscono. Se non si utilizzano NPA (sconsigliato), l'AP paga le carte Tecnologia Aliena attingendo alla Flotta, se possibile. Le regole speciali sono riportate di seguito:
- Ridurre la penalità di Manutenzione HS di 1 per ogni fonte di riduzione della manutenzione (inclusi altri tipi di carte) purché il tipo di nave appaia nell'attuale Strategia AP. L'AP paga la manutenzione normale se la prima generazione della flotta non è ancora avvenuta.
- La maggior parte delle carte Tecnologia Aliena può essere utilizzata così come descritto.

Regole Speciali:

- **(22) Cristallo Omega**: L'AP può usare il Cristallo Omega, se possibile. Se la maggior parte delle Navi Chiave (per Strategia) in un gruppo fallisce o se sono state perse abbastanza Navi Chiave da generare Paranoia, utilizzerà il Cristallo Omega.

- **(27) Emettitore di Campo di Occutlamento**: Questa Flotta torna Sconosciuta. Convertite il costo delle navi attuali in CP assegnati. Se viene rivelato di nuovo, non si verificherà alcun nuovo acquisto di Tecnologia durante la generazione della Flotta. Se un Giocatore pesca l'Emettitore di Campo di Occutlamento per usarlo contro l'AP, consigliamo di scartarlo e pescarlo di nuovo.
- **(56) Officina di Bordo**: Gli AP verranno utilizzati se si utilizza la Strategia Caccia e una Flotta Nota ha meno Caccia della capacità presente. Spendere dal budget della Flotta. Tutti i Caccia si riarmano automaticamente, se possibile, spendendo dal budget della Flotta.
- **(57) Superstrada:** Quando viene rivelato, l'AP ottiene +1 tecnologia Movimento gratuitamente.

13.60 Carte Risorse

- L'utilizzo delle Carte Risorse potrebbe richiedere l'uso della Direttiva Primaria più di altre regole. Se utilizzate, l'AP pesca Carte Risorse contemporaneamente ai Giocatori, ma queste vengono tutte tenute in un mazzo a faccia in giù e girate a faccia in su quando si verificano determinati eventi. Le carte a faccia in su sono giocabili, ma ciò non significa necessariamente che l'AP le giocherà immediatamente.
- Girate 1 carta risorsa a faccia in su:
  - alla fine della Fase Economica dell'AP.
  - all'inizio di una battaglia, dopo che le navi sono state rivelate/generate.
- Quando il testo di una carta risorsa a faccia in su indica che può essere giocata in questo momento, tirate 1d10. Con un risultato da 1 a 8, l'AP gioca questa carta. Se giocare la carta richiede lo scarto di un'altra carta, scartatela tra le Carte Risorse a faccia in giù. Altrimenti, saltate il gioco di questa carta.
- Se ci sono Carte Risorse a faccia in su all'inizio della Fase Economica dell'AP, effettuate un Controllo della Paranoia. In caso di fallimento, il AP scarta una Carta Risorsa scoperta a caso per il suo valore in CP indicato. Il valore viene assegnato al budget in base al tiro DS. Indipendentemente da eventuali scarti, girate a faccia in giù una carta Risorsa scoperta a caso rimanente e rimescolatela insieme alle carte Risorsa coperte.
  - Carte Missione: il AP non può giocare Carte Missione per il loro effetto. Se tenta di scartare una Carta Risorsa per il valore in CP, il AP seleziona prima le carte Missione scoperte.
  - Se il AP è il bersaglio di una Carta Missione, invece di risolvere l'effetto della carta, effettua un Controllo Paranoia. In caso di successo, il AP è stato immediatamente in grado di completare la missione e ottiene un +1 temporaneo al tiro DS nella successiva Fase Economica. In caso di fallimento, il AP non è stato in grado di completare la missione e ottiene temporaneamente 1 tiro HS in meno nella successiva Fase Economica.

13.61 Esperienza dell'Equipaggio

- Le Flotte AP Conosciute tracciano l'esperienza per nave come farebbero i Giocatori. Tutte le navi di una Flotta AP Sconosciuta avranno esperienza Inesperto se vengono generate nel turno in cui vengono varate. Altrimenti, saranno Abili. Se si utilizzano battaglie NPA Fuori Campo, le Flotte AP Sconosciute possono ottenere esperienza, che influenzerà tutte le navi generate.
- **Accademia Militare**: Funziona come per i Giocatori. Se si utilizzano battaglie NPA Fuori Campo, la promozione avviene invece con un risultato di dado di 1-2.

13.62 Carte Equipaggio

- L'AP pesca le Carte Equipaggio contemporaneamente ai Giocatori, ma le tiene coperte in un mazzo senza scartarle. Quando l'AP incontra degli NPA (a meno che non si utilizzino Battaglie NPA Fuori Campo) o un Giocatore, gira fino a due Carte Equipaggio a faccia in su. Queste sono Equipaggio idoneo.
- Se, dopo la Generazione della Flotta, un Equipaggio idoneo può essere assegnato a una nave di questa Flotta, assegnalo immediatamente. Se sono disponibili più Equipaggi idonei, seleziona l'Equipaggio più appropriato per la Strategia di questa Flotta, considerando le Navi Chiave. Altrimenti, seleziona casualmente. Assegna l'equipaggio al gruppo che meglio si adatta alle sue abilità. L'altra carta equipaggio viene scartata. Se non è possibile assegnare alcun Equipaggio idoneo, rimescola entrambe queste carte Equipaggio nel mazzo e l'AP pesca 1 carta Equipaggio nella sua pila coperta di carte Equipaggio. La maggior parte delle carte Equipaggio funziona come descritto. Alcune Carte Equipaggio richiedono l'uso della Direttiva Primaria. Alcune Carte Equipaggio possono modificare ciò che l'AP dovrebbe considerare Terreno Dannoso.
- Se una Carta Equipaggio riduce la manutenzione e il numero di punti scafo in questo gruppo è 5 o più, questo equipaggio fornisce invece -1 Manutenzione nella Fase Economica dell'AP.
- **(272) Capo Pattuglia**: Se assegnato a un DD, l'AP ottiene invece +1 al tiro DS, che viene perso se questo Equipaggio viene eliminato o non viene assegnato a un DD.

13.63 Attributi del Pianeta DS

- **Cristallo di Dilitio**: Quando questa colonia è piena, l'AP acquisterà un Trasporto presso la Casa Base/FOB più vicina. Questo Trasporto sposta i segnalini Cristallo di Dilitio da questa colonia alla Casa Base dell'AP lungo il percorso più

veloce e sicuro possibile, evitando gli esagoni Minacciati. Quando viene sganciato, l'AP ottiene un tiro DS +1 temporaneo. Se la colonia viene bloccata o eliminata, il Trasporto rimane fermo presso la Casa Base/Fob più vicina.

- **Telepatico**: Il segnale influenza l'intera Flotta AP. Solo una Flotta può beneficiarne in un dato momento.
- **Abbondante**: Per ogni EP multiplo di 5 (ad esempio 5, 10, 15), l'AP ottiene un tiro DS bonus per questa colonia.
- **Ricco**: Per ogni EP multiplo di 10 (ad esempio 10, 20), l'AP ottiene un tiro DS bonus per questa colonia.
- **Scarso**: Per ogni EP multiplo di 10 (ad esempio 10, 20), l'AP non ottiene un tiro di DS per questa colonia.
- **Desolato**: L'AP ottiene un tiro di DS per questa colonia solo per EP multipli di 10 (ad esempio 10, 20).
- **Condannato**: L'AP eviterà di sprecare risorse colonizzando questo pianeta.
- **Costruttore**: Se l'AP dovesse piazzare una FOB, ne piazzerà una qui (se non ancora costruita), gratuitamente.
- **Spazioporto**: Se l'AP ha una flotta sconosciuta qui durante l'EP, tira 1d10. Con un risultato da 1 a 8, spenderà 8 CP dal budget Flotta o Tecnologia per aggiungere 6 CP all'allocazione di questa flotta sconosciuta. Con un risultato da 9 a 10, non succede nulla.

13.64 AP nelle partite contro i Replicatori

- Il AP ritirerà sempre la strategia "Yarr!".
- Non usare la regola di Avvio Rapido Alternativo.
- Non usare la Capitale Galattica.
- Il AP aggiunge 10 CP al Budget della Flotta all'inizio della partita. Il AP considererà i pianeti con Terraformazione Massima e Obiettivo DS come se la mappa fosse di una categoria di dimensione inferiore (spostandosi di una posizione sulla tabella).
- Alcune Tecnologie e l'acquisto della Flotta sono diversi per il AP contro i Replicatori (vedere 13.37).

13.65 Casus Belli

- **Casus Belli**: Il motivo per cui il AP è in guerra con i Giocatori. Questa tabella non ha alcun significato meccanico, ma può aiutare a prendere decisioni nei casi limite quando si utilizza la Direttiva Primaria.

1d10	***Casus Belli***
1	Genocidio
2	Differenze ideologiche
3	Ambizione imperialistica
4	Bisogno di risorse
5	Ottenere Manufatti
6	Minaccia Percepita
7	Ribellione
8	Intolleranza religiosa
9	Ripristinare l'ordine
10	Vendetta

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

LE CARTE MISSIONE



Dove Nessun Uomo è Mai Andato Prima

Missione
Questa carta può essere giocata solamente durante il vostro turno. Questa carta può essere giocata a faccia in su davanti ad un giocatore mentre vi sono ancora segnalini inesplorati di Sistema nello Spazio Profondo. La nave di ogni giocatore con tecnologia Esplorazione può esplorare due volte ogni turno. Una volta che ogni segnalino di Sistema nello Spazio Profondo viene rivelato, il giocatore che ha giocato questa carta tira una Tabella dei Benefici della Missione.

Valore: 2

150



Fionda Viaggio nel Tempo

Missione
Giocatela quando uno dei vostri CA completa con successo una Fionda Gravitazionale Buco Nero. Lasciate questa carta a faccia in su. Scartatela per rivelare tutti i gruppi/pedine nemici in un esagono dove si potrebbe entrare da parte di almeno una delle vostre navi con capacità di combattimento.

Valore: 2

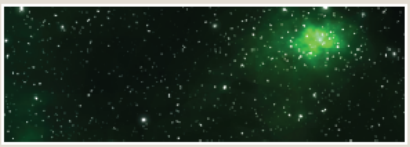
151

Viaggio a Babele

Missione
Giocatela quando uno dei vostri CA muove in un Pianeta NPA nello Spazio Profondo per raccogliere una delegazione diplomatica. Invece di una battaglia, una nave NPA del pianeta a caso attacca il CA, che non si può ritirare. La nave NPA è in missione suicida ed ottiene +1 all'attacco e difesa. Indipendentemente dall'esito, la nave NPA viene eliminata. Altre navi NPA in quel pianeta non attaccheranno il CA. Il CA deve andarsene nel turno successivo. Se il CA sconfigge la nave e raggiunge il suo Mondo di Origine, nella Fase Economica del turno successivo il Pianeta NPA (se ancora non conquistato) diventa alleato di quel giocatore come se avesse Vantaggio dell'Impero *Diplomatici Eccezionali*. Ponete una Colonia da 5 CP su quel pianeta.

Valore: 2

152

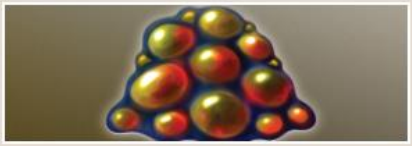


Equilibrio del Terrore

Missione
Voi ed un altro giocatore scegliete una delle vostre navi che si trovano nello Spazio Profondo. Queste due navi svolgono poi immediatamente una battaglia alla morte nello spazio aperto senza possibilità di ritirata. Il vincitore di questa battaglia può attaccare una colonia del giocatore avversario a sua scelta (non un Mondo di Origine) indipendentemente dalla locazione. Dopo l'attacco e qualsiasi possibile bombardamento, la nave torna nel suo esagono precedente se sopravvive. Non si può usare la *Manovra Temporale* in questa Missione.

Valore: 2

153



Creatura del Sottosuolo

Missione

Giocatela durante il vostro turno. Ponete la pedina di Creatura (A5-2-x4, 3 attacchi ogni round) nella Colonia non Mondo di Origine a vostra scelta non nello Spazio Profondo (nemico o amico). Questa Creatura non danneggia il pianeta, ma la Colonia è trattata come bloccata sino a quando la Creatura viene sconfitta nel combattimento di terra. Se la Creatura sconfigge le Truppe, tutto il danno viene guarito. Quando viene sconfitta, quel giocatore riceve un bonus una tantum di 15 CP.

Valore: 2

154



Arena

Missione

Giocatela all'inizio di una battaglia che coinvolge esattamente una nave da ciascuna parte. Una entità avanzata blocca la battaglia e decide che è più civilizzato far combattere alla morte i capitani di ciascuna nave (*non è chiaro come questo sia più avanzato o civilizzato*). Indipendentemente dalle navi coinvolte, il giocatore che ha giocato la carta vince la battaglia con un tiro di 1-6, l'avversario con tiro di 7-10. La nave della parte sconfitta viene distrutta.

Valore: 2

155



Difficile Esplorazione di un Pianeta

Missione

In qualsiasi momento del vostro turno, giocatela su qualsiasi pianeta senza una Colonia o NPA e indicatelo come Esplorazione Difficile. Il pianeta è difficile da colonizzare. Ogni volta che almeno un CA o Ammiraglia termina il suo turno nell'esagono del pianeta, tirate un dado. Con un risultato di 1-2, il segnalino viene rimosso, ed il pianeta può essere colonizzato. Il farlo consente al giocatore di pescare 1 Carta Tecnologia Aliena e tenerla. Se era un pianeta nello Spazio Profondo, questo è in aggiunta a qualsiasi altra Carta Tecnologia Aliena.

Valore: 2

156



Facile Esplorazione di un Pianeta

Missione

In qualsiasi momento del vostro turno, giocatela su qualsiasi pianeta senza una Colonia o NPA e indicatelo come Esplorazione Facile. Non può essere colonizzato a meno che non vi siano 2 SC nello stesso esagono del pianeta allo stesso modo in cui atterra la Nave di Coloni. Quando è colonizzato, questo pianeta crescerà di 2 livelli (invece di 1) durante la Fase Economica successiva.

Valore: 2

157

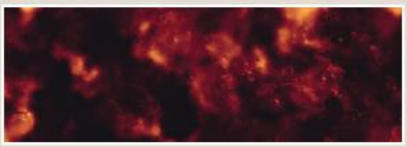


Esplorazione Scientifica

Missione
Giocate questa carta a faccia in su quando una dei vostri CA è adiacente ad una Supernova. Girate il CA a faccia in su. Se questo CA in seguito muove adiacente a 2 altre Supernove, scartate questa carta e tirate sulla Tabella dei Benefici della Missione. Se il giocatore gira il CA a faccia in giù in una Colonia o viene distrutto, scartate questa carta.

Valore: 2

158

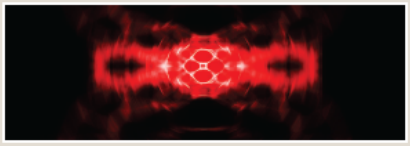


Investigazione di Anomalia Stellare

Missione
Giocate questa carta a faccia in su quando avete 2 delle vostre navi da combattimento di tipi diversi in una Nebula nello Spazio Profondo. Girate quelle navi a faccia in su. Al termine di ciascun turno nel quale queste navi non muovono (incluso questo), tirate un dado. Con un risultato di 1-3, scartate questa carta e tirate sulla Tabella dei Benefici della Missione.

Valore: 2

159



Chiamata di Soccorso

Missione
Giocatela quando una nave che controllate viene eliminata in battaglia. Viene invece posta in un esagono adiacente alla battaglia che sia più distante dal vostro Mondo di Origine rispetto all'esagono di battaglia (a vostra scelta). Se possibile, questo esagono deve essere inesplorato. Quando questo esagono viene esplorato, rimuovetelo ed ignorate i segnalini di esplorazione. Il giocatore non può muovere questa nave sino al turno successivo al blocco del movimento di un'altra nave nel suo esagono, ma la nave si può difendere normalmente.

Valore: 2

160

Sedare le Rivolte

Missione
Scegliete una Colonia non-Mondo di Origine ed indicatela col segnalino di Rivolta [Riot]. Mentre la pedina si trova nella Colonia, questa è considerata bloccata. Se navi con capacità di combattimento con almeno 4 Punti Scafo appartenenti al possessore della Colonia terminano il loro movimento in quella Colonia, quel giocatore tira un dado (rivelate tutte le navi coinvolte per provarlo):
1-5 Rimuovete la pedina di Rivolta e tirate due volte sulla Tabella dei Benefici della Missione.
6-8 = Nessun effetto.
9-10: Riducete la Colonia di un livello. Questo può ridurre la Colonia all'inizio, ma mai distruggerla.
Se vi sono navi con meno di 4 Punti Scafo nella Colonia durante la Fase Economica, tirate il dado ma vi è effetto solo con 9-10 come sopra.

Valore: 2

161



Stato di Polizia

Missione

Scegliete una Colonia nella Spazio Profondo, amica p nemica, ed indicatela con la pedina *Stato di Polizia.* La Colonia è considerata Bloccata a meno che il possessore non abbia almeno 4 Marine Spaziali e/o Fanterie Pesanti e 6 Punti Scafo di navi con capacità di combattimento (incluse le Basi, Basi Stellari, o Cantieri Spaziali) rivelati nell'esagono. Se li ha, la Colonia produce 10 CP in più in quella Fase Economica. Nelle Fasi Economiche future il giocatore riceve il beneficio solo se unità equivalenti sono presenti. Non è necessario che siano le stesse unità ogni turno.

Valore: 2

162



Nuovi Test FTL

Missione

Rivelate una nave con almeno 2 Punti Scafo nello Spazio Profondo in un esagono senza altre navi. Deve avere il maggior livello di Tecnologia Movimento che avete ricercato. Il Livello di Tecnologia non deve essere rivelato. Tirate un dado una volta:
1-7: Il test ha successo! Nel Movimento seguente la tecnologia viene acquistata scontata di 15 CP.
8-9: Il test fallisce. è necessario altro lavoro.
10: Calamità! La nave del test viene distrutta

Valore: 2

163



Anomalia Dimensionale

Missione

Un singolo CA entra con successo ed esplora un esagono di Spazio Profondo. Il CA viene poi spostato in un'altra dimensione e viene rimosso dalla mappa. All'inizio di ogni Fase Economica, tirate un dado. Con 1-3, il CA viene riposto in una Base amica o Cantiere Spaziale. Sottraete 2 dal tiro di dado per ogni Fase Economica successiva (cioè nella terza Fase Economica diventa -4). Il CA non paga il mantenimento mentre si trova in un'altra dimensione. Tirate sulla Tabella dei Benefici della Missione quando torna sulla mappa.

Valore: 2

164



Impatto di un Asteroide

Missione

Ponete la pedina di Asteroide Vagante in un esagono di Asteroide e ponete la pedina Bersaglio di Asteroide nello stesso esagono con una Colonia nemica ad almeno due esagoni di distanza. In ciascuna Fase Economica l'Asteroide Vagante muove di uno spazio più vicino alla Colonia. Se entra nello stesso esagono con una Colonia, rimuovete sia la Colonia che l'Asteroide Vagante. Se qualsiasi giocatore termina il movimento della sua nave(i) nello stesso esagono dell'Asteroide Vagante, e quelle navi hanno una Forza di Attacco di 3 o più, il giocatore può rimuovere la pedina di Asteroide Vagante.

Valore: 2

165



Urgente Esplorazione dello Spazio Profondo

Missione

Giocatela quando una delle vostre navi che vale 12+ CP termina il suo turno in uno dei seguenti tipi di terreno nello Spazio Profondo – Nebulosa, Asteroidi, Buco Nero, Punto Warp, Tempesta di Plasma, Tempesta di Ioni, Filamento Quantistico, Quasar, o Pulsar. La nave deve poi terminare successivamente il suo turno in 3+ esagoni con i tipi di terreno indicati e poi tornare in una delle vostre Colonie che ha un Cantiere Spaziale, Base o Base Stellare. Se ha successo, tirate sulla Tabella dei Benefici della Missione. La nave che effettua la Missione deve essere rivelata quando la carta viene giocata.

Valore: 2

166



Sopravvissuti

Missione

Una navetta che contiene gente del vostro nemico (scegliete un avversario a caso) ha effettuato un attacco di fortuna in un pianeta NAP rivelato ma non conquistato (scegliete a caso). Indicate il pianeta con una pedina di quell'Impero. Se colonizzate questo pianeta prima del vostro nemico, catturate i sopravvissuti e ottenete un riscatto per 10 CP (che vengono presi dal nemico) e date un'occhiata alla parte tecnologia del Foglio di Produzione di quell'Impero.

Valore: 2

167



I Peccati del Padre

Missione

Scegliete una delle vostre navi con Resistenza dello Scafo 2 o superiore in un esagono di Spazio Profondo. Un membro dell'equipaggio di quella nave deve risolvere una disputa famigliare nel vostro Mondo di Origine.
Se questa nave inizia e termina un turno nel Mondo di Origine, pescate una Carta Equipaggio. Fatelo anche se non giocate con Carte Equipaggio.

Valore: 2

168

Difendere un Avamposto

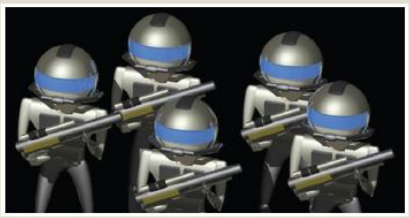
Missione

Al termine del vostro turno, giocate questa carta e scegliete una delle vostre Colonie dello Spazio Profondo. L'avversario a vostra scelta DEVE immediatamente attaccarla con tra 2 e 10 delle sue Unità di Terra (se possibile). Queste Unità di Terra possono essere prese da dovunque sulla mappa, e sono poste istantaneamente sul pianeta, e possono sparare normalmente nel primo round. Il difensore non ottiene Milizia. Non vi è battaglia nello spazio, ma tutte le unità nell'esagono sono rivelate. Se l'attaccante vince, conquista questa Colonia normalmente. Se il difensore (la persona che ha giocato la carta) sconfigge l'attacco, tira sulla Tabella dei Benefici della Missione. Se il giocatore scelto non ha 2 Unità di Terra, non si ha alcun attacco, e il difensore può tirare sulla Tabella dei Benefici della Missione

Valore: 2

169

LE CARTE RISORSA



Difendere Terreno Famigliare

"Per le nostre famiglie, le nostre case e il nostro sacro onore"

Effetto: Giocatela prima del primo round di una battaglia di terra per potenziare la Milizia di un pianeta a Fanteria Pesante per la durata del combattimento. Può essere giocata su NPA.

Effetto Replicante: Movimento Extra.

Valore: 3/1

170



Minerali +5/-3

"Amo il capitalismo"

Effetto: Giocatela all'inizio di una Fase Economica. Designate un Minerale su un pianeta su un Minatore o in una Nebulosa che raccoglie risorse durante la Fase Economica. Quel Minerale/Minatore vale 5 di più o 3 di meno del normale. Se giocato su Replicatori, giocate questa carta quando il Giocatore Replicatore raccoglie il Minerale.

Valore: 2

171



Pirati

"Ho amici nei bassifondi"

Effetto: Può essere giocata per uno di questi due effetti:

- Il giocatore può ingaggiare un Pirata Spaziale che hanno individuato con tecnologia Esplorazione o Mappa Regionale. Nel caso di uso della tecnologia Esplorazione, il Pirata Spaziale viene ingaggiato prima del movimento e può quindi essere mosso sotto il controllo del giocatore in quel turno.
- Il giocatore può ingaggiare un secondo Pirata Spaziale se ne controlla già uno.

Valore: 3

172



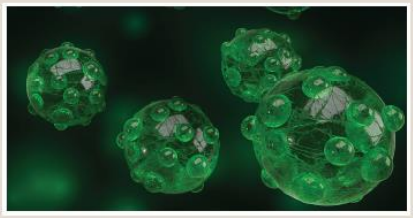
Potere Nascosto

"Non tutti i tesori sono di argento e oro, amico"

Effetto: Giocatela all'inizio del vostro turno o all'inizio di una Fase Economica. Pescate immediatamente sino a 3 carte Risorsa.

Valore: 3

173



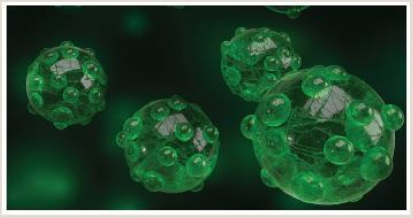
Virus

"Tre microgrammi nelle loro riserve di acqua sono sufficienti per renderle tutte verdi per una settimana"

Effetto: Giocatela su qualsiasi Colonia eccetto Mondi di Origine. Ponete una pedina di Virus su di esso. Nella Fase Economica successiva, quella Colonia è trattata come se fosse bloccata.

Valore: 2

174



Virus

"Tre microgrammi nelle loro riserve di acqua sono sufficienti per renderle tutte verdi per una settimana"

Effetto: Giocatela su qualsiasi Colonia eccetto Mondi di Origine. Ponete una pedina di Virus su di esso. Nella Fase Economica successiva, quella Colonia è trattata come se fosse bloccata.

Valore: 2

175



Sabotaggio

Giocatela all'inizio del vostro primo turno dopo una Fase Economica. Un giocatore a vostra scelta deve distruggere una Rete di Difesa Satellitare, Base o Base Stellare a sua scelta. I Replicatori devono distruggere una nave non nel loro Sistema di Origine. Se il giocatore non ha una di queste, allora la carta viene scartata senza effetti.

Valore: 2

176



Sabotaggio

Giocatela all'inizio del vostro primo turno dopo una Fase Economica. Un giocatore a vostra scelta deve distruggere una Rete di Difesa Satellitare, Base o Base Stellare a sua scelta. I Replicatori devono distruggere una nave non nel loro Sistema di Origine. Se il giocatore non ha una di queste, allora la carta viene scartata senza effetti.

Valore: 2

177

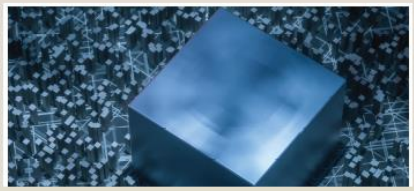


Sabotaggio

Giocatela all'inizio del vostro primo turno dopo una Fase Economica. Un giocatore a vostra scelta deve distruggere una Rete di Difesa Satellitare, Base o Base Stellare a sua scelta. I Replicatori devono distruggere una nave non nel loro Sistema di Origine. Se il giocatore non ha una di queste, allora la carta viene scartata senza effetti.

Valore: 2

178



Popolazione +/-

Giocatela durante una Fase Economica dopo aver modificato le entrate dalle Colonie. Scegliete una Colonia sulla mappa (non un Mondo di Origine). Quella Colonia cresce di un livello extra o decresce di un livello. Questo non può causare l'eliminazione della Colonia ma la può ridurre a zero.

Valore: 2

179



SC/X o DD/X Eroico

"Vi sarà sempre un Rodger Young nella Flotta della Federazione"

Effetto: Giocatela prima che inizi la battaglia, ma dopo che le navi sono state rivelate. Rendete una delle navi elencate sulla carta EROICA per il resto della partita. Le navi EROICHE ricevono +1 al loro Attacco e Difesa, 1 colpo in più per essere distrutte, e non pagano il mantenimento. Quando si gioca con le Carte Equipaggio, invece di quanto sopra, pescate 2 Carte Equipaggio e tenetene 1.

Effetto sui Replicatori: Scafo Extra
Valore: 5/3

70



CA o BD Eroico

"Tutti ai Quartieri Generali! ECM al Massimo! Virare tutto a babordo! Preparatevi ad ingaggiare la gran parte della flotta nemica."

Effetto: Giocatela prima che inizi la battaglia, ma dopo che le navi sono state rivelate. Rendete una delle navi elencate sulla carta EROICA per il resto della partita. Le navi EROICHE ricevono +1 al loro Attacco e Difesa, 1 colpo in più per essere distrutte, e non pagano il mantenimento. Quando si gioca con le Carte Equipaggio, invece di quanto sopra, pescate 2 Carte Equipaggio e tenetene 1.

Effetto sui Replicatori: Scafo Extra
Valore: 5/3

71



BC o R/X Eroico

"L'Impero si aspetta che ogni membro di questo equipaggio faccia il suo dovere oggi!"

Effetto: Giocatela prima che inizi la battaglia, ma dopo che le navi sono state rivelate. Rendete una delle navi elencate sulla carta EROICA per il resto della partita. Le navi EROICHE ricevono +1 al loro Attacco e Difesa, 1 colpo in più per essere distrutte, e non pagano il mantenimento. Quando si gioca con le Carte Equipaggio, invece di quanto sopra, pescate 2 Carte Equipaggio e tenetene 1.

Effetto sui Replicatori: Scafo Extra
Valore: 5/3

72



BB o BV Eroico

"Avete appena guadagnato la vostra paga della settimana!"

Effetto: Giocatela prima che inizi la battaglia, ma dopo che le navi sono state rivelate. Rendete una delle navi elencate sulla carta EROICA per il resto della partita. Le navi EROICHE ricevono +1 al loro Attacco e Difesa, 1 colpo in più per essere distrutte, e non pagano il mantenimento. Quando si gioca con le Carte Equipaggio, invece di quanto sopra, pescate 2 Carte Equipaggio e tenetene 1.

Effetto sui Replicatori: Scafo Extra
Valore: 5/3

73



Difendere Terreno Famigliare

"Per le nostre famiglie, le nostre case e il nostro sacro onore"

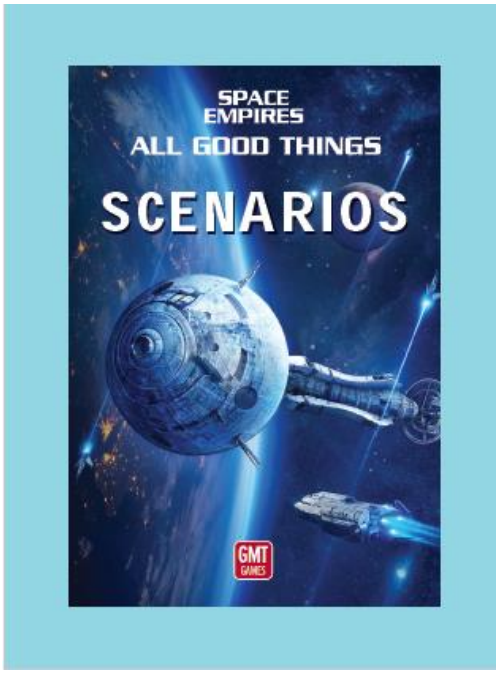
Effetto: Giocatela prima del primo round di una battaglia di terra per potenziare la Milizia di un pianeta a Fanteria Pesante per la durata del combattimento. Può essere giocata su NPA.

Effetto Replicante: Movimento Extra.

Valore: 3/1

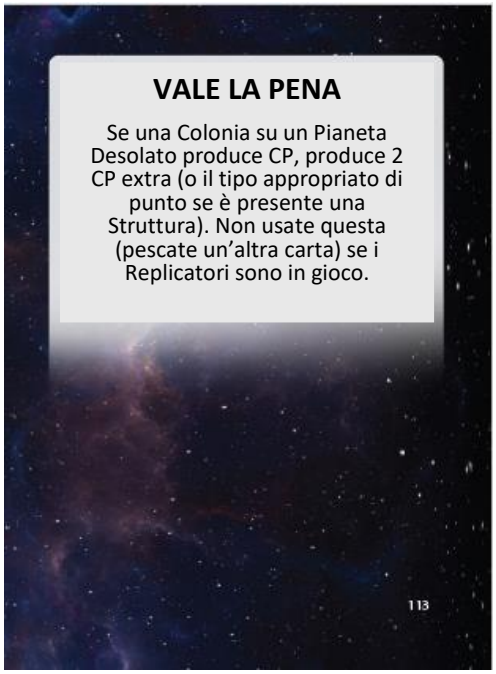
76

LE CARTE SCENARI









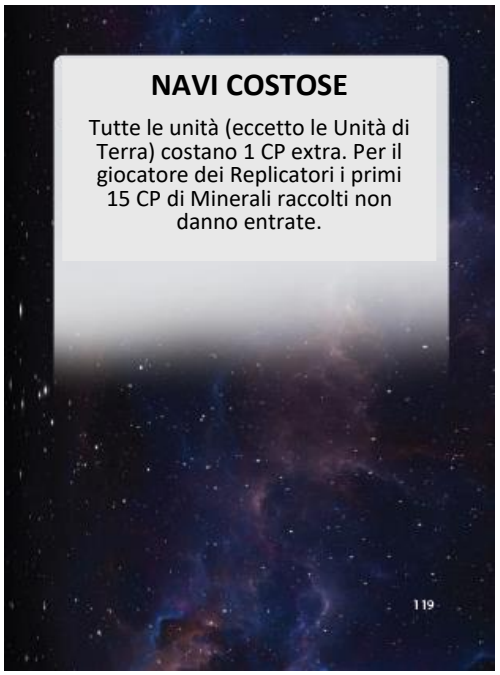

IMPERO ALIENO ESTINTO
Il Pianeta Desolato nel Sistema di Origine di ciascun giocatore non ha Alieni ma fornisce ancora Carte Tecnologia Aliena quando viene colonizzato. Pescate 4 carte e tenetene 2. Non questa se i Replicatori sono in gioco. La Carta Risorsa XENO-ARCHEOLOGIA non può essere usata quando si colonizza questo pianeta.
114


IMPERI ESPERTI
Quando pescate carte Vantaggio dell'Impero, pescatene 4 e tenetene 2.
Attenzione – si può creare qualche inusuale combinazione quando si gioca con questa variante, ma è divertente.
115


IMPOSSIBILE AGGANCIARE COI SENSORI
Tutte le altre regole per le Nebulose sono uguali, eccetto che non può avvenire alcun combattimento nelle Nebulose. Le navi non combattenti non sono distrutte in questo esagono.
116


GROSSI ASTEROIDI
Tutte le navi subiscono un danno negli Asteroidi. Le navi non combattenti e le navi con uno Scafo sono distrutte; tutte le altre navi hanno un danno quando sono negli Asteroidi. Sono immediatamente riparate nell'uscire dagli Asteroidi. Questo si applica anche al Vantaggio dell'Impero PELLEGRINI DELLO SPAZIO. Non si possono sparare Missili negli Asteroidi. I Vantaggi dell'Impero INSETTOIDI, RAZZA GIGANTE e RAZZA INDUSTRIOSA non possono essere usati se questa sta avendo effetto.
117









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


CASE MIGLIORI
I Pianeti di Origine producono 10 CP in più se a piena forza.
Il Mondo di Origine dei Replicatori produce 2 Punti Scafo extra.
122


NAVI DEI COLONI MIGLIORATE
Tutte le nuove Colonie iniziano a 1 CP, ma possono essere bombardate a 0 come al solito.
123

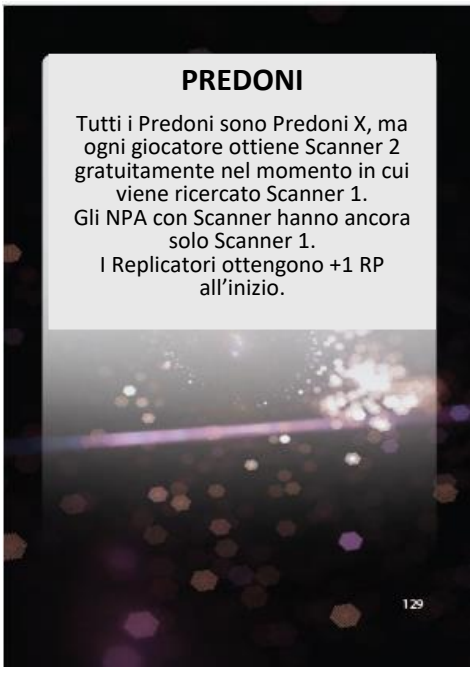

COMBATTIMENTO RAVVICINATO
Alcune navi hanno classi di Armi inferiori:
DD, CA, Predoni senza occultamento sono di Classe E.
BC e Caccia sono di Classe D.
BB sono di Classe C.
DN sono di Classe B.
Queste classi possono essere migliorate da Carte Tecnologia Aliena e Vantaggi dell'Impero. Le Navi Uniche non possono essere usate. Non usatela se sono in gioco i Replicatori.
124


GRANDI NAVI E RAGGI TRAENTI
Tutti i giocatori iniziano con Resistenza della Nave 4. I Replicatori iniziano con SC/DD/CA già raggiunti. Tutti i giocatori hanno Raggi Traenti quando inizia la partita, e tutte le BB e le Navi dei Replicatori Tipo XI sono automaticamente equipaggiate con questi. Non pescate una Abilità Speciale per le BB se usate un Impero Alternativo; ricevono invece questa. Il costo per ricercare la Resistenza della Nave 7 è 50 CP invece di 30 CP.
125


GRANDI NAVI E SCUDI DI PROTEZIONE
Tutti i giocatori iniziano con Resistenza della Nave 5. I Replicatori iniziano con SC/DD/CA/BC già raggiunti. Tutti i giocatori hanno Scudi di Protezione quando inizia la partita, e tutte le DN e le Navi dei Replicatori Tipo XIII sono automaticamente equipaggiate con questi. Non pescate una Abilità Speciale per le DN se usate un Impero Alternativo; ricevono invece questa. Il costo per ricercare la Resistenza della Nave 7 è 60 CP invece di 30 CP.
126


CACCIATORPEDINIERE AVANZATI
Tutti i DD sono DDX. I Replicatori ottengono +1 RP all'inizio.
127


PORTAEREI DA BATTAGLIA UNIVERSICA
Si possono costruire le BV non appena viene ricercata la tecnologia Caccia 2.
I Replicatori ottengono +1 RP all'inizio. Non usatela (pescate un'altra carta) se è in gioco un Impero Alternativo.
128


PREDONI
Tutti i Predoni sono Predoni X, ma ogni giocatore ottiene Scanner 2 gratuitamente nel momento in cui viene ricercato Scanner 1.
Gli NPA con Scanner hanno ancora solo Scanner 1.
I Replicatori ottengono +1 RP all'inizio.
129

+


BASI AVANZATE
Tutti i giocatori possono costruire Basi Avanzate all'inizio. I Replicatori ricevono +1 RP all'inizio.
130


PIANETI SOLIDI
La Forza di Difesa Planetaria delle Unità di Terra presenti è raddoppiata.
Ad esempio: se sono presenti 4 o più Unità di Terra, il pianeta avrebbe una Forza di Difesa di 4 e non di 2.
Le navi che attaccano le colonie dei Replicatori ricevono -1 alla loro Forza di Attacco.
131


CANTIERI SPAZIALI SOLIDI
Tutti i Cantieri Spaziali, indipendentemente dal Vantaggio dell'Impero, hanno Resistenza delloo Scafo 2 (C3-0-2) e possono montare tecnologia Attacco 2 e Difesa 2. Tutte le altre sui SY rimangono invariate. Quando questa è in gioco, il Vantaggio dell'Impero *IN MOVIMENTO* non può essere usato.
I Replicatori ricevono +1 RP all'inizio.
132


TRASPORTI STEALTH
Se non è presente alcuna Base Stellare, Base o Rete di Difesa Satellitare, le Unità di Terra possono essere sbarcate prima di risolvere il combattimento spaziale o dopo qualsiasi round durante il quale la Base o DSN che hanno impedito lo sbarco sono stati distrutti. I *CANNONI A IONI* non impediscono lo sbarco delle Unità di Terra.
133

CANNONI A IONI

Tutte le Colonie dei giocatori sono equipaggiate con tre Cannoni a Ioni. La pedina di Cannone a Ioni viene aggiunta alla forza difendente per il combattimento spaziale. Anche se distrutto, ve ne saranno tre disponibili all'inizio del combattimento successivo a meno che non sia bloccata. Queste contano per il Bonus Dimensione della Flotta e potenziano automaticamente la tecnologia al limite della loro Resistenza dello Scafo.



134

ABBIAMO BISOGNO DELLA CASA BIANCA

All'inizio della 6° Fase Economica, ogni giocatore sceglie la sua Colonia del Sistema di Origine che è più lontana dal loro Mondo di Origine. In caso di parità, ogni giocatore può scegliere. Indicate quel pianeta con una pedina di Pianete Chiave. Se quella Colonia viene distrutta o catturata, quel giocatore perde la partita (come se avesse perso il suo Mondo di Origine).



135

MACCHINE GIORNO DEL GIUDIZIO

Quando una DM viene scoperta attacca la nave che l'ha scoperta. Se è stata usata la Tecnologia Esplorazione, la DM viene rivelata e posta nell'esagono con la nave che l'ha scoperta; le navi in quell'esagono non possono muovere in quel turno e nessun'altra nave può entrare nell'esagono. Se la DM sopravvive alla battaglia muoverà di un esagono per turno seguendo il tragitto più breve per attaccare il Mondo di Origine del giocatore che l'ha scoperta. Rimuoverà pianeti ed Asteroidi nel suo tragitto. Eviterà di muovere in un esagono che navi con capacità di combattimento e Base se il farlo non incrementa il numero di esagoni per raggiungere il Mondo di Origine.

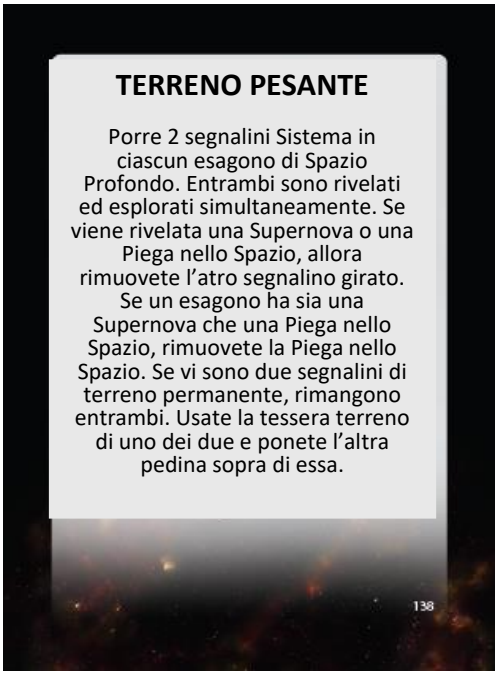
136

AMEBE SPAZIALI

Giocatela secondo le regole dello scenario Amebe Spaziali (CSB 10.0).

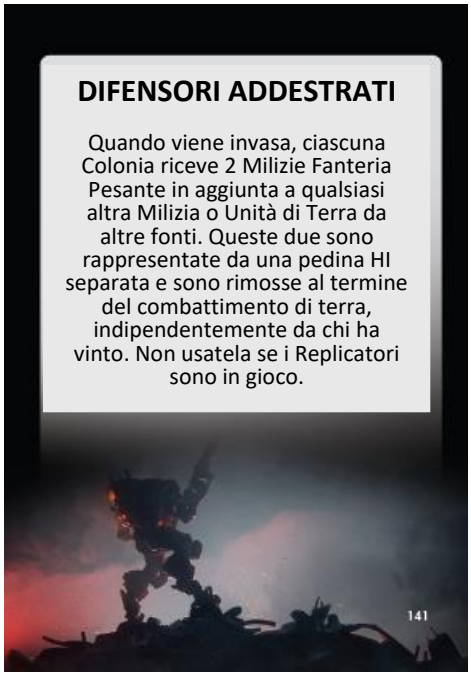


137


TERRENO PESANTE
Porre 2 segnalini Sistema in ciascun esagono di Spazio Profondo. Entrambi sono rivelati ed esplorati simultaneamente. Se viene rivelata una Supernova o una Piega nello Spazio, allora rimuovete l'atro segnalino girato. Se un esagono ha sia una Supernova che una Piega nello Spazio, rimuovete la Piega nello Spazio. Se vi sono due segnalini di terreno permanente, rimangono entrambi. Usate la tessera terreno di uno dei due e ponete l'altra pedina sopra di essa.
138


SPAZIO PIU' SICURO
Quando un segnalino Pericolo! viene girato, tirate un dado per ciascuna nave esplorante. Sono eliminati con un tiro di 7-10. Con un tiro di 1-6, non vi sono effetti. Il segnalino di pericolo viene rimosso indipendentemente dal risultato.
139

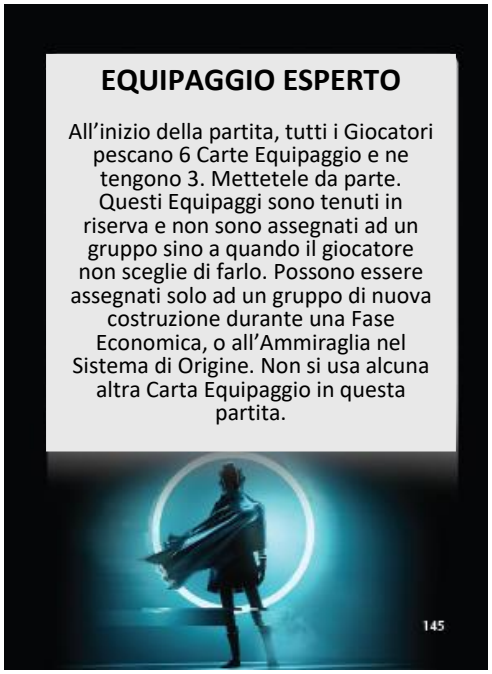

SCIENZIATI INTELLIGENTI
Il costo per la ricerca di tutte le tecnologie viene ridotto di 5 CP prima che sia applicato qualsiasi Vantaggio dell'Impero. I Replicatori ottengono +1 RP all'inizio.
140


DIFENSORI ADDESTRATI
Quando viene invasa, ciascuna Colonia riceve 2 Milizie Fanteria Pesante in aggiunta a qualsiasi altra Milizia o Unità di Terra da altre fonti. Queste due sono rappresentate da una pedina HI separata e sono rimosse al termine del combattimento di terra, indipendentemente da chi ha vinto. Non usatela se i Replicatori sono in gioco.
141


CONOSCERE LE DEBOLEZZE
Tutte le Navi Uniche sono equipaggiate con abilità *DEBOLEZZA NEL PROGETTO*. Comunque, invece che dare ad un tipo di nave avversaria scelta a caso un +2 Attacco contro le Navi Uniche, le Navi Uniche ricevono +2 contro il tipo di nave scelto a caso. Non vi sono risparmi di costo per l'installazione di questo sulle Navi Uniche e questo non conta per le altre tecnologie che può avere installate. La versione standard di *DEBOLEZZA NEL PROGETTO* non può essere scelta quando si usa questo Modificatore dello Scenario. Scartatela e pescate un'altra carta se non giocate con le Navi Uniche.
142


NESSUNA PRIMA DIRETTIVA TEMPORALE
Quando spendete Punti Temporali, tutto costa la metà del normale (arrotondate per eccesso). Scartatela e pescate un'altra carta se non giocate con le Strutture.
Fate attenzione alla Fine dell'Impero!
143


COMBATTIMENTO SANGUINOSO
Tutte le unità eccetto le Unità di Terra incrementano la loro Forza di Attacco di uno.
144

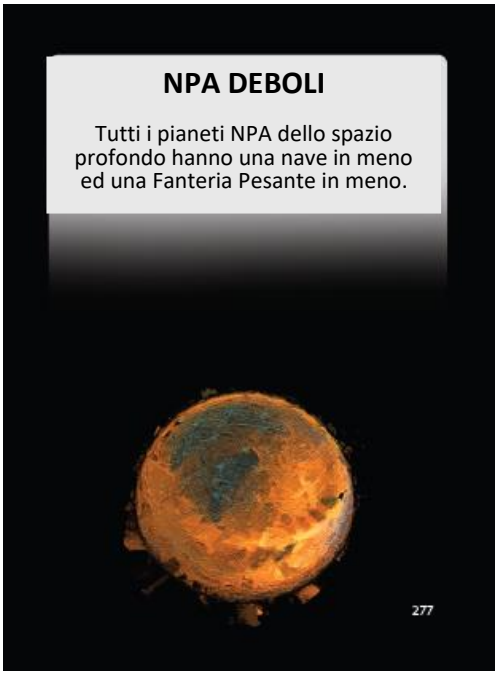

EQUIPAGGIO ESPERTO
All'inizio della partita, tutti i Giocatori pescano 6 Carte Equipaggio e ne tengono 3. Mettetele da parte. Questi Equipaggi sono tenuti in riserva e non sono assegnati ad un gruppo sino a quando il giocatore non sceglie di farlo. Possono essere assegnati solo ad un gruppo di nuova costruzione durante una Fase Economica, o all'Ammiraglia nel Sistema di Origine. Non si usa alcuna altra Carta Equipaggio in questa partita.
145


LA VITA E' COMPLICATA
Scartate questa carta e pescatene due in sostituzione. Saranno in effetto un totale di 3 Carte Modificatore Scenario per questa partita.
146


RICCHI MINERALI
Le entrate da tutti i Minerali sono raddoppiate. Se si usa MINERALI +5/-3 per cambiare il valore del Minerale, quel cambio avviene prima del raddoppio.
147

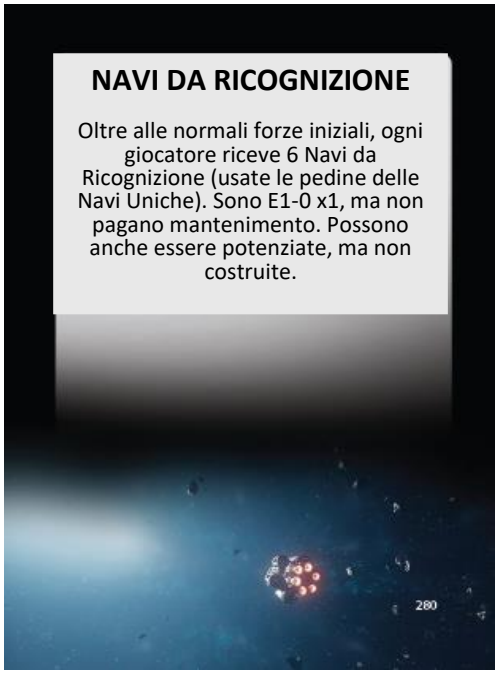

VANTAGGIO TECNOLOGICO
Ogni giocatore inizia con 75 CP che possono essere spesi solo nella tecnologia. Questo può significare che le unità originarie di ciascun giocatore possono iniziare con tecnologia aggiuntiva. All'inizio non possono essere acquistati più di due livelli di Resistenza della Nave o Movimento e non più di un livello di qualsiasi altra tecnologia. 10 di questi CP possono essere conservati per l'inizio del gioco. Non usatela se sono in gioco i Replicatori.
148


BASSO MANTENIMENTO
Tutto i costi di mantenimento sono dimezzati. Quando calcolate il mantenimento, sommate il costo totale del mantenimento che paghereste normalmente e dividetelo a metà (arrotondate per difetto). Se si usa RAZZA DI ROBOT, quel giocatore non paga il mantenimento. Non usatela se sono in gioco i Replicatori.
149


NPA DEBOLI
Tutti i pianeti NPA dello spazio profondo hanno una nave in meno ed una Fanteria Pesante in meno.
277


IMPERI RESISTENTI
Tutti gli imperi iniziano con Terraformazione 1.
I Replicatori ricevono +1 RP all'inizio.
278


SECONDA SALVA
I CA sono automaticamente equipaggiati con *SECONDA SALVA* senza costo extra secondo le regole delle Navi Uniche. Le Ammiraglie ricevono anch'esse *SECONDA SALVA* se sono nel loro Sistema di Origine. Dopo la Fase Economica 8, le Ammiraglie la ricevono ovunque sulla mappa. Non usatela se i Replicatori sono in gioco. Non usate *GENI DELL'OCCULTAMENTO* se questa carta è in gioco.
279


NAVI DA RICOGNIZIONE
Oltre alle normali forze iniziali, ogni giocatore riceve 6 Navi da Ricognizione (usate le pedine delle Navi Uniche). Sono E1-0 x1, ma non pagano mantenimento. Possono anche essere potenziate, ma non costruite.
280

LE CARTE TECNOLOGIE



FONTE DI ENERGIA AUTOSOSTENUTA

"Il moto perpetuo è per i deboli. L'energia perpetua è il vero scopo"

I Titani pagano ½ mantenimento (arrotondate per difetto il totale).

Rivelatela alla fine della partita

180



CANTIERI SPAZIALI AVANZATI

"In realtà, stiamo lavorando per più ore"

I Canteri Spaziali producono un Punto Scafo extra ciascuno. (1.5 a livello uno, 2 a livello 2, 2.5 a livello tre).

Rivelatela alla fine della partita

181



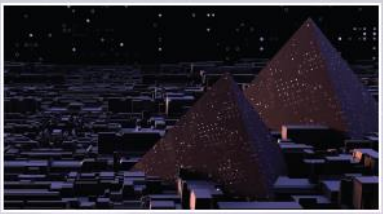
SISTEMA LORELEI

"Aspetta…questo sistema non ci protegge dalle mine?"

Consente ad un giocatore di designare i suoi SC, SCX, DD e DDX come bersaglio di Mine che non sono state dragate dopo che la tecnologia è stata rivelata in combattimento

Rivelatelo quando viene usato per la prima volta

182



ANTICO DEPOSITO DI ARMI

"Come hanno fatto a farle così grandi?

Nella Fase Economica successiva, il giocatore ottiene 2 Corazze Cibernetiche in una delle sue Colonie anche se non ha la tecnologia appropriata.

Rivelatelo quando viene rivelata qualsiasi Corazza Cibernetica

183



COMPUTER QUANTISTICI

"Sì, ovviamente la IA è sicura"

Tutte le Navi Uniche (UN) di questo giocatore possono ora montare una terza Tecnologia Unica e non pagano più 5 CP per riprogettare le UN. Rivelatela quando si ottiene. Aggiungete immediatamente una terza tecnologia al vostro design corrente di UN (non cambiate altri aspetti). Tutte le UN correntemente sulla mappa ottengono questa terza tecnologia (al vostro livello tecnologico corrente se applicabile) senza costi.

184



PHASER FOCALIZZATI

"Pensavo che i phaser fossero già focalizzati?"

Le Navi Uniche ricevono +1 alla loro Forza di Attacco.

185



MISSILI SKIPPER

"L'occultamento lo rende invisibile, ma lo rende anche cieco"

Tutti i Missili (24.4) colpiscono i loro bersagli come Classe C invece di Classe E.

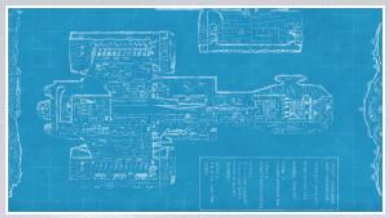
186



BIOARMI

Tutti i DD sono istantaneamente potenziati con Bioarmi.
Colpiscono automaticamente quando bombardano un pianeta.

281

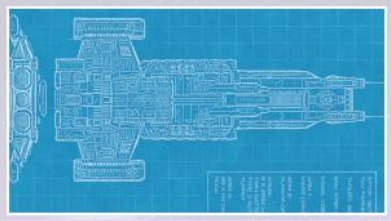


FREGATA AEGIS

"Proteggiamo le navi che proteggono l'impero"

Avete i piani per costruire le Fregate Aegis (usate pedine di Navi Uniche). Sono E1-3 x2 e sono equipaggiate con Proiettori di Scudo (anche se non sono stati ricercati). Costano 11 CP.

282



FREGATA DA GUERRA

"Ed i laboratori ed i ponti olografici? Non su questa nave"

Avete i piani per costruire le Fregate da Guerra (usate pedine di Navi Uniche). Sono E5-1 x2 ed hanno Debolezza di Progetto. Costano 10 CP.

283



FABBRICHE EFFICIENTI

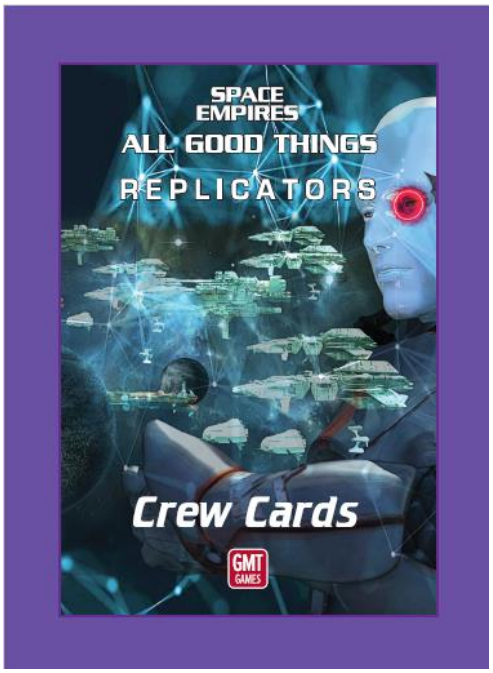
I ritiri aziendali migliorano la produttività. Specialmente quando, nel ritiro, si prende la decisione di sostituire tutti i lavoratori con robot.

Le Colonie non-Desolate e non di Pianeta di Origine che produrranno 5 CP in questa fase economica producono invece 6 CP. Il massimo guadagno sarebbe 8 CP su mappe normali

Rivelatela alla fine della partita

21

LE CARTE EQUIPAGGIO





Mycroft

I tiri naturali di attacco di "1" da parte di navi in questo Gruppo danno alla nave attaccante un secondo tiro di attacco. Se contro una nave di Resistenza Scafo 1, il secondo tiro di attacco si ha con tiri di 1-2.

192



Regina dell'Alveare

Questo gruppo riceve +1 Forza di Difesa.

Tutti gli ALTRI Gruppi di Replicatori nello stesso esagono ricevono +1 Forza di Attacco e -1 Forza di Difesa.

193



Hal 10K

Questo gruppo non deve sparare come Classe E quando si trova in Asteroidi o Nebulosa. Spara con la sua normale Classe di Attacco. Le regole di movimento rimangono le stesse.

194



ROMmie

Ogni volta che una nave di questo Gruppo subisce un colpo, tirate un dado. Con un risultato di 1 il colpo viene ignorato.

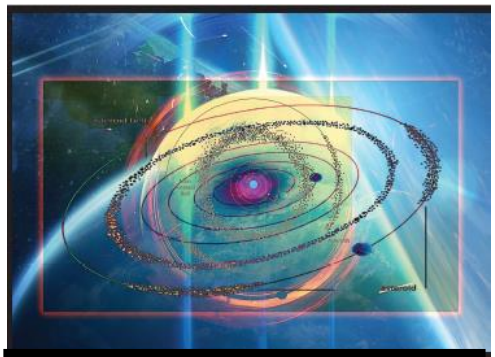
195



WOPR

Una volta per round, questo Gruppo può ritirare un dado di Attacco o scegliere un dado di Attacco contro il Gruppo che deve essere ritirato.
La decisione deve essere presa immediatamente dopo che è stato tirato il dado di battaglia. Il primo risultato è annullato e si deve usare il secondo tiro di dado.

196



Dati

Solo durante il movimento, questo Gruppo ignora gli Asteroidi, le Nebulose ed i Buchi Neri.

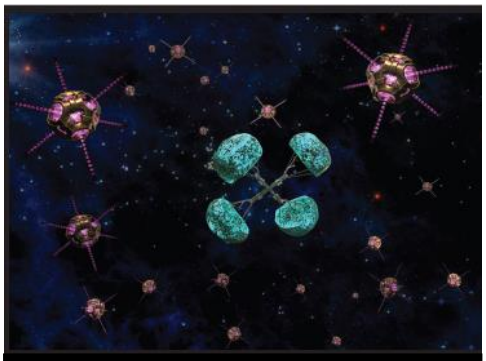
197



Skynet

Solo durante il primo round di combattimento, questo Gruppo e 2 altri a scelta del giocatore dei Replicatori combattono con una Classe di Armi superiore.

198



Quorra

Questo gruppo non può essere attaccato da Mine.

199



Agente Smith

Questa flotta riceve un Bonus Dimensione della Flotta quando ha almeno una nave con capacità di combattimento in più dell'avversario. La flotta avversaria non riceve un Bonus Dimensione della Flotta a meno che la flotta della Carta Equipaggio non sia superata numericamente per 3:1. Se la flotta avversaria ha TATTICO ESPERTO o un AMMIRAGLIO DELLA MARINA (o entrambi), tutto si annulla reciprocamente e il bonus dimensione della flotta viene dato sul 2:1.

200



Ash

In ogni combattimento, Ash può scegliere un esagono nel quale il nemico non si può ritirare. La decisione di quale esagono è proibito viene presa prima che un Gruppo nemico si ritiri per la prima volta e si applica a tutte le ritirate nemiche in quel combattimento. La restrizione cessa immediatamente se il Gruppo di Ash viene distrutto.

201



Alexa

La Tecnologia di Movimento di questo gruppo opera come se avesse un livello superiore di quello correntemente installato, anche se quel livello superiore non è stato ricercato. Non può operare ad un livello sopra il Movimento massimo di 7.

202



Sonny

La Nave (non Gruppo) con questa Carta Equipaggio riceve +1 alla sua Forza di Attacco. Questo dado deve essere tirato separatamente dal resto del Gruppo.
Se su una nave con Resistenza dello Scafo 1, riceve invece +2 ed ignora il primo colpo contro di essa in combattimento.

203

Foglio Economico Alieno - Scenari Tracciato Vittoria

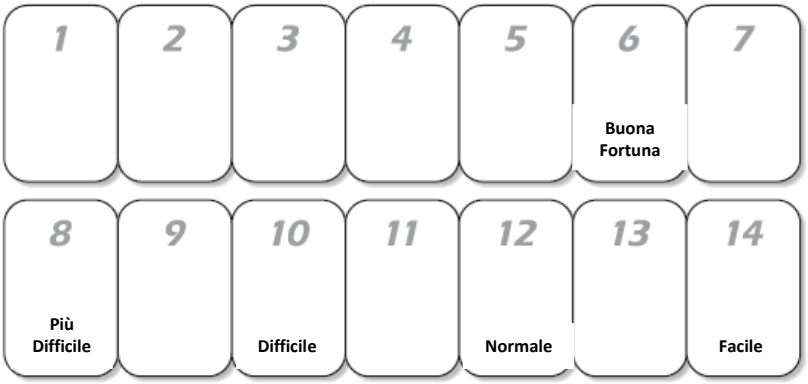
Colore dell'Alieno _____

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

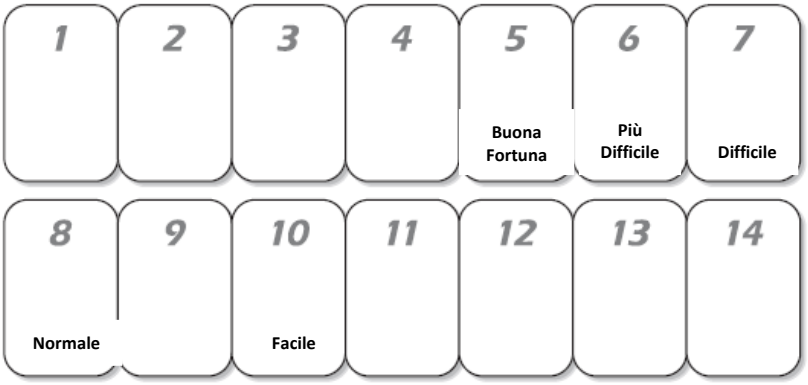
Tracciato Punti Vittoria Macchina Giorno del Giudizio 2-Giocatori



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

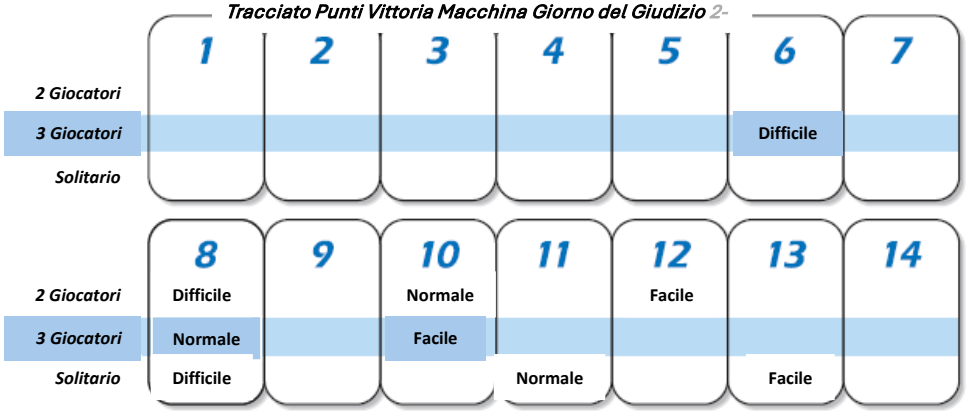


Punti Vittoria DM

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-



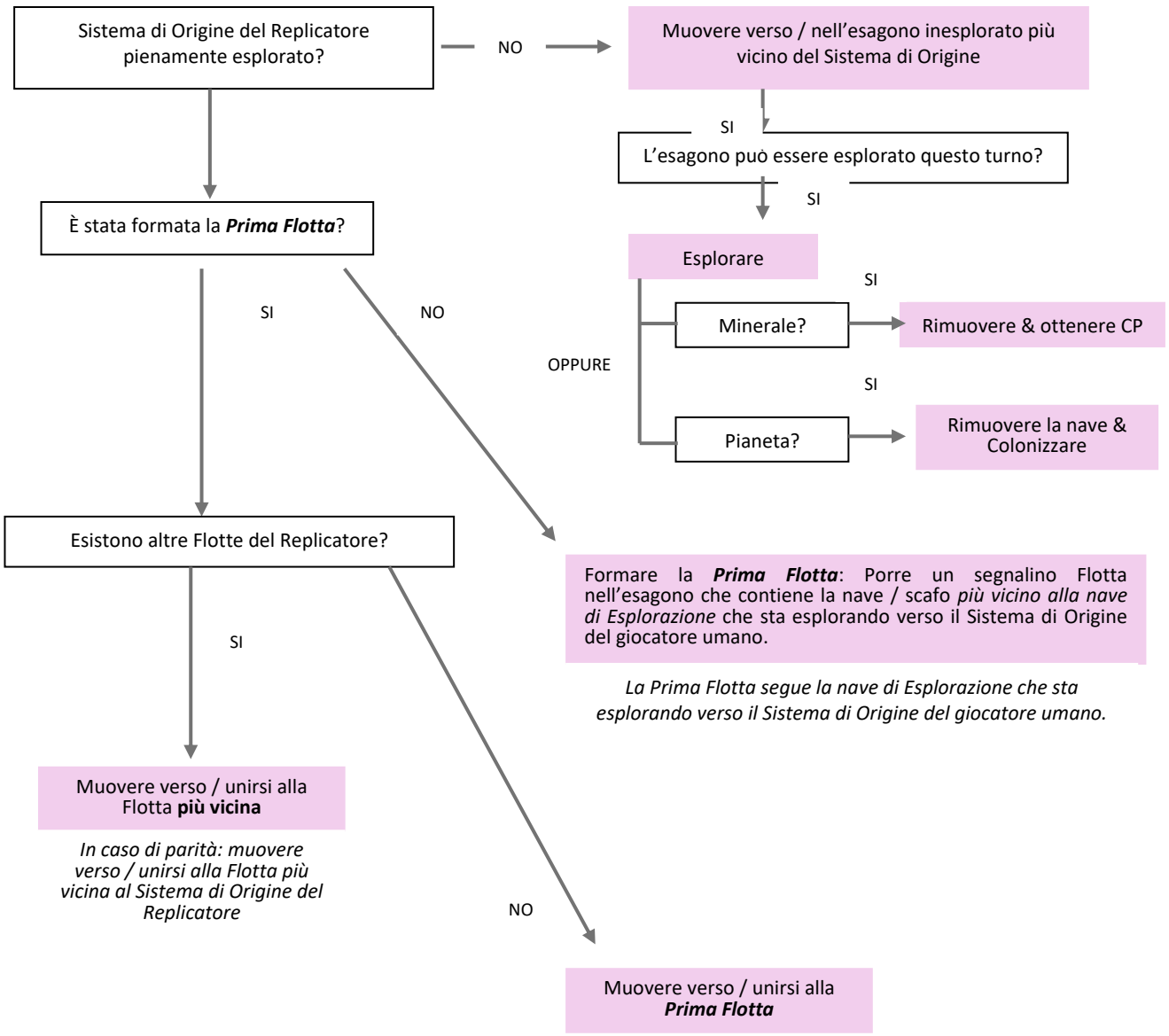
Punti Vittoria AP

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

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

Replicatori in Solitario – Movimento Navi/Scafo

Non si applica alle Flotte o alle Navi da Esplorazione



Replicatori in Solitario – Movimento delle Flotte

1 **Attaccare Colonia** questo turno se non difesa o difesa da Flotta ***Pari*** o ***Inferiore***

1 Colonia adatta? — SI → Colonia ***Pari*** o ***Inferiore*** col maggior numero di Cantieri Spaziali (SY)

Presenti Cantieri Spaziali? — NO → Colonia di livello inferiore

2 **Flotta di Attacco *Inferiore*** [1] in questo turno

> 1 Colonia adatta? — SI → Flotta ***Inferiore*** più forte

3 **Attaccare Flotta *Pari*** questo turno se potrebbe attaccare una Colonia dei Replicatori durante questo turno

4 **Attaccare Pianeta Alieno Non-Giocatore** [1] questo turno se 12 o più scafi [2] sono entro il raggio.

Inferiore: 25% + scafi di meno
Superiore: 25% + scafi di più
Pari: Differenza in scafi inferiore al 25%

- Non contate le navi non combattenti / da Esplorazione
- Base = 6 scafi
- Mina = 1,5 scafi (non arrotondate)

5 **Muovere** verso / lontano dalla Colonia o nave(i) [1] umana più vicina, attraverso percorso esplorato.

Colonia/nave(i) equidistante? — SI → La flotta dei Replicatori è più vicina al proprio Sistema di Origine rispetto al Sistema di Origine del giocatore umano?

- NO → Muovere verso/lontano dalla **Colonia**
- NO → Muovere verso/lontano dalla **Colonia**
- SI → Muovere verso/lontano dalla **Colonia**

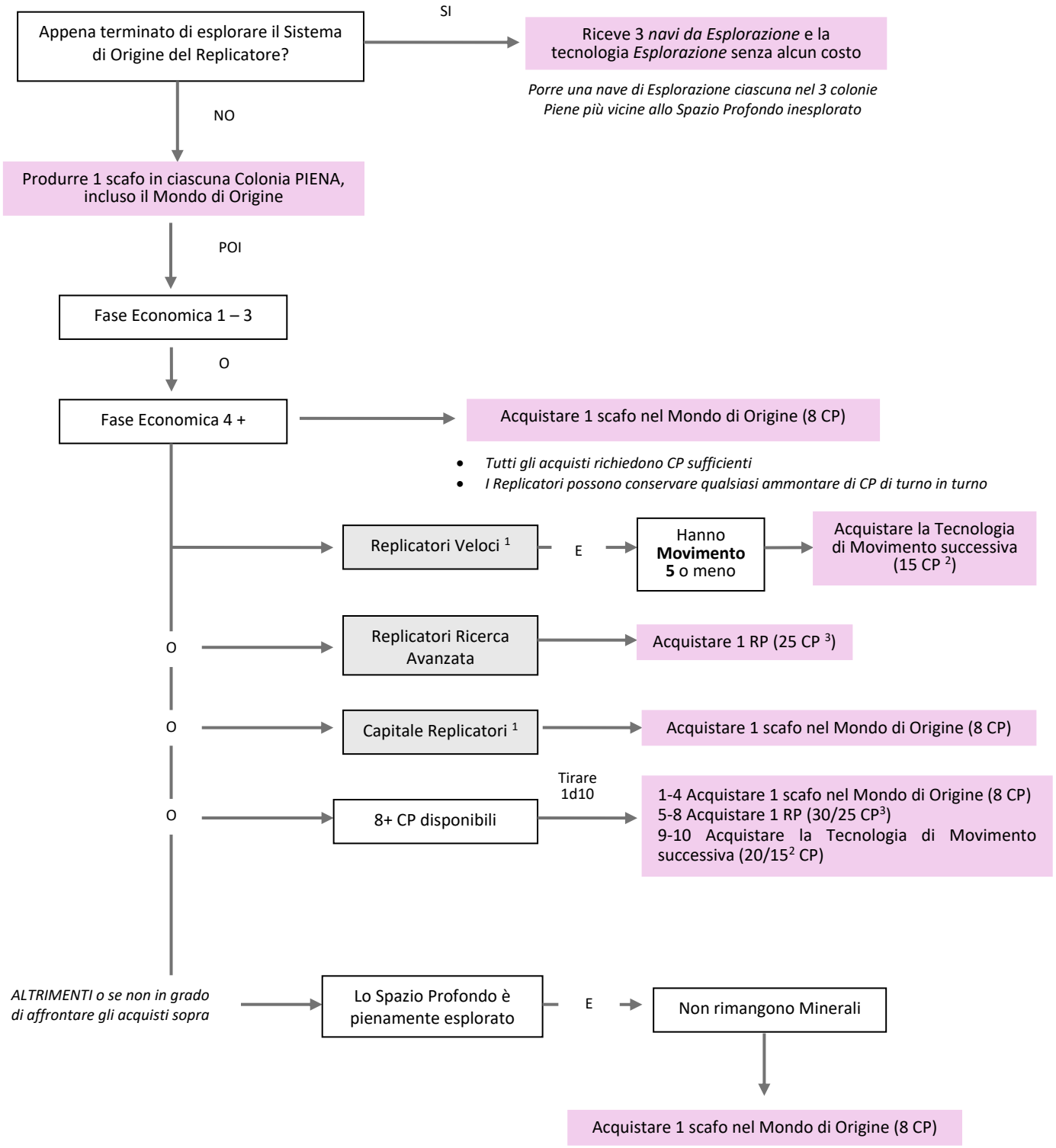
La Flotta umana più vicina è ***Pari***? — SI → Muovere **attorno** alla Flotta, verso la Colonia

NO → Muovere **verso/adiacente** alla Flotta

[1] ***Limitato dall'Autoconservazione*** *– cioè, minimizzare la possibilità di essere attaccato da una Flotta del giocatore umano* ***Superiore*** *durante il turno del giocatore umano.*
[2] ***Escluse le navi da Esplorazione, PD, Scansione o SW***

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

Replicatori in Solitario – Fase Economica



[1] Applicabile solo quando si usano i Vantaggi dell'Impero/Replicatore
[2] I Replicatori Veloci pagano 15 CP per tecnologia Movimento
[3] I Replicatori Ricerca Avanzata pagano 25 CP per RP

Replicatori in Solitario – Convertire gli Scafi in Battaglia (Fasi 1-4)

Fase 1: Navi non-combattenti senza scorta

- Non si ha alcuna battaglia. Distruggere le navi del giocatore umano e non convertite gli scafi del Replicatore in navi

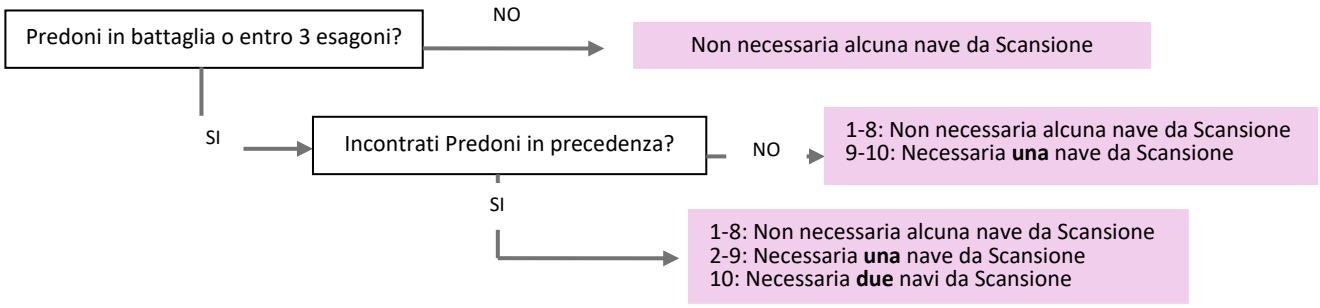
---

Fase 2: Esploratore, Cacciatorpediniere, o Trasporto da solo ed i Replicatori hanno 5+ scafi

- 1-5: Gli scafi del Replicatore si convertono in navi e si ha combattimento.
- 6-10: Nave umana distrutta. I Replicatori non convertono gli scafi in navi ed ottengono gli RP normalmente.

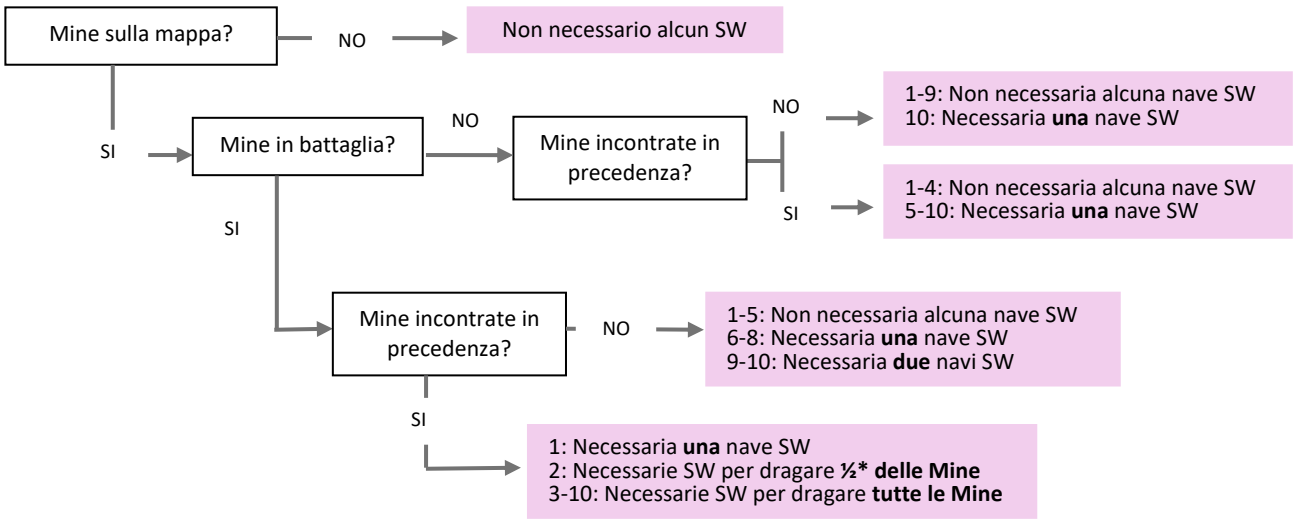
Fase 3: Convertire gli Scafi in navi da Scansione
Tirate 1d10

Ogni nave da Scansione costa 2 scafi



Fase 4: Convertire gli Scafi in navi SW
Tirate 1d10

- Ogni nave SW costa 1 scafo
- Iniziate con Dragamine 1
- Potenziare a Dragamine 2 dopo aver dragato 3 Mine

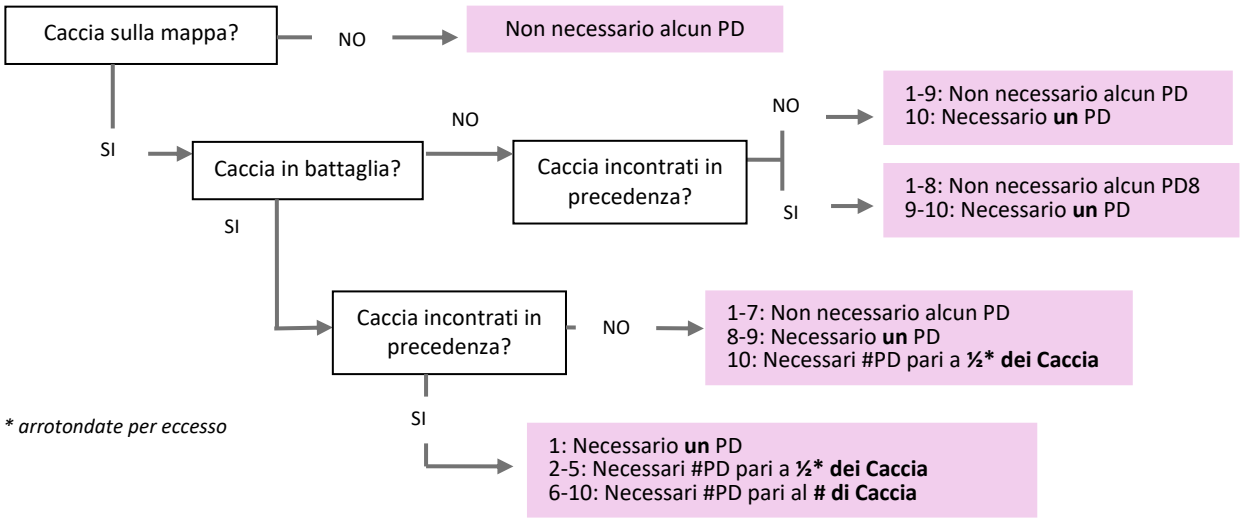


** arrotondate per eccesso*

Replicatori in Solitario – Convertire gli Scafi in Battaglia (Fasi 5-6)

Fase 5: Convertire gli Scafi a navi PD
Tirate 1d10

- Ogni nave PD costa 1 scafo
- Iniziate ad A6 contro i Caccia
- Potenziate ad A7 dopo aver distrutto 3 Caccia



** arrotondate per eccesso*

Fase 6: Convertire i Rimanenti Scafi
Convertite alle navi con maggiore RP possibile

Tipo	RP	Scafi
Tipo 0	0	1
Tipo II	2	1
Tipo IV	4	1
Tipo V	5	2
Tipo VII	7	2
Tipo IX	11	2
Tipo XIII	13	3*
Tipo XV	15	3*

** Gli scafi Tipo XIII e XV contano come 3 scafi per la conversione, ma tengono 4 colpi*

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

Replicatori in Solitario – Priorità di Attacco

PD ***Caccia***

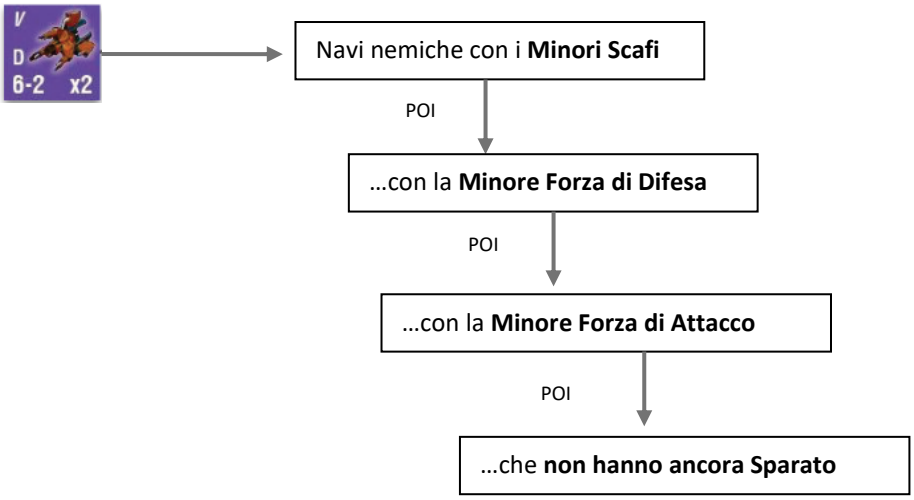


PD ***Predoni***



- I Replicatori **non schermano mai** le navi
- Le navi da Scansione / SW possono **subire il fuoco** solo quando il giocatore umano ha più navi nella battaglia
- Le navi dei Replicatori **si ritirano** (quando disponibile) se il giocatore umano ha 3 volte il numero di scafi in più nella battaglia (ricordate che una Base conta come 6 scafi).
- L'**Ammiraglia** dei Replicatori si ritira se subisce 2 punti di danno.

Tutte le altre navi da combattimento



Giocatore Alieno – Fase Economica

① Tiro Economia

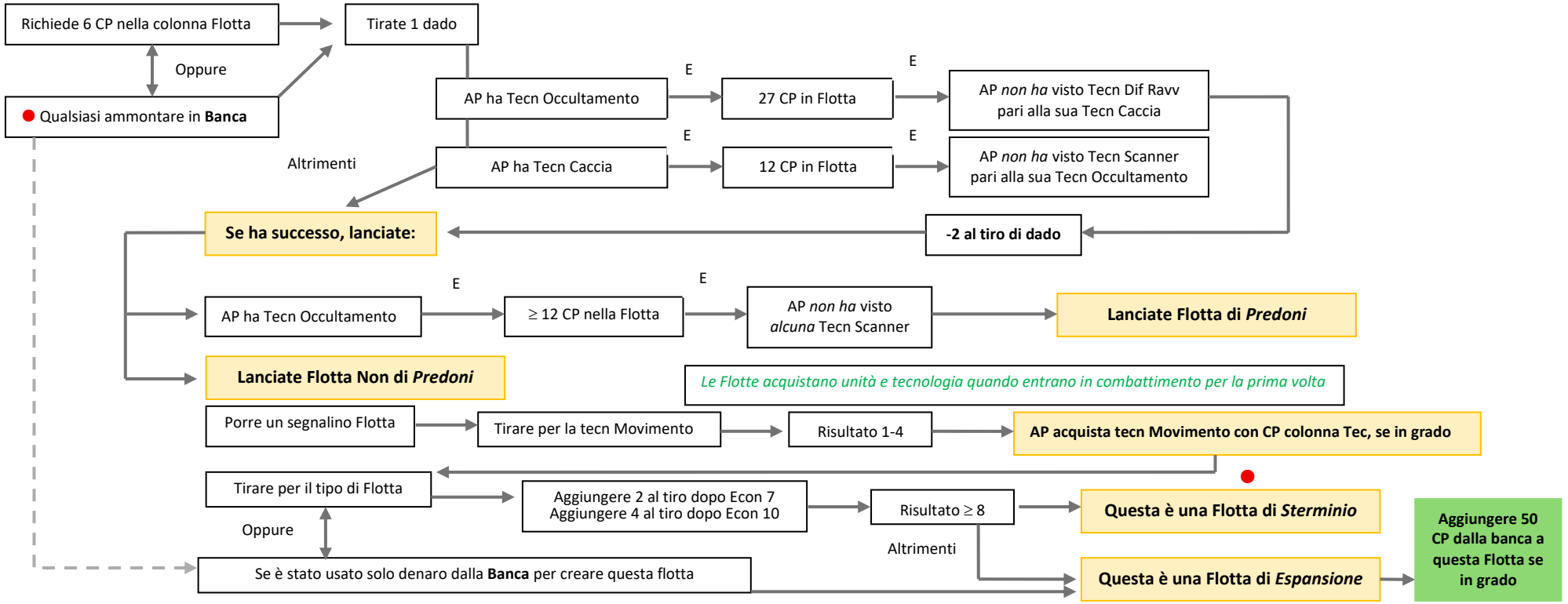
Tiro # di dadi pari a "Tiri Economia" + colonne "# Colonie"

- Risultato FLOTTA → Aggiungere CP alla colonna Flotta secondo il livello di difficoltà
- Risultato TECN → Aggiungere CP alla colonna Tecnologia secondo il livello di difficoltà
- Risultato DIFESA → Aggiungere **il DOPPIO** dei CP alla colonna Difesa secondo il livello di difficoltà, sino al MAX

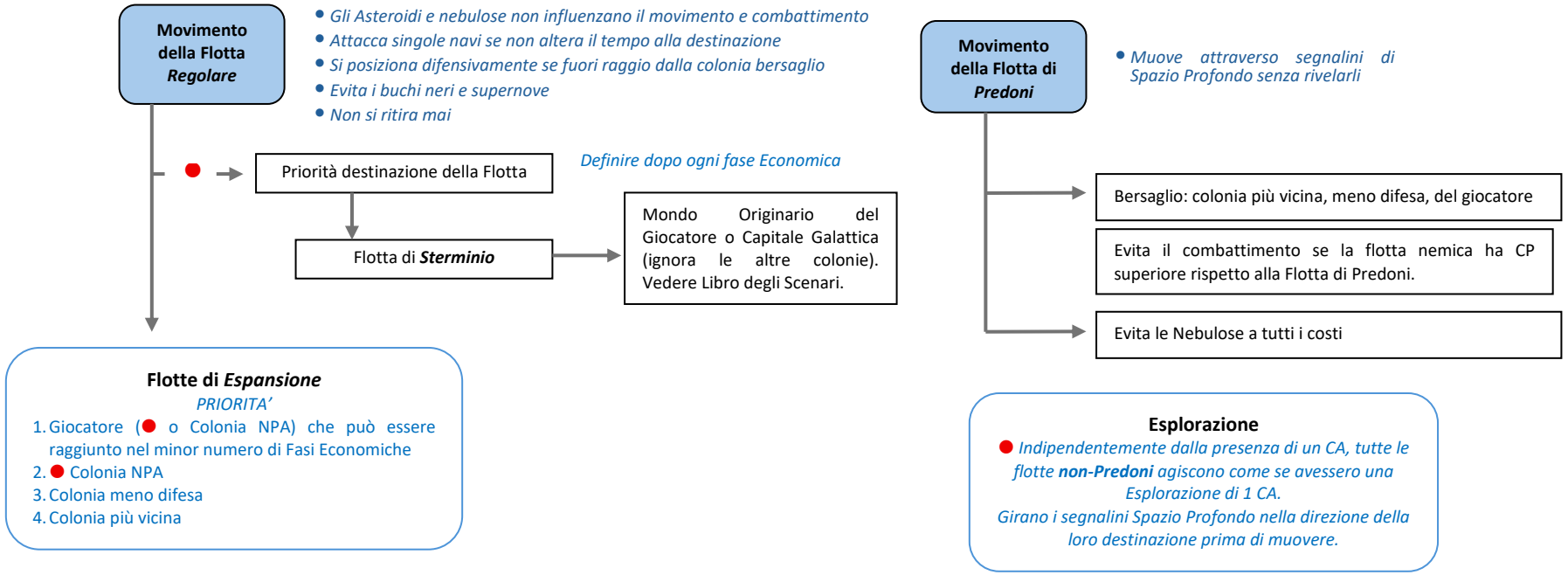
● Indica che la branca o casella è per gli scenari Tracciato Vittoria solamente

Il AP inizia il gioco con CP nella Banca per l'Espansione Flotte e Difesa a seconda del livello di difficoltà ●

② Tiro Lancio Flotta



Giocatore Alieno – Fase di Movimento



Giocatore Alieno – Combattimento

① Acquisto di Tecnologia *Il AP inizia con Mine, Terraformazione 1 e Esplorazione 1*

- Ha visto Caccia nemici → Manca Difesa Ravv 1 → **Acquista Dif Ravv 1**
- Ha visto Mine nemiche → Manca Sminamento 1 → **Acquista Sminamento 1**
- Ha visto BD nemici → Manca Forze di Sicurezza → **Acquista Forze di Sicurezza 1**
- Il Combattimento è sopra un pianeta → **Acquista il livello successivo di Combattimento di Terra –** *Acquista Combattimento di Terra 3 solo se ha visto un nemico con Combattimento di Terra 2*
- Ha visto navi nemiche Veterane o più grandi → Tirare il dado → Risultato 1-6 → **Acquista il Livello successivo di Accademia Militare**
- Ha visto Predoni nemici → Manca Scanner che possa individuarli → Tirare il dado → Risultato 1-4 → **Acquista il Livello(i) necessario di Scanner**
- Ha visto navi nemiche con tecn Resistenza Nave > 3 (esclusi NPA) → Tirare il dado → Risultato 1-4 → **Acquista Abbordaggio 1**

Tirare il dado per la tecnologia Resistenza Nave

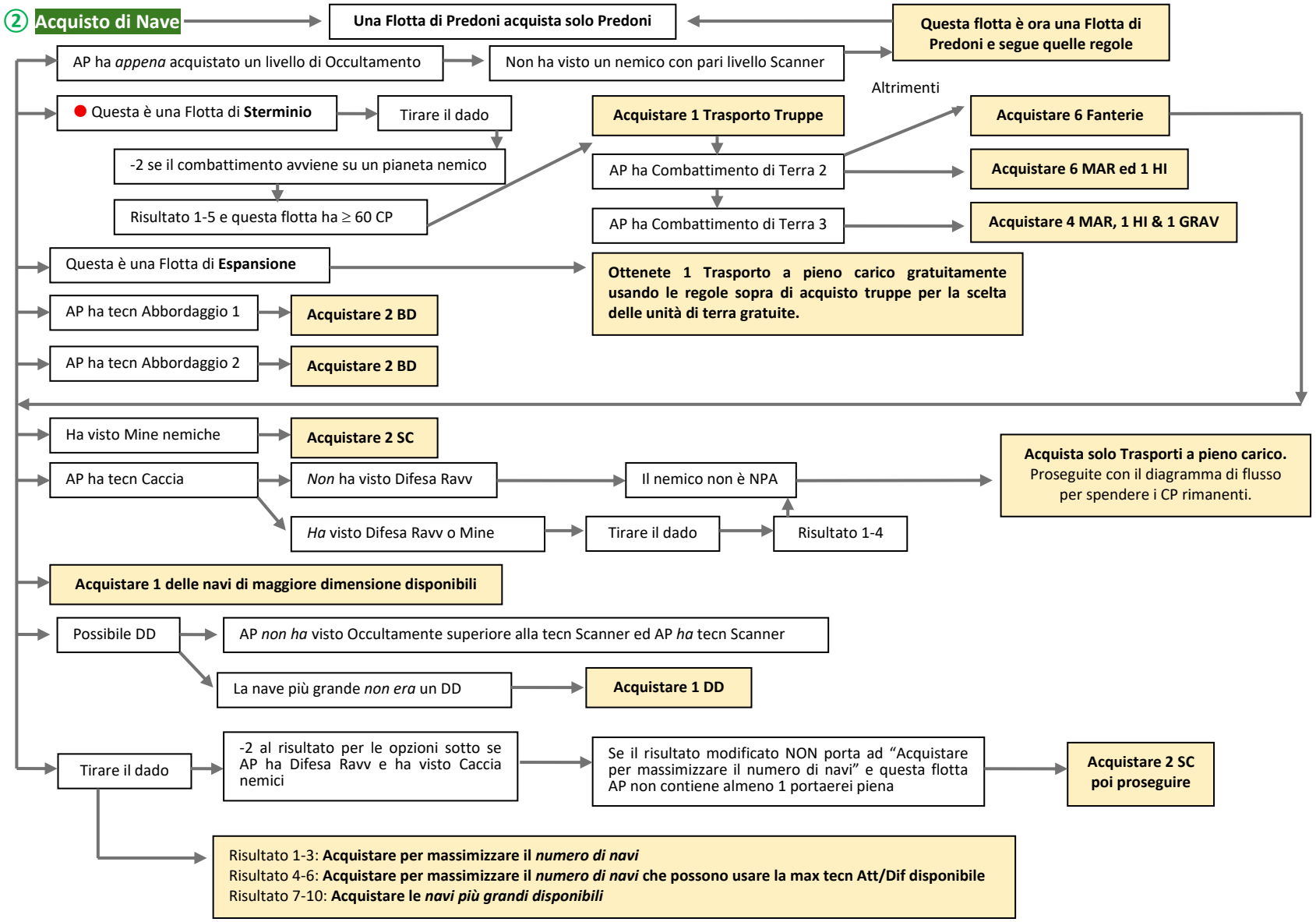
Resistenza Corrente della Nave	1	2	3	4	5	6
Tirare per acquistare il livello successivo	1-10	1-7	1-6	1-5	1-3	1-6

- AP ha tecnologia Caccia → *Non* ha visto Dif Ravv nemica → Tirare il dado → Risultato 1-6 → **Acquista il livello successivo di Caccia**
- Questa è una Flotta di Predoni → AP ha Occultamento 1 → Tirare il dado → Risultato 1-6 → **Acquista il livello successivo di Occultamento**

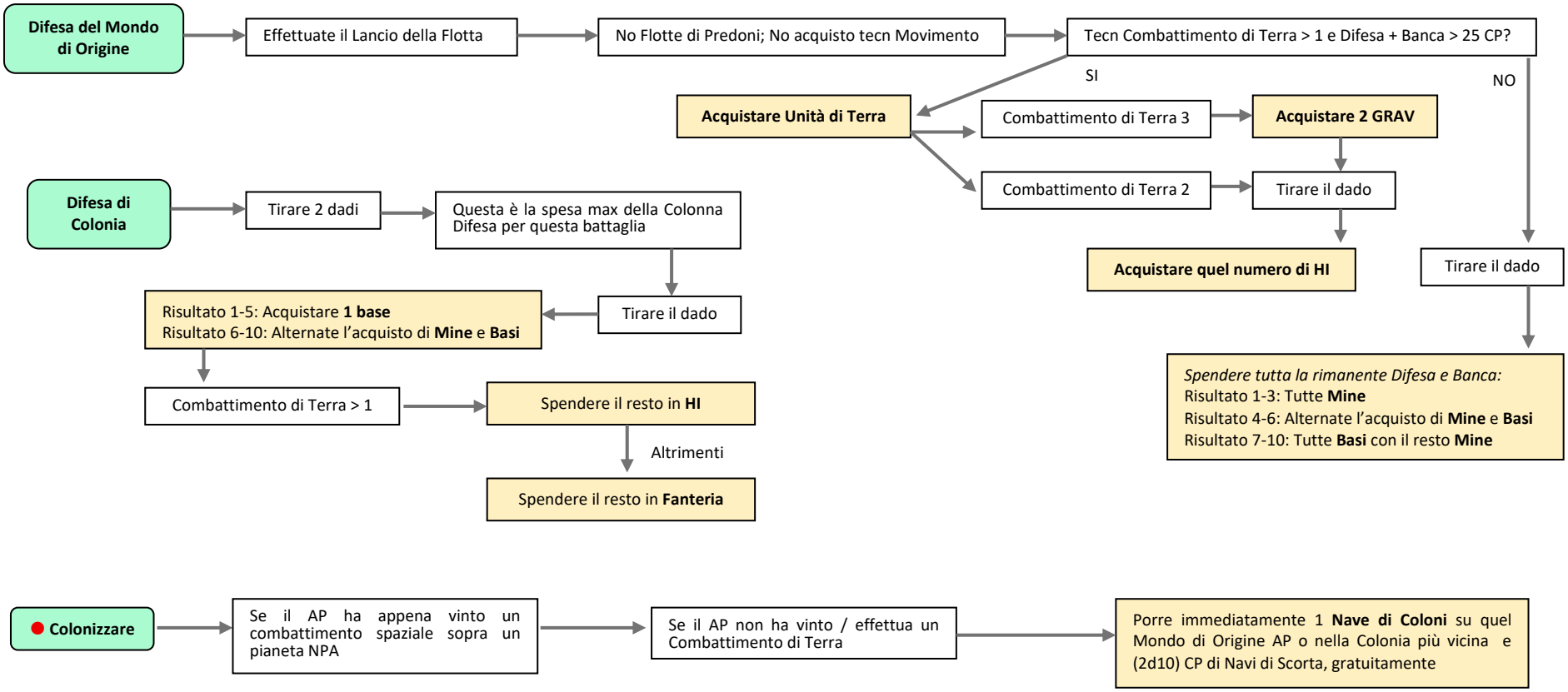
Tirate due dadi per determinare altra tecnologia acquistata dal AP

2° dado \ 1° dado	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Attacco									
2										
3	Difesa									
4										
5	Caccia				Scanner		Dragamine			
6							Tattiche		Forze di Sicurezza	
7	Tattiche									
8	Accademia Militare				Difesa Ravvicinata				Occultamento	
9	Abbordaggio				Resistenza della Nave					
10	Resistenza della Nave									

Ritirate se CP Tecnologia insufficienti e ritirate sino a che tutti non sono stati spesi.
Non acquistate ***Tattiche*** prima di acquistare ***Attacco 2*** e ***Difesa 2.*** Se acquistate Attacco o Difesa ma il AP non può equipaggiare il livello successivo per la tecnologia Resistenza della Nave, acquistate invece il livello successivo di Resistenza della Nave, se in grado di farlo.
Ritirate Occultamento se il AP ha visto ***Scanner 2*** nemici. Se il AP può permettersi solo 2 avanzamenti, scegliete invece a caso.


② Acquisto di Nave
Una Flotta di Predoni acquista solo Predoni
Questa flotta è ora una Flotta di Predoni e segue quelle regole
AP ha *appena* acquistato un livello di Occultamento
Non ha visto un nemico con pari livello Scanner
Altrimenti
● Questa è una Flotta di **Sterminio**
Tirare il dado
-2 se il combattimento avviene su un pianeta nemico
Risultato 1-5 e questa flotta ha ≥ 60 CP
Acquistare 1 Trasporto Truppe
AP ha Combattimento di Terra 2
AP ha Combattimento di Terra 3
Acquistare 6 Fanterie
Acquistare 6 MAR ed 1 HI
Acquistare 4 MAR, 1 HI & 1 GRAV
Questa è una Flotta di **Espansione**
Ottenete 1 Trasporto a pieno carico gratuitamente usando le regole sopra di acquisto truppe per la scelta delle unità di terra gratuite.
AP ha tecn Abbordaggio 1
Acquistare 2 BD
AP ha tecn Abbordaggio 2
Acquistare 2 BD
Ha visto Mine nemiche
Acquistare 2 SC
AP ha tecn Caccia
Non ha visto Difesa Ravv
Il nemico non è NPA
Acquista solo Trasporti a pieno carico. Proseguite con il diagramma di flusso per spendere i CP rimanenti.
Ha visto Difesa Ravv o Mine
Tirare il dado
Risultato 1-4
Acquistare 1 delle navi di maggiore dimensione disponibili
Possibile DD
AP *non ha* visto Occultamente superiore alla tecn Scanner ed AP *ha* tecn Scanner
La nave più grande *non era* un DD
Acquistare 1 DD
Tirare il dado
-2 al risultato per le opzioni sotto se AP ha Difesa Ravv e ha visto Caccia nemici
Se il risultato modificato NON porta ad "Acquistare per massimizzare il numero di navi" e questa flotta AP non contiene almeno 1 portaerei piena
Acquistare 2 SC poi proseguire
Risultato 1-3: **Acquistare per massimizzare il *numero di navi***
Risultato 4-6: **Acquistare per massimizzare il *numero di navi* che possono usare la max tecn Att/Dif disponibile**
Risultato 7-10: **Acquistare le *navi più grandi disponibili***

Giocatore Alieno – Difesa



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