IMPERI SPAZIALI 4X

REGOLAMENTO MASTER



Il testo evidenziato in questo azzurro è nuovo sono **regole aggiornate di Imperi Spaziali.**
Il testo evidenziato in questo porpora sono **Note di Gioco.**
Il testo evidenziato in questo marroncino sono **Note dell'Ideatore**

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

1.0 Prefazione al Regolamento Master

Questo regolamento è un'edizione consolidata di tutte le regole di *Imperi Spaziali 4X*, *Incontri Ravvicinati, Replicatori* e *Tutte Cose Belle*. Tutte le espansioni sono necessarie per sfruttare tutte le opzioni qui presenti. I riferimenti al Libro degli Scenari Competitivi (CSB) e al Libro degli Scenari in Solitario/Co-Op (SSB) saranno annotati di conseguenza, ad esempio (SSB 8.0).

***Nota per All Good Things (Tutte Cose Buone)**: Le seguenti carte, fornite nel gioco, rimpiazzano le carte con lo stesso numero del gioco base o delle espansioni precedenti: 21-42-55-59-70-71-72-73-76.*

1.1 Panoramica del Gioco

Imperi Spaziali è un classico gioco delle "4S": eSplorare, eSpandere, Sfruttare e Sterminare [4X in inglese]. Ogni giocatore gestisce un impero spaziale e tenta di vincere eliminando gli altri giocatori. La scala del gioco è molto grande – almeno un anno di Terra tra le Fasi Economiche. I Libri degli Scenari forniscono i dettagli del piazzamento iniziale del gioco e le regole aggiuntive a seconda dello scenario scelto.

1.2 Regole Base e Regole Opzionali

Se siete arrivati fin qui nella serie, non c'è bisogno di sviluppare le regole lentamente. Queste sono organizzate in Regole Base, che io (Jim Krohn) consiglio sempre di usare (con giocatori esperti), e Regole Opzionali che possono essere aggiunte per dare un tocco di originalità o cambiare ritmo. Non tutte le Regole Opzionali sono uguali. Ad esempio, io gioco raramente con Navi Uniche (mentre per altri giocatori sono considerate indispensabili), a volte gioco con Carte Risorsa e spesso con Imperi Alternativi. ***Giocate come volete, usando le regole che più vi piacciono!***

Glossario dei termini più comunemente usati:

Alieni non Giocatore (NPA): Navi da combattimento che difendono pianeti sterili nello Spazio profondo.

Colonizzare: il procedimento di porre una Colonia su un pianeta nella Fase di Movimento (4.4) o Fasi di Combattimento (5.10.3), e proseguire quel procedimento nella Fase Economica (7.0).

CP: Punto Costruzione. I Pianeti di Origine e le colonie producono Punti Costruzione. Questi si usano nella Fase Economica per acquistare unità, mantenere le navi spaziali e sviluppare tecnologia. Vi è un foglio di produzione che facilita la registrazione dei CP. Si possono conservare massimo 30 CP per il turno successivo.

Flotta: Tutte le navi appartenenti ad un Impero che sono in un singolo esagono.

Gruppo: da una a sei navi spaziali dello stesso tipo, rappresentate da un segnalino di Gruppo. Le pedine non sempre rappresentano singole navi, ma hanno un segnalino numerico posto sotto di esse ad indicare il numero di navi di quel particolare gruppo (da 1 a 6). Le Navi di Coloni, Minerarie, e Linee di Rifornimento MS sono le uniche eccezioni a questa regola in quanto rappresentano una singola nave.

Nave Spaziale: detta anche "nave". Le navi sono sempre rappresentate da una pedina di Gruppo, anche se è presente una sola nave. Solo le navi dello stesso tipo e Livello Tecnologico possono far parte dello stesso gruppo.

Nemico: un'unità appartenente ad un altro giocatore.

Sistema: una vasta zona di spazio, rappresentata nel gioco da un singolo esagono della mappa.

Spazio Profondo: Esagoni del Sistema Non Originario in cui vengono posizionati i segnalini del Sistema dello Spazio Profondo all'inizio della partita.

Terreno Permanente: indicatori di sistema che rimangono nell'esagono in cui vengono rivelati (pianeti, asteroidi, buchi neri, ecc.).

Unità: Nave, Unità di Terra, Fittizio, Nave Mineraria, Nave di Coloni, Linea di Rifornimento MS, Cantiere Navale, Base, Base Stellare, Missile o Rete Satellitare Di Difesa.

2.0 Le Pedine del Gioco

Ogni giocatore dovrebbe scegliere un colore per rappresentare il suo impero e riceverà segnalini di Sistema e di Gruppo del suo colore.

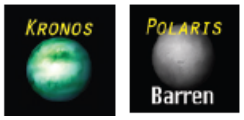
2.1 Segnalini di Sistema



Nel piazzamento iniziale, dividete i segnalini di Sistema a seconda del colore della linea che ne definisce il contorno, stampata sul retro. I segnalini con bordo bianco sono di "spazio profondo". Quelli con bordo colorato popoleranno le stelle di ciascun giocatore, e sono detti "Sistema di Origine". Il giocatore rosso avrà segnalini con bordo rosso per il suo Sistema di Origine, il giocatore blu avrà i segnalini blu, e così via. I segnalini i Sistema devono essere posti a caso; la parte frontale della pedina deve rimanere sconosciuta a tutti i giocatori. Girate a faccia in giù tutti i segnalini che hanno lo stesso colore del bordo e poi mescolateli con cura. Poi ciascun giocatore deve porli a caso sulla mappa, uno per esagono, entro il suo Sistema di Origine. ***Nota**: sono stati forniti otto segnalini aggiuntivi per il Sistema di Origine per ogni colore. Questi*

*sono contrassegnati con una "v" sul lato anteriore. Non devono essere utilizzati a meno che non si utilizzi la Configurazione del Sistema di Origine Variabile (CSB 1.1.13).*I segnalini bianchi occupano tutti gli esagoni tra i Sistemi di Origine dei giocatori. Mettete da parte i segnalini di Sistema inutilizzati in quanto non saranno necessari. Consultate le regole sugli scenari per i dettagli sui piazzamenti di ciascun scenario.

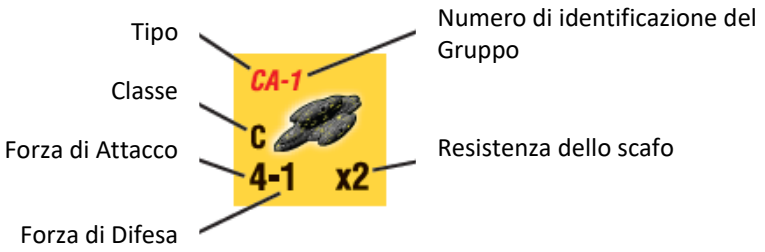
2.2 Pianeti



Un pianeta non ha effetti sul gioco sino a che non viene colonizzato. La colonizzazione inizia nella Fase di Movimento (4.4.1) o anche alla fine del combattimento (5.10.3), e prosegue nella Fase Economica (7.0).
La Tecnologia Terraformazione è necessaria per la colonizzazione di pianeti desolati [*Barren*] (9.6). Nelle regole avanzate, i pianeti desolati nello spazio profondo sono abitati da alieni non cooperativi (14.1).

2.3 Gruppi

2.3.1 In Generale: Le pedine di Gruppo hanno disegno di nave spaziale e rappresentano da 1 a 6 navi spaziali dello stesso tipo e Livello Tecnologico. Ponete un segnalino numerico sotto la pedina di Gruppo per indicare il numero di navi spaziali nel gruppo. I Gruppi sono solamente un modo per rappresentare un gruppo di navi dello stesso tipo e livello tecnologico. Le navi dello stesso tipo e tecnologia possono unirsi e lasciare i Gruppi come desiderano in qualsiasi momento (pedina permettendo).
Le pedine di Gruppo hanno due lati – il retro viene usato per nascondere il tipo di nave e le informazioni di combattimento. Le pedine di Gruppo ed il loro segnalino numerico iniziano con la loro identità nascosta agli altri giocatori e sono rivelate solamente nel combattimento. Il fronte della pedina ha le seguenti informazioni: Tipo, Classe, Forza di Attacco, Forza di Difesa, Resistenza dello Scafo e numero di identificazione del Gruppo.



2.3.2 Tipo: Il tipo di nave spaziale viene indicato a grandi lettere nell'angolo in alto a sinistra della pedina.
BB: Corazzata
BC: Incrociatore da Battaglia
CA: Incrociatore
CV: Portaerei*
DD: Cacciatorpediniere
DN: Dreadnaught (*nome dato alle prime moderne navi da battaglia agli inizi del 1900*)
F: Caccia*
R: Predoni*
SC: Esploratori
SW: Dragamine*
SY: Cantieri Spaziali
**Tipo di nave spaziale introdotto nelle Regole Avanzate.*

2.3.3 Classe: Questa lettera viene usata per determinare quale nave spara per prima nel combattimento (la A spara prima della B).

2.3.4 Forza di Attacco: Il numero necessario per ottenere un colpo a segno (un 4 significa che dovete tirare 4 o meno per colpire il bersaglio).

2.3.5 Forza di Difesa: È il numero stampato accanto alla Forza di Attacco. Ad esempio, un Cacciatorpediniere ha Forza di Difesa di "0". Questo numero modifica il tiro di dado dell'attaccante, quindi maggiore è questo numero e più difficile è colpire la nave in battaglia.

2.3.6 Resistenza dello Scafo: È il numero indicato dopo la "x". Indica il numero di colpi necessari per distruggere una nave nel gruppo. Ad esempio, la Resistenza dello Scafo di un cacciatorpediniere è "1", il che significa che viene distrutto se subisce un colpo. La Resistenza di un Incrociatore è "2", quindi due colpi sono necessari per distruggere un Incrociatore. La Resistenza dello Scafo determina anche il costo di mantenimento della nave, l'ammontare di

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

tecnologia che essa può utilizzare, e la capacità di costruzione necessaria per costruire tale nave in un Cantiere Spaziale. Notate che la Resistenza dello Scafo è indicata sulla pedina di Gruppo, ma vale per tutte le navi entro quel gruppo.

2.3.7 Numero di Identificazione del Gruppo: usate questo numero per identificare il gruppo sulla Tabella di Tecnologia delle Navi.

2.4 Segnalini Numerici



Ciascun Gruppo in gioco deve avere uno di questi segnalini sotto di esso ad indicare il numero di navi spaziali rappresentate dalla pedina di gruppo.
ESEMPIO: Se vi sono 2 Incrociatori con lo stesso Livello Tecnologico in un Gruppo di Incrociatori, ponete un segnalino numerico 2 sotto la pedina di Gruppo CA. Anche se vi è solo una singola nave spaziale nel Gruppo, ponete un segnalino 1 sotto di esso. In questo modo l'avversario non sa quante navi contiene il Gruppo.

2.5 Segnalini Flotta



Per ridurre l'affollamento, sono stati forniti tre Segnalini Flotta per ogni Impero. I Segnalini Flotta sono tenuti ben visibili a tutti i giocatori. Un numero qualsiasi di unità di un giocatore può essere posizionato sul suo Segnalino Flotta e rappresentato dal Segnalino Flotta corrispondente sulla mappa. In ogni caso, un segnalino sul Segnalino Flotta di un giocatore è considerato nell'esagono con il segnalino Flotta.

2.6 Unità non in Gruppo





Le Basi, Navi di Coloni, Linee di Rifornimento MS e Nave Mineraria sono unità non di Gruppo. Rappresentano sempre una singola nave – non dovete quindi mai porre un segnalino numerico sotto tali pedine. Le Basi rappresentano un sistema di difesa – non ve ne può mai essere più di una per esagono (8.1).
** Le Linee di Rifornimento MS (Navi Mercantili) si usano solo nelle Regole Avanzate.*



2.7 Segnalini di Danno

Ponete i segnalini di Danno sopra un gruppo per registrare i colpi subiti dal gruppo durante la Fase di Combattimento. Rimuovete tutti questi segnalini alla fine della Fase di Combattimento (5.6).



2.8 Pianeta di Origine

Un Pianeta di Origine rappresenta il pianeta natale del giocatore, più eventuali insediamenti su lune e pianeti all'interno dello stesso sistema solare. Ogni giocatore inizia con un Pianeta di Origine da cui esplorerà la galassia. La capacità produttiva iniziale è sempre di 20 CP. Salvo quanto diversamente indicato, le regole che si applicano alle Colonie si applicano anche ai Pianeti di Origine.



2.9 Pedine del Numero di Colonia

Queste sono pedine numeriche con la parola "Colonia" e sono poste sulle colonie per indicare la crescita della colonia su un pianeta. Molte hanno indicazione "*Home*" [Originaria] ad un indicare le colonie del Sistema di Origine. Usatele solo quando il vostro Pianeta di Origine subisce danni.

2.10 Pedine Aggiuntive

I segnalini etichettati DYO sul lato scoperto servono a coprire i segnalini persi/danneggiati o a consentire ai giocatori di aggiungere al gioco le proprie regole relative a unità/terreni.

2.11 I Dadi

Il gioco ha dadi a 10 facce che si usano per tutte le situazioni del gioco. Nel gioco lo 0 rappresenta il 10.

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

3.0 La Sequenza di Gioco

Per il primo turno di gioco, i giocatori tirano un dado per determinare chi inizia per primo e il gioco procede in senso orario attorno alla mappa. Dopo il primo turno, l'Ordine di Gioco è determinato puntando nella Fase economica (7.4). La Sequenza di Gioco è la seguente:

A. Determinazione dell'Ordine di Gioco (7.4)

B. Turno Uno:
Giocatore Uno:
a. Movimento (4.0)
b. Combattimento (5.0)
c. Esplorazione (6.0)
Giocatori 2-4: Come il giocatore 1,

C. Turno Due (come il turno uno)

D. Turno Tre (come il turno uno)

E. Fase Economica: (7.0) Tutti i giocatori svolgono questa fase simultaneamente, non nell'ordine di gioco.

Registrate il turno corrente usando il segnalino di Turno e la Tabella dei Turni stampata sulla mappa. Dopo la Fase Economica, il segnalino di Turno torna ad 1. Proseguite sino a quando non viene determinato un vincitore.

4.0 Movimento

4.1 Procedura di Movimento

Le unità muovono di sistema in sistema adiacente (da un esagono ad un esagono adiacente). La distanza di movimento di un'unità viene determinata dal Livello di Tecnologia Movimento del giocatore, e viene misurata in esagoni. Il movimento è volontario, ed un giocatore può muovere uno, alcuni o tutti i propri gruppi o nessuno, nella stessa Fase di Movimento. Le unità possono essere mosse separatamente o assieme. All'inizio della partita, il Livello di Tecnologia Movimento di tutti i giocatori è "1". Questo significa che ciascuna unità può muovere di un solo esagono durante la Fase di Movimento di ciascun turno. Se sviluppate la Tecnologia Movimento (durante la Fase Economica, 7.5), incrementate il numero di esagoni che ogni nave può percorrere in un turno, come segue:

- **Livello 2:** Le navi possono muovere di 1 esagono in ognuno dei primi due turni, ma possono muovere di 2 esagoni nel terzo turno.
- **Livello 3:** Le navi possono muovere di 1 esagono nel primo turno, ma possono muovere di 2 esagoni nel secondo e terzo turno.
- **Livello 4:** Le navi possono muovere di 2 esagoni in tutti e tre i turni.
- **Livello 5:** Le navi possono muovere di 2 esagoni in ognuno dei primi due turni, ma possono muovere di 3 esagoni nel terzo turno.
- **Livello 6:** Le navi possono muovere di 2 esagoni nel primo turno, ma possono muovere di 3 esagoni nel secondo e terzo turno.
- **Livello 7:** Le navi possono muovere di 3 esagoni in tutti e tre i turni.

4.1.1 Navi Non-Combattenti: Indipendentemente dal vostro Livello di Tecnologia Movimento, queste navi (8.4, 8.5, 13.1) possono muovere di un solo esagono per turno.
4.1.2 Fittizi: I Fittizi (8.3) muovono alla velocità del Livello di Tecnologia Movimento corrente.
4.1.3 Unità che Non Muovono: Le Basi (8.1), Basi Stellari (38.5), le Reti di Difesa Satellitari (14.0), ed i Cantieri Spaziali (8.2) non possono muovere.

4.2 Limitazioni al Movimento

Un'unità non può entrare in un esagono che contiene un segnalino di Sistema a faccia in giù (non esplorato), una Nebulosa, o Asteroidi, *a meno che* non inizi il suo turno adiacente ad esso. Inoltre, entrare in un esagono con qualsiasi di questi segnalini fa terminare il movimento dell'unità, indipendentemente dal Livello di Tecnologia Movimento.
ESEMPIO: Un gruppo che potrebbe muovere di due esagoni inizia la Fase di Movimento adiacente ad un esagono che contiene un segnalino di Asteroidi. Può entrare nell'esagono, ma si deve fermare dopo averlo fatto.
Le unità prive di Forza di Attacco (come navi di Coloni, Fittizie e Minerarie) non possono entrare in un esagono con un segnalino di Sistema a faccia in giù (non esplorato) a meno che una nave in grado di combattere entri anch'essa in quell'esagono (può non essere partita dalla stessa locazione).

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

4.3 Esagoni Occupati dal Nemico

Le unità devono immediatamente terminare tutto il loro movimento quando entrano in un esagono che contiene unità nemiche che hanno capacità di combattimento e le devono attaccare durante la Fase di Combattimento. Se un'unità entra in un sistema che contiene solo unità nemiche prive di capacità di combattimento (nave di Coloni, ecc.), queste unità senza difesa sono immediatamente distrutte e non impediscono il movimento (né rivelano la tecnologia o la nave). Le unità che muovono (attaccanti) possono ignorare le colonie nemiche su un pianeta e passare attraverso l'esagono o rimanere in esso. Se un'unità termina il movimento in un esagono con una Colonia nemica, l'unità la può attaccare durante la Fase di Combattimento.

4.4 Pianeti e Colonizzazione



Un pianeta privo di colonia non ha effetti sul movimento. Un pianeta non colonizzato può essere colonizzato da una nave di Coloni. Un pianeta colonizzato non può essere colonizzato nuovamente sino a che la Colonia esistente non viene distrutta (5.10.3).

4.4.1 Iniziare la Colonizzazione

Ponete la nave dei Coloni (a mostrare il lato della nave) sul segnalino di Pianeta. Lo potete fare nello stesso turno nel quale la nave dei Coloni muove nell'esagono, o dopo un attacco che abbia avuto successo contro quell'esagono. Una volta che annunciate la colonizzazione in questo modo, la nave dei Coloni non può più muovere. Ha iniziato il processo di formazione della Colonia e si è smantellata per fornire i materiali necessari per iniziare tale processo. Da questo momento in poi è considerata una Colonia. La Colonizzazione impiega tempo e la colonia crescerà nelle future Fasi Economiche (7.7).

4.4.2 Colonizzazione di Pianeti Desolati



Alcuni pianeti sono detti "Desolati" [*Barren*]. Non possono essere colonizzati senza la Tecnologia di Formazione della Terra (vedere 9.6). Una volta che un pianeta Desolato viene colonizzato, funziona come qualsiasi altro pianeta. Fornisce risorse e cresce come qualsiasi altro pianeta non desolato. Se una colonia su un pianeta Desolato viene distrutta, il pianeta torna immediatamente ad essere Desolato.

5.0 Combattimento

5.1 Procedura del Combattimento

Il combattimento avviene durante la Fase di Combattimento quando unità appartenenti a giocatori diversi si trovano nello stesso esagono. Il combattimento è obbligatorio ed avviene entro un esagono. Il giocatore le cui unità hanno mosso nell'esagono ed iniziato il combattimento viene detto attaccante, mentre l'altro giocatore è detto difensore. Sia le unità attaccanti che difendenti possono sparare, spesso più di una volta, ed il combattimento prosegue sino a che un giocatore ha unità rimanenti nell'esagono.
In questo gioco non è previsto alcun combattimento a tre. Se un giocatore entra in un esagono con unità provenienti da due fazioni diverse, può scegliere quale combattere per prima. Solo le unità che sopravvivono/rimangono nell'esagono possono essere utilizzate nella seconda battaglia. I danni vengono rimossi tra una battaglia e l'altra. Se vengono iniziati più combattimenti durante lo stesso turno, il giocatore attivo decide l'ordine in cui vengono risolti.

5.1.1 Spostare le Unità Fuori Mappa: Se è presente un'unità Fittizia (8.3), viene eliminata prima che abbia luogo il combattimento (se solo una parte ha unità Fittizie, l'altra parte non deve rivelare le sue unità). Prendete tutte le unità nel sistema temporaneamente e ponetele in un'area adatta fuori dalla mappa di gioco. In alternativa, i giocatori possono usare la Mappa di Battaglia (37.4.2). Indicate il sistema nel quale avviene la battaglia per ricordarlo. L'attaccante ed il difensore rivelano e sistema le loro unità in "linee di battaglia". Se è presente un "Fittizio", viene eliminato prima che abbia luogo il combattimento. Ogni linea deve essere organizzata secondo la Classe (A da un lato, B accanto, C accanto a B ecc.).

5.1.2 Determinazione se Schermare il Combattimento: Poi, ogni giocatore conta il numero di navi combattenti coinvolte in battaglia, incluse le Basi (8.1), Basi Stellari (38.5), Reti di Difesa Satellitare (14.0) e Cantieri Spaziali (8.2). Il giocatore che ha il numero maggiore di navi ha l'opzione di Schermare il Combattimento (vedere 5.7).

5.1.3 Determinare il Bonus per Dimensione della Flotta: Se un giocatore ha il doppio delle unità non schermate ed in grado di combattere rispetto al suo avversario in un combattimento, le sue unità sparanti godono di un bonus +1 alla loro Forza di Attacco. Determinate questo Bonus di Dimensione della Flotta all'inizio di ogni round di fuoco. È possibile che nel progredire di una battaglia e con la distruzione delle navi, il differenziale di dimensione vari, in modo che un giocatore che ha questo bonus all'inizio del combattimento lo perda in un round seguente, e viceversa. Notate che la

parte in inferiorità non ha penalizzazioni al suo fuoco. Le Mine (17.1) non contano per la Dimensione della Flotta in alcun modo. Le Basi, Basi Stellari, Reti di Difesa Satellitare, e Cantieri Spaziali contano per questo bonus.

5.1.4 Risoluzione del combattimento: I giocatori risolvono il combattimento a partire dalle unità di Classe A, passando alla Classe B e così via in ordine discendente, sino a che tutte le navi hanno avuto l'opportunità di sparare. Nessuna nave può sparare più di una volta in un round di combattimento, ma possono essere attaccate più di una volta.

5.1.5 Ripetere se necessario: Se sia l'attaccante che il difensore hanno ancora navi nell'esagono dopo questo primo round di combattimento, effettuate un secondo round di combattimento a partire dalla fase *Schermare il Combattimento* (5.7). Il combattimento può durare un numero qualsiasi di round. Dopo il completamento del primo round un'unità che ha la possibilità di sparare contro un bersaglio può invece ritirarsi (5.9).

5.2 Ordine di Fuoco

Il combattimento a fuoco non è *mai* simultaneo. Le navi di Classe A sparano prima di quelle di Classe B, quelle di Classe B prima di quelle di Classe C, e così via. Se entrambi i giocatori hanno gruppi della stessa Classe, il gruppo appartenente al giocatore che ha Tecnologia Tattica superiore spara per prima. Se sia la Classe che la Tattica sono uguali per entrambi i gruppi, allora il gruppo difendente nel combattimento spara per prima. Se il combattimento avviene in un sistema con Asteroidi o Nebulosa, la Classe di tutte le navi spaziali diviene E indipendentemente da cosa è scritto sulla pedina (Condizioni Speciali 5.8).

***NOTA DI GIOCO**: E' possibile che tutte le unità di un giocatore sparino prima che l'avversario abbia la possibilità di tirare il dado. È anche possibile che una nave sia distrutta prima che possa sparare una sola volta. Sviluppare una superiore Tecnologia Tattica rispetto all'avversario può essere importantissimo.*

5.3 Chi può Sparare

Solo le unità che hanno Forza di Attacco possono sparare. Un'unità combattente può sparare contro un'unità nemica nel sistema eccetto contro un'unità schermata (5.7). Se le navi fanno parte dello stesso gruppo, possono sparare individualmente contro bersagli diversi. Nelle Regole Avanzate, gli Squadroni di Caccia possono anch'essi sparare (11.2) e possono farlo indipendentemente dalle loro Portaerei (11.1).

5.4 Unità non combattenti

A meno che non siano schermate, le unità prive di capacità di combattimento (navi di Coloni, Minerarie e Linea di Rifornimento MS) sono automaticamente eliminate se attaccate da una nave in grado di sparare. Le Colonie (sui pianeti) non hanno capacità di combattimento, ma non potete attaccarle sino a quando tutte le navi presenti non sono state sconfitte (5.10). Le unità prive di capacità di combattimento non possono ritirarsi.

5.5 Risoluzione del Fuoco

Scegliete un'unità sparante ed il bersaglio. Sommate sia la Forza di Attacco che il Livello di Tecnologia Attacco (9.2) dell'unità sparante. La somma è la Forza di Attacco totale.

***ESEMPIO**: La Forza di Attacco di un Incrociatore da Battaglia è 5, e se ha un Livello di Tecnologia Attacco di 1, la sua Forza di Attacco totale è 6.*

Incrementate la Forza di Attacco di 1 se è applicabile il Bonus di Dimensione della Flotta (5.1.4).

Poi, sommate sia la Forza di Difesa che il Livello di Tecnologia Difesa del difensore e sottraete la somma dalla Forza di Attacco totale per ottenere il numero necessario "Per Colpire". L'attaccante tira un dado per ogni nave del gruppo e se il risultato è pari o inferiore a tale numero, ottiene un colpo. Indipendentemente dal numero necessario per colpire, un tiro di dado di 1 ottiene sempre un colpo a segno. I dadi possono essere tirati uno alla volta per ogni nave, in modo da conoscere il risultato e scegliere il bersaglio successivo.

***ESEMPIO**: Se un bersaglio ha Forza di Difesa 1 ed un Livello di Tecnologia Difesa di 1, si sottrae 2 dalla Forza di Attacco totale. Se l'incrociatore da battaglia dell'esempio sopra è l'unità sparante, necessiterebbe di un tiro di dado di 4 o meno per ottenere un colpo a segno.*

Importante: le modifiche apportate dalla Tecnologia Attacco e Difesa non possono eccedere la Resistenza dello Scafo della nave (9.2).

5.6 Registrazione dei Colpi



Il danno è cumulativo e viene registrato ponendo segnalini di Danno su o accanto alla pedina di Gruppo durante la battaglia. Quando una nave subisce colpi pari alla Resistenza dello Scafo, viene distrutta. Variate il segnalino numerico sotto la pedina di Gruppo per riflettere questa perdita di una nave, e se il gruppo ha una sola nave rimuovete dal gioco la pedina di Gruppo.

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

***ESEMPIO**: Il Gruppo Incrociatori #1 ha 2 Incrociatori. Pertanto, all'inizio del combattimento, vi è un segnalino numerico "2" sotto la pedina di Gruppo. Durante il combattimento subisce un colpo contro uno degli Incrociatori, quindi viene posto un segnalino di Danno "1" sulla pedina per registrare il colpo. In seguito, si ottiene un secondo colpo contro lo stesso Incrociatore. Il segnalino di Danno correntemente indicante il primo colpo viene rimosso, mentre il segnalino numerico sotto la pedina di Gruppo viene girato dalla parte "1" a mostrare che rimane un solo Incrociatore nel Gruppo. Se questo viene in seguito distrutto, la pedina di Gruppo ed il suo segnalino numerico verranno rimossi.*

Due o più navi nello stesso Gruppo non possono subire colpi nello stesso momento, tutti i colpi devono essere assegnati alla stessa nave, e solo dopo che è stata distrutta i colpi seguenti possono essere assegnati ad un'altra nave dello stesso gruppo.

A meno che non vi siano colpi sufficienti per distruggere un bersaglio, i colpi non influenzano le navi in alcun modo. Se è altrimenti in grado di farlo, una nave danneggiata può essere assegnata ad un gruppo diverso e ritirarsi (5.9) oppure può essere scortata (5.7). Alla fine del combattimento, se una nave ha subito colpi ma non è stata distrutta, i colpi sono rimossi. Pertanto, le navi sono considerate riparate automaticamente dopo il combattimento (i turni rappresentano un lungo periodo di tempo nel quale l'equipaggio può riparare i danni).

***ESEMPIO**: Una corazzata del Gruppo BB n. 2 subisce 2 colpi in combattimento. Dopo che l'ultima nave nemica si è ritirata per concludere il combattimento, il segnalino Danni viene rimosso dalla cima del segnalino del Gruppo.*

5.7 Schermare il Combattimento

All'inizio di ogni round di fuoco, se un giocatore ha più navi dell'avversario, può scegliere di schermarne alcune. Può schermare un numero di navi pari alla differenza.

***ESEMPIO**: Se l'attaccante ha 10 navi ed il difensore 5, l'attaccante può schermarne 5.*

Prima di tirare i dadi per risolvere il fuoco, mettete da parte le navi schermate, se presenti. Non possono sparare né essere attaccate in quel round. Possono ritirarsi, ma solo quando è il loro turno (vedi 5.9). I giocatori possono modificare la composizione delle proprie navi schermate all'inizio di ogni round di combattimento, in modo che le unità che hanno sparato nel primo round possano essere schermate in un round successivo e viceversa.

Tutte le navi non combattenti vengono automaticamente schermate fino alla fine della battaglia (vedi 5.9.1). La schermatura non può essere utilizzata in combattimento contro Macchine del Giorno del Giudizio o le Amebe Spaziali (espansione Incontri Ravvicinati).

5.8 Condizioni Speciali



5.8.1 Asteroidi: Se il combattimento avviene in un sistema con un segnalino di Asteroidi, il Livello di Tecnologia Attacco di tutte le unità nel combattimento è considerato essere zero, indipendentemente dal Livello di Tecnologia dei giocatori. Inoltre, la Classe di tutte le navi nel combattimento è considerata essere E, indipendentemente da quello che è scritto sulla pedina.

L'ordine di fuoco delle navi viene determinato esclusivamente dalla tecnologia Tattica delle unità sparanti coinvolte. Questo rappresenta la maggiore protezione fornita dagli asteroidi e le difficoltà per sparare con armi a lungo raggio e più tecnologicamente avanzate entro la cintura di asteroidi. Notate che il numero della Forza di Attacco delle navi non ne viene influenzato.



5.8.2 Nebulosa: Se il combattimento avviene in un sistema con un segnalino di Nebulosa, il Livello di Tecnologia Difesa di tutte le unità nel combattimento è considerato essere zero, indipendentemente dal Livello di Tecnologia dei giocatori, a rappresentare la natura del combattimento ravvicinato in queste condizioni. Inoltre, la Classe di tutte le navi nel combattimento è considerata essere E, indipendentemente da quello che è scritto sulla pedina. Notate che il numero della Forza di Difesa delle navi non ne viene influenzato.

5.8.3 Effetti Aggiuntivi: Vedere il Terreno Aggiuntivo (25.0) per altri effetti sul combattimento.

5.9 Ritirate

La Ritirata è un'azione volontaria. In qualsiasi momento *dopo* il primo round di combattimento, una nave può scegliere di ritirarsi invece di sparare. Può scegliere di farlo solo quando arriva il suo turno di fuoco. La ritirata può comportare il piazzamento di un nuovo segnalino di Gruppo sulla mappa (cioè se una nave in un gruppo si ritira lasciando il resto del gruppo nell'esagono). Le Navi non Combattenti (5.4), Basi (8.1), Basi Stellari (38.5), Reti di Difesa Satellitare (14.0), Cantieri Spaziali (8.2), Titani (22.0), e Missili (24.4) non si possono ritirare. Le Ritirate non possono essere effettuate dopo che tutte le navi nemiche con capacità di combattimento spaziale sono state distrutte o si sono ritirate.

5.9.1 Locazione di Ritirata: Una nave spaziale che si ritira deve:

- Essere spostata in un Sistema adiacente.
- L'esagono non può contenere alcuna unità nemica.

- Non può essere un Sistema inesplorato o una Supernova (6.5).
- Può ritirarsi in un esagono di Buco Nero (6.3) ma non può usare la Fionda Gravitazionale del Buco Nero (31.0) durante la ritirata.
- *Deve* ritirarsi in un Sistema che è equamente distante o più vicino ad una delle sue colonie rispetto all'esagono da cui si ritira; questo non deve necessariamente essere la Colonia più vicina. La vicinanza si determina contando gli esagoni ed ignorando terreno e unità che si frappongono.
- Se non esiste alcuna ritirata legale, la nave non si può ritirare.

5.10 Colonie & Combattimento



5.10.1 Procedura: Una nave in un sistema occupato da una Colonia nemica può attaccare la Colonia, ma solo dopo che tutto il combattimento è stato risolto nell'esagono. Se tutte le unità nemiche sono state distrutte o si sono ritirate, la Colonia può essere oggetto di fuoco. Ogni nave può sparare una sola volta contro la Colonia, e questa non può rispondere al fuoco. Una nave può sparare contro una Colonia solo durante la sua Fase di Combattimento (non durante la Fase di Combattimento del turno del giocatore possessore della colonia), ma lo può fare ogni turno nel quale rimane nell'esagono. Ogni Colonia ha una Forza di Difesa di zero e non ha Tecnologia di Difesa. Si usano solo la Forza di Attacco e la Tecnologia di Attacco della nave attaccante per determinare le possibilità di colpire. Il modificatore per la Dimensione della Flotta (5.1.4) si ignora.
5.10.2 Effetto dei Colpi: Un colpo reduce la Colonia di un livello. Una Colonia con 5 CP è ridotta a 3 CP, da 3 CP a 1 CP, e da 1 CP viene distrutta (rimuovete il segnalino di Colonia – il pianeta può essere colonizzato da un'altra nave di Coloni). Su un pianeta di nuova colonizzazione – è stata posta la nave dei coloni sul pianeta ma non è ancora stata girata dalla parte della Colonia – necessita anch'essa di 1 colpo per essere distrutta. Se viene colpito il Pianeta di Origine, invece di usare i segnalini di 3 CP ed 1 CP, riduce il suo valore di incrementi di 5. Pertanto, il primo colpo lo riduce a 15 CP, il secondo a 10 CP, il terzo a 5 CP, il quarto lo distrugge.
5.10.3 Colonie danneggiate: Le colonie ridotte funzionano normalmente. Danno CP (come indicato sulla pedina) e crescono durante la Fase Economica. Se ridotte completamente (distrutte), il pianeta può essere colonizzato ancora. Se l'attaccante ha una nave di Coloni nell'esagono, può iniziare immediatamente la colonizzazione (4.4.1).

5.11 Post Combattimento

Le navi rivelate nel combattimento tornano ora sulla mappa ma rimangono a faccia in su e possono essere esaminate, assieme al segnalino numerico, da altri giocatori in qualsiasi momento. Se iniziano un turno nello stesso esagono con una delle loro colonie, possono essere girate a faccia in giù (nascondendo il loro segnalino numerico) prima di essere mosse e rimangono in quella posizione sino a quando non ingaggiano ancora il combattimento.

6.0 Esplorazione

Eccetto per i Pianeti di Origine dei giocatori, all'inizio della partita tutti i sistemi sono inesplorati, e questo è indicato dal piazzamento di segnalini di Sistema a faccia in giù durante il piazzamento iniziale.

6.1 Procedura di Esplorazione



Se un'unità si trova in un esagono con un segnalino di Sistema a faccia in giù (inesplorato) durante la Fase di Esplorazione, *deve* esplorare quel sistema. Girate il segnalino e rivelate la sua identità a tutti i giocatori. Applicate gli effetti immediatamente. Gli Incrociatori equipaggiati con scanner avanzati, un potenziamento Tecnologico, possono alterare questa procedura ed esplorare durante il movimento (9.7).

6.2 Pianeti, Nebulose ed Asteroidi

Questi segnalini rimangono nell'esagono ed influenzano il gioco in seguito.
• PIANETI: Possono essere colonizzati (4.4)
• NEBULOSE ED ASTEROIDI: Influenzano il movimento (4.2) ed il combattimento (5.8).

6.3 Buchi Neri



Un'unità che muove o esplora in un esagono che contiene un Buco Nero deve momentaneamente arrestare il movimento per controllare se sopravvive. Ogni nave in un gruppo deve controllare individualmente per la sopravvivenza. Con un tiro di 1-6, la nave sopravvive; con 7-10 viene distrutta. Ovviamente effettuare questo tiro di dado/i rivela quante navi sono entrate nell'esagono. Questo tiro di dado viene effettuato nel momento in cui la nave entra nel Buco Nero. Le unità che iniziano la loro Fase di Movimento in un Buco Nero non devono tirare ancora, a meno che non escano e poi rientrino in quell'esagono. Se la nave sopravvive all'incontro con il Buco Nero, può proseguire il movimento (Livello di Tecnologia Movimento permettendo). Il Buco Nero rimane nell'esagono per il resto della partita.

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

6.4 Pericolo!



Lo spazio è pericoloso, specialmente le sue parti inesplorate. Quando viene rivelato questo segnalino, tutte le unità nell'esagono sono distrutte. Il segnalino viene poi rimosso dal gioco e l'esagono rimane quindi vuoto.

6.5 Supernova



Una Supernova domina questo settore dello spazio. Un'unità che rivela la Supernova deve immediatamente ritirarsi nell'esagono da dove è appena uscita. La Supernova rimane nell'esagono per il resto della partita. Nessuna unità può muovere o ritirarsi nel sistema.

6.6 Perso nello Spazio



Quando un'unità rivela questo segnalino, il giocatore alla destra del giocatore che "ha rivelato" sposta immediatamente l'unità di 1 esagono in qualsiasi direzione. Se più di un'unità si trova nell'esagono, tutte le unità devono essere spostate assieme in gruppo. Se poste in un esagono con un segnalino di Sistema inesplorato, quel segnalino deve immediatamente essere esplorato. Se viene posta in un esagono che contiene un'unità nemica, ne consegue il combattimento. Dopo aver spostato le unità fuori dall'esagono, il segnalino Perso nello Spazio viene rimosso e l'esagono rimane vuoto.

6.7 Minerali



Questo segnalino rappresenta una preziosa risorsa vitale all'industria.

6.7.1 Caratteristiche: Questo segnalino non ha effetti sul movimento o combattimento e rimane nell'esagono sino a quando non viene trasportato lontano dalle Navi Minerarie. I Minerali non possono essere distrutti volontariamente. Se trasportato in una Colonia o nel Pianeta di Origine, il segnalino di Minerali viene rimosso dal gioco nella Fase Economica e genera un bonus una tantum di CP pari al valore stampato sulla pedina (fintanto che la Colonia o Pianeta di Origine non è bloccato – vedere 7.1).

6.7.2 Procedura di Trasporto: Solo una Nave Mineraria può trasportare un segnalino di Minerali. Una Nave Mineraria può trasportare un solo segnalino di Minerali alla volta. Per indicare il trasporto, ponete il segnalino sopra la nave che trasporta il minerale, il segnalino si sposta con la Nave Mineraria. Non vi è alcun costo per fare questo e può essere fatto in qualsiasi momento. Quando la nave ed il minerale raggiungono un esagono con qualsiasi Colonia (anche di nuova formazione) o Pianeta di Origine, il minerale può essere "depositato" sul pianeta dove rimane sino alla Fase Economica. Si può depositare un numero qualsiasi di segnalini di Minerale nello stesso pianeta colonizzato. Un segnalino di Minerale, una volta trasportato da una Nave Mineraria, lascia l'esagono vuoto. Una Nave Mineraria non può lasciare il suo carico nello spazio per poter caricare un Minerale migliore.

6.7.3 Distrutto: Se una Nave Mineraria viene distrutta mentre trasporta un segnalino di Minerale (o un Relitto Spaziale), il Minerale/Relitto viene distrutto assieme alla nave. Similmente, se una Colonia con un Minerale/Relitto Spaziale viene distrutta prima della Fase Economica, anche il Minerale/Relitto Spaziale viene distrutto.

6.8 Relitto Spaziale



E' stato trovato il relitto di una nave spaziale di una civiltà avanzata.

6.8.1 Caratteristiche: Un Relitto Spaziale può essere trasportato ad un Pianeta di Origine o Colonia (anche una nuova) da una Nave Mineraria proprio come se fosse un segnalino di Minerale (6.7.2). Invece di un bonus in CP, dà al giocatore un potenziamento Tecnologico gratuito durante la Fase Economica (7.2). Per determinare quale tecnologia viene migliorata, tirate un dado e consultate la Tabella della Tecnologia – Relitto Spaziale.

Se la Tecnologia che si ottiene è già al massimo livello per quella categoria, il potenziamento è sprecato. Indipendentemente dal risultato, rimuovete il Relitto Spaziale dal gioco al termine della Fase Economica. I Relitti Spaziali non possono essere distrutti volontariamente. Una Nave Mineraria non può scaricare un Relitto Spaziale in spazio per raccogliere un segnalino di Minerale.

6.8.2 Distrutto: Se una Nave Mineraria viene distrutta mentre traina un segnalino Relitto Spaziale, anche il Relitto Spaziale viene distrutto. Allo stesso modo, se una Colonia con un segnalino Relitto Spaziale viene distrutta o catturata, anche il segnalino Relitto Spaziale viene distrutto.

6.9 Altre Scoperte dello Spazio Profondo

Terreno Aggiuntivo (25.0) e Scoperte Opzionali dello Spazio Profondo (28.0) aggiungono varietà all'esplorazione dello Spazio Profondo. Se non si gioca con un particolare tipo di Terreno, rimuoverlo prima della preparazione o, quando il suo segnalino viene girato, rimuovere il segnalino dal gioco.

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

6.10 Uso delle Tessere Terreno



Quando un terreno permanente viene rivelato durante l'esplorazione, sostituite quel segnalino con la tessera terreno appropriata.

6.10.1 Pianeti del Sistema Originario:
Sebbene i pianeti del Sistema Originario siano terreno permanente, vengono sostituiti dalla tessera terreno solo quando viene avviata una Colonia su di essi. Questo perché queste tessere hanno un segnalino da 5 CP/Colonia Piena stampato su di esse. Una volta piazzata una Colonia, il segnalino Crescita della Colonia verrà posizionato sopra il segnalino Pieno. Se la Colonia viene successivamente distrutta, sostituisci la tessera terreno con il segnalino Sistema Originario originale. Se un giocatore colonizza un pianeta nello spazio di origine di un altro giocatore, posiziona il segnalino Colonia di quel giocatore sopra l'illustrazione sulla tessera. L'eccezione è il Pianeta Sterile in ogni Sistema Originario, che a volte non viene mai colonizzato; questa tessera ha un lato non colonizzato.
6.10.2 Asteroidi e Distruzione dei Pianeti: Gli asteroidi si trovano sul retro della maggior parte delle tessere pianeta nel caso in cui il pianeta venga distrutto da un Titano (22.3).
6.10.3 Scenari Epici: La maggior parte delle tessere non pianeta ha uno spazio vuoto sul retro. Dodici di queste tessere sarebbero necessarie per collegare due plance di *Imperi Spaziali* per gli Scenari Epici (CSB 8.0).

7.0 La Fase Economica

La Fase Economica si svolge al termine di ogni terzo turno. Questa fase è composta da una sequenza di compiti che i giocatori svolgono segretamente e simultaneamente:

- Raccogliere le Entrate delle Colonie (7.1)
- Raccogliere le Entrate Minerarie (7.2)
- Raccogliere le Entrate delle Linee di Rifornimento MS (10.2). *Solo Regole Avanzate.*
- Sottrarre il Mantenimento (7.3)
- Puntare per determinare l'ordine di gioco (7.4)
- Acquistare unità e tecnologia (7.5)
- Porre le unità acquistate nelle colonie disponibili (7.6)
- Variare le pedine di colonia a rifletterne la crescita (7.7)

È fornito nel gioco un foglio per registrare la produzione che elenca i passi specifici con spazio per indicare i Punti Costruzione (CP) prodotti e spesi per ciascuna voce.

7.1 Raccogliere le Entrate delle Colonie

7.1.1 Procedura: Prima, ogni giocatore che ha più di 30 CP deve scartare per tornare a 30 CP. Poi, i giocatori ricevono le entrate. Ogni pedina di Colonia ha indicato un numero che rappresenta il suo valore in CP. I giocatori iniziano la Fase Economica sommando i CP di tutte le loro Colonie ed annotando la somma sul Foglio di Produzione come entrata.
***ESEMPIO**: un giocatore ha colonizzato due Pianeti oltre a quello di Origine. Ottiene 30 CP per il Pianeta di Origine e 5 CP per ognuno dei due Pianeti per un totale di 40 CP.*
Una nave di Coloni vale zero CP e rimane senza valore sino a quando non viene girata dalla parte "Colonia" (7.7).
7.1.2 Effetti del Blocco: Una Colonia che ha unità nemiche nello stesso esagono (e nessuna unità amica nel caso di Predoni nemici, 16.0) non produce entrate, ma cresce (7.7) normalmente. Solo le unità con Forza di Attacco possono bloccare una Colonia.

7.2 Raccogliere le Entrate Minerarie

Sommate il valore di tutti i segnalini di Minerale trasportati dalle Navi Minerarie alle vostre colonie non bloccate sin dall'ultima Fase Economica (inclusi i pianeti occupati da una nave di Coloni che non è ancora stata girata). Registrate la somma di questi segnalini di Minerali sul foglio di produzione e rimuovete poi i segnalini di Minerali dal gioco. Questa è un'entrata unica. Se il giocatore ha recuperato Relitti Spaziali (6.8), tirate per il potenziamento tecnologico ora. Se la Colonia è sotto blocco (7.1.2) il beneficio dei Minerali/Relitto Spaziale non possono essere raccolti sino a quando il blocco non viene eliminato.

7.3 Mantenimento

7.3.1 Costo di Mantenimento: Ogni nave ha un costo di mantenimento pari alla Resistenza dello Scafo. Sommate la Resistenza dello Scafo di tutte le vostre navi ed annotate la somma nel vostro foglio di produzione. Le Basi, Basi Stellari, Reti di Difesa Satellitare, Colonie, navi di Coloni, navi Minerarie e Cantieri Spaziali non hanno costi di mantenimento. Se il costo totale di mantenimento eccede le entrate del giocatore, le sue entrate nette divengono zero.

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

***ESEMPIO**: Un giocatore ha un Gruppo di Incrociatori con 3 navi in esso. Ciascun Incrociatore ha un costo di mantenimento di 2 CP (resistenza dello scafo 2), quindi il gruppo ha un costo totale di 6 CP per il mantenimento. Sottrae questo valore dalle sue entrate ed annota ciò che rimane nel suo foglio di produzione.*

7.3.2 Autodistruzione delle Navi: In qualsiasi momento del proprio turno, un giocatore può autodistruggere qualsiasi delle sue unità correntemente sulla mappa, rimuovendole pertanto dal gioco (le navi autodistrutte possono essere ricostruite tornando quindi in gioco). Un motivo per farlo è evitare di pagarne i costi di mantenimento. Un altro è di "fare spazio" per navi spaziali più nuove ed avanzate tecnologicamente.

7.4 Puntare per determinare l'ordine di gioco

Indicate un numero di CP come puntata sul vostro foglio di produzione. Chi punta di più ottiene il vantaggio di determinare l'ordine di gioco per il turno seguente. Questa puntata è opzionale, potete puntare zero CP, e similmente, non vi è limite massimo (se non il numero totale di CP che avete a disposizione). Chi vince sceglie quale giocatore inizia per primo, l'ordine di svolgimento del turno prosegue poi in senso orario attorno alla tavola. Questo ordine rimane in effetto sino alla Fase Economica seguente. Indipendentemente da chi vince, tutti i giocatori sottraggono la loro puntata dai CP disponibili. Nel caso di parità (anche una parità dove tutti giocatori puntano zero), il giocatore che era il primo nell'ordine in questo turno (tra quelli in parità) vince. Le puntate sono rivelate dopo la Fase Economica. Nel primo turno di gioco, i giocatori determinano l'ordine di gioco a caso.

7.5 Acquisto delle Unità e Tecnologia

7.5.1 Procedura: I giocatori possono ora spendere CP per acquistare nuovi Livelli Tecnologici e navi. Questi costi sono elencati sulla Tabella di Tecnologia delle Navi e nella Tabella della Ricerca. Registrate ogni acquisto sul vostro foglio di produzione. Se concludete questa fase con CP non spesi, si conservano per il turno seguente.

7.5.2 Limiti iniziali di costruzione: All'inizio del gioco un giocatore può costruire solamente Esploratori, Navi di Coloni, Navi Minerarie, Fittizi e Cantieri Spaziali. Altri tipi di navi possono essere costruite solamente quando il Livello di Tecnologia di un giocatore è sufficientemente avanzato.

7.5.3 Livello di Tecnologia delle Navi: Quando acquistate una nave, è automaticamente "costruita" con la più recente tecnologia che possedete. Se acquistate un Livello Tecnologico ed una nave spaziale nella stessa Fase Economica, il nuovo Livello di Tecnologia si applica alla nuova nave.

Comunque, le navi già in gioco non sono automaticamente aggiornate. Usate la vostra Tabella di Tecnologia delle Navi per registrare i Livelli Tecnologici di ciascun gruppo.

7.5.4 Limiti di acquisto: Se tutte le pedine di Gruppo di una data nave sono già in gioco, non potete costruire nuove navi di quel tipo (a meno che non autoaffondiate navi in uno dei gruppi per riutilizzare la pedina di Gruppo per le navi di nuovo acquisto).

7.6 Piazzamento delle Unità Acquistate

7.6.1 Procedura: Le unità acquistate sono poste nei Cantieri Spaziali (***SY***). Con Livello di Tecnologia Cantieri 1, può essere posta una nave di Resistenza dello Scafo x 1 per ogni SY. Se due SY di Livello di Tecnologia 1 occupano lo stesso sistema, si possono piazzare lì navi per il valore di 2 punti di Resistenza dello Scafo (una x2 o due x1). Non vi è limite al numero di SY che possono occupare lo stesso sistema. Per acquistare una nave, dovete avere capacità di SY per costruirla. Tale capacità può essere incrementata sviluppando la Tecnologia Cantieri Spaziali (9.5). Le nuove navi possono essere aggiunte a gruppi esistenti nello stesso esagono se sono dello stesso tipo e livello tecnologico.

7.6.2 Unità Nascoste: Le unità combattenti sono poste a faccia in giù quando sono costruite e rimangono in quello stato sino a quando non si ha combattimento.

***NOTA DI PROGETTAZIONE**: Gli altri giocatori vi vedranno manipolare le pedine, ma non siete tenuti a dichiarare cosa state costruendo o rottamando.*

7.7 Variazione delle Entrate delle Colonie

Una Colonia deve "crescere" per poter raggiungere la sua piena capacità. A questo punto della Fase Economica, tutte le colonie sono incrementate per rifletterne lo sviluppo. Le Colonie che producono 3 CP rimuovono la loro pedina per rivelare i 5 CP sulla Colonia (la dimensione massima). Poi, le colonie che producono 1 CP girano la pedina da 1 CP a 3 CP. Infine, le Navi di Coloni sui pianeti sono girate dalla loro parte Colonia e si pone un segnalino "1 Colonia" su di esse.

***ESEMPIO**: Durante il movimento, un giocatore colonizza un pianeta ponendo la sua nave di Coloni sopra il pianeta. Durante la Fase Economica seguente, quel pianeta non dà CP, ma la pedina viene girata dalla parte Colonia. Nella Fase Economica seguente, quella Colonia vale 1 CP nel calcolo delle entrate.*

7.7.1 Pianeti di Origine danneggiati: Durante la Fase Economica, un Pianeta di Origine danneggiato (5.10.2) cresce con incrementi di 5 CP. Pertanto, un Pianeta di Origine con indicazione "5" viene rimpiazzato da un "10", ecc.

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

7.8 Aumento e Diminuzione del Mantenimento

Vi è uno spazio nel foglio di produzione nel quale sono indicati i costi di mantenimento aggiuntivi (futuri) derivanti dagli acquisti effettuati in questa Fase Economica e per indicare i minori costi di mantenimento per la perdita di navi tra le Fasi Economiche. Questo serve solo per aiuto in modo che non dobbiate contare i costi di mantenimento in ogni Fase Economica.

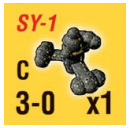
8.0 Tipi Speciali di Unità

8.1 Basi



Una pedina di Base rappresenta un sistema di difesa finalizzato alla protezione di una Colonia dagli attacchi. A differenza di singole navi e gruppi, una Base può essere costruita in qualsiasi pianeta amico con una Colonia che produce entrate (non una colonia nuova o bloccata). Le Basi non sono costruite mediante Cantieri Spaziali. Si può costruire una sola Base per esagono. Una volta in gioco, una Base non può muovere. Una Base partecipa al combattimento come un gruppo, eccetto che non si può ritirare. Le Basi non hanno costi di mantenimento.

8.2 Cantieri Spaziali (SY)



I cantieri spaziali rappresentano le attrezzature e le infrastrutture necessarie per la costruzione di astronavi.

8.2.1 In generale: Le vostre unità di nuova costruzione entrano in gioco in un esagono che ha un Cantiere Spaziale (SY), ed in alcuni casi è necessario più di un SY per costruire una singola nave (7.6.1). I SY non hanno costi di mantenimento.

8.2.2 Costruzione dei Cantieri Spaziali: I Cantieri Spaziali possono essere costruiti solamente in pianeti che hanno dato entrate (non nuove colonie o colonie bloccate) durante la Fase Economica. I SY possono essere acquistati e posti su più pianeti, ma non più di uno per pianeta. Altri SY possono essere acquistati in quei pianeti in future Fasi Economiche. I SY sono prodotti dalla Colonia stessa e pertanto non richiedono SY per costruirli. Poiché i Cantieri Spaziali sono piazzati nello stesso momento delle alter unità, non possono essere usati per costruire unità nel turno in cui sono costruiti.

***NOTA DI GIOCO**: Permettere al nemico di annientare i vostri cantieri spaziali avanzati può essere disastroso!*

8.2.3 Non costruite nei cantieri spaziali: Le uniche unità che non necessitano di un cantiere spaziale per essere costruite sono i Fittizi, le Basi e i Cantieri Spaziali.

8.3 Fittizi



8.3.1 Scopo: I Fittizi sono navi non armate progettate per ingannare l'avversario facendogli credere di essere navi più grandi o un intero gruppo. Muovono come un gruppo, e dovreste porre un segnalino numerico sotto la pedina per rendere realistico l'inganno.

8.3.2 Caratteristiche: I Fittizi non possono esplorare, muovono alla velocità data dal Livello di Tecnologia Movimento corrente e questo loro livello viene automaticamente aggiornato. Non sono in grado di attaccare o difendere. Se da soli in un esagono dove entra un gruppo avversario, rivelate il Fittizio e rimuovetelo dal gioco immediatamente durante il movimento (in questo caso il gruppo avversario non viene rivelato). Se un Fittizio si trova in un esagono con un gruppo amico che viene attaccato, i Fittizi sono automaticamente eliminati prima della risoluzione del combattimento.

8.3.3 Acquisto e Mantenimento: Qualsiasi Fittizio non sulla mappa può essere posto in qualsiasi Colonia durante la Fase Economica seguente al costo di 1 CP, e non richiedono SY per la costruzione. I Fittizi non hanno costo di mantenimento.

8.4 Navi di Coloni & Colonie



Le Navi di Coloni sono uniche in quanto possono rappresentare sia una nave che una Colonia su un pianeta. Quando una Nave di Coloni colonizza un pianeta (4.4) viene girata dalla sua parte nave alla sua parte Colonia nella Fase Economica. I pianeti desolati non possono essere colonizzati, a meno che non sia stata sviluppata la Tecnologia Terraformazione (9.6). La velocità di movimento di una Nave di Coloni è 1, indipendentemente dal Livello di Tecnologia Movimento di un giocatore. Le Navi di Coloni rappresentano sempre una singola nave e non hanno mai un segnalino numerico sotto la pedina, infine sono sempre poste a faccia in su.

8.5 Navi Minerarie





Ognuno ha Navi Minerarie usati per trasportare i segnalini di Minerale (6.7) o Relitti Spaziali (6.8). La velocità di movimento delle Navi Minerarie è 1 esagono, indipendentemente dal Livello di Tecnologia Movimento del giocatore. Le Navi Minerarie rappresentano sempre

una singola nave e non hanno mai un segnalino numerico sotto la pedina. Le Navi Minerarie non hanno costi di mantenimento. Il 5 sul retro del segnalino minatore entra in gioco con l'espansione *Incontri Ravvicinati* e non ha alcuna attinenza con il gioco base.

9.0 Tecnologia

9.1 Acquisto di Tecnologia

I giocatori possono spendere CP per migliorare la propria tecnologia. Le tecnologie sono acquistate in "livelli", ogni livello costa CP come indicato nella Tabella della Ricerca. Quando acquistate un Livello di Tecnologia, indicate con un cerchio il numero appropriato sul foglio di produzione. I Livelli devono essere acquistati in ordine numerico e si può acquistare un solo livello di tecnologia in ciascuna categoria per Fase Economica (sebbene un giocatore possa acquistare livelli in due o più Tecnologie simultaneamente).

***ESEMPIO**: Il Livello 2 di Tecnologia Attacco deve essere acquistato prima del Livello 3, e i Livelli 2 e 3 di Tecnologia di Attacco non possono essere acquistati nella stessa Fase Economica.*

9.2 Tecnologie di Attacco e Difesa

I miglioramenti in questi Livelli di Tecnologia aggiungono capacità di combattimento alle vostre navi (5.5). Notate che le navi non possono mai portare Tecnologia di Attacco o Difesa superiori al loro valore di Resistenza dello Scafo. Queste sono le uniche Tecnologie ad avere tale limitazione.

***ESEMPIO**: Esploratori, Cacciatorpediniere e Cantieri Spaziali non possono mai avere una Tecnologia di attacco superiore al livello 1, anche se il giocatore in questione ha acquistato un Livello di Tecnologia di attacco più alto.*

9.3 Tecnologia Tattiche

Questa tecnologia influenza quale nave spara per prima in combattimento quando sono della stessa Classe (5.1.5). Questo rappresenta in modo astratto non sono il livello di addestramento tattico delle unità del giocatore, ma anche alcuni aspetti tecnologici. La Tecnologia Tattica non è limitata dal valore di Resistenza dello Scafo. Come per le altre tecnologie, il valore di tattica è specifico ad un gruppo.

9.4 Tecnologia Resistenza delle Navi

Incrementare questa tecnologia consente di acquistare navi più grandi. La Tabella della Ricerca indica quali navi possono essere acquistate ad ogni Livello di Tecnologia. Questa Tecnologia può essere usata nella stessa Fase Economica nella quale è stata acquistata.

***NOTA DI PROGETTAZIONE**: Gli altri giocatori ti vedranno manipolare i contatori, ma non sei tenuto a dichiarare cosa stai costruendo o rottamando.*

9.5 Tecnologia Movimento

Questa rappresenta quanto può muovere una nave (4.1). Il Movimento di Reazione prevede anche alcuni livelli di Tecnologia Movimento quando si utilizza quella regola opzionale (35.0). Consulta la Tabella della Tecnologia Movimento alla fine di questo regolamento.

9.6 Tecnologia Cantieri Spaziali

Ogni giocatore inizia con un Livello di Tecnologia Cantieri Spaziali di 1 che può produrre 1 punto Resistenza di navi in ogni Fase Economica. Al Livello Tecnologia 2, ogni Cantiere Spaziale produce 1,5 punti Resistenza per fase Economica (arrotondate per difetto). A Livello 3, ogni Cantiere Spaziale produce 2 punti Resistenza.

***ESEMPIO**: Un giocatore ha sviluppato la Tecnologia Cantieri Spaziali al Livello 2 e possiede due Cantieri Spaziali nello stesso esagono. Questi Cantieri Spaziali possono ora costruire navi per un valore totale di 3 punti Dimensione Scafo in ogni Fase Economica.*

9.7 Tecnologia di Terraformazione

Quando viene acquistata questa tecnologia, le vostre Navi di Coloni possono colonizzare pianeti desolati (4.4.2). Le navi di Coloni che sono state acquistate prima di questa tecnologia non hanno questo beneficio.

Terraformazione 2 è rilevante solo quando si utilizza la regola opzionale Terraformare le Nebulose (34.0).

9.8 Tecnologia Esplorazione 1

Questa tecnologia migliora di molto i sensori ed altro equipaggiamento necessario all'esplorazione. Solo gli Incrociatori possono essere equipaggiati con tale tecnologia. Durante la Fase di Movimento, qualsiasi Incrociatore equipaggiato in questo modo può guardare un segnalino di Sistema adiacente a faccia in giù (non esplorato) prima di

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

muovere. Il giocatore ha la scelta se rimettere il segnalino a faccia in giù o se rivelarlo. Se il segnalino viene rivelato ed è uno che ha effetto temporaneo (Pericolo!, ecc.) viene rimosso. Che il segnalino sia rivelato o no, qualsiasi suo effetto negativo non influenza l'Incrociatore che sta esplorando. L'Incrociatore può anche muovere normalmente in quella Fase di Movimento (e può esplorare un esagono diverso al solito modo, come per 6.1). Un Incrociatore che usa la Tecnologia Esplorazione non viene rivelato.

***NOTA**: Questo significa che un Incrociatore equipaggiato con Tecnologia di Esplorazione può esplorare 2 esagoni per turno (uno con la sua Tecnologia di Esplorazione ed uno muovendo nell'esagono).*

Una versione avanzata di questa tecnologia (Movimento di Reazione, 35.0) è disponibile come regola opzionale.

9.9 Tecnologia Velocità

Alcune navi possono essere equipaggiate con la tecnologia Velocità, che conferisce loro una maggiore mobilità. Tali navi possono muoversi di uno spazio extra solo al turno 1. Si applicano tutte le altre normali regole del movimento.

9.9.1 Velocità 1 (precedentemente chiamata Incrociatori da Battaglia Veloci o Incrociatori da Battaglia Veloci): consente agli Incrociatori da Battaglia, alle Ammiraglie (23.0) e alle Navi Uniche (41.0) di essere equipaggiati con la tecnologia Veloce. Tutti i Pirati Spaziali (25.7) sono equipaggiati con Veloce 1, indipendentemente dal fatto che sia stata ricercata o meno.

***ESEMPIO**: Se un giocatore ha Incrociatori da Battaglia Veloci 1 e Movimento 4, le sue altre navi possono muoversi di 2 esagoni a ogni turno. I loro Incrociatori da Battaglia potranno muoversi di 3 esagoni al turno 1.*

Una volta ricercata questa tecnologia, anche le Navi Fittizie possono usarla, proprio come possono usare le altre tecnologie di Movimento. I giocatori non devono necessariamente ricercare la Dimensione Nave 4 prima di ricercare questa tecnologia.

9.9.2 Velocità 2: Velocità 2 costa 10 CP ed è disponibile solo utilizzando Costruzione Avanzata (38.0). Questa tecnologia consente di equipaggiare CacciatorpedinieriX, Portaerei da Battaglia e PredoniX con la tecnologia Velocità.

9.10 Rivelare la Tecnologia

La Tecnologia viene rivelata dai giocatori quando viene usata. Pertanto, all'inizio del combattimento, ogni giocatore deve rivelare la Tecnologia di Attacco, Difesa e Tattica presente in quella battaglia. Se un giocatore distrugge solo navi non combattenti (Fittizi, Minerarie, ecc.) non deve rivelare le sue navi o tecnologia. Dovrebbe però rivelarle se sparasse contro una Colonia. La Tecnologia Esplorazione viene rivelata solo se è presente un Esploratore e la Difesa Ravvicinata solo se sono presenti Caccia. La Tecnologia Movimento viene rivelata nella Fase di Movimento quando viene usata, ecc. La Tecnologia Cantieri Spaziali non deve essere rivelata quando è usata.

Per rivelare una tecnologia un giocatore deve solo annunciarlo. Non deve mostrare il suo foglio di produzione sino al termine della partita.

9.11 Nuovi Livelli di Tecnologia

Le Tecnologie si applicano alle navi acquistate nella stessa Fase Economica ed in quelle seguenti, ma non alle navi acquistate in Fasi Economiche precedenti. Pertanto, se acquistate il Livello 2 Attacco nello stesso turno in cui acquistate una Corazzata, questa nuova Corazzata è "equipaggiata" con Livello di Attacco 2 (ma non le navi acquistate in turni precedenti).

9.11.1 Uniformità dei Gruppi: Le navi spaziali nello stesso Gruppo *devono* avere identiche capacità tecnologiche (come Livello di Attacco, livello di Tattica, e così via). Se un giocatore ha due navi spaziali dello stesso tipo ma con differenti capacità tecnologiche, devono essere rappresentate da pedine di Gruppo diverse.

9.11.2 Registrazione: Registrate i Livelli di Tecnologia dei Gruppi sulla Tabella di Tecnologia delle Navi usando il numero di identificazione di ciascun gruppo. Quando acquistate una nave, cerchiate le tecnologie correnti sulla riga corrispondente al suo gruppo sulla tabella. Non vi è necessità di cancellare i cerchi in quanto il Livello di Tecnologia non decresce mai.

9.11.3 Potenziamenti: Una nave può essere potenziata al Livello Tecnologico attuale del giocatore. La nave deve trovarsi in un sistema con un Cantiere Navale. Non c'è limite al numero di navi che possono essere potenziate in un singolo Cantiere Navale. La nave non deve muoversi per un intero turno (deve iniziare e terminare il turno al Cantiere Navale) e deve essere speso un numero di CP pari alle Dimensioni dello Scafo. Questo potenzia tutte le sue tecnologie al livello attuale.

9.11.4 Potenziamenti Automatici: Le Basi, Basi Stellari, Reti di Difesa Satellitare ed i Cantieri Spaziali sono automaticamente ed istantaneamente potenziati ai più recenti Livelli di Tecnologia senza alcun costo. I Cantieri possono anche usare un nuovo livello di Tecnologia Cantieri Spaziali che è stato appena acquistato.

***NOTA DI GIOCO**: Per coloro che desiderano evitare la contabilità richiesta da questa regola, la regola opzionale Aggiornamento Tecnologico Istantaneo la rimuove (30.0).*

10.0 Vantaggi dell'Impero

10.1 Metodo Casuale

A ogni giocatore vengono distribuite due carte Vantaggio dell'Impero all'inizio della partita. Un giocatore che usa Replicatori (40.0) riceve invece due carte Vantaggio dell'Impero Replicatore. I giocatori ne scelgono una e scartano l'altra a faccia in giù.

10.2 Metodo Bilanciato

Questo metodo non può essere utilizzato quando un giocatore usa Replicatori. Una carta Vantaggio dell'Impero in più rispetto al numero di giocatori viene distribuita scoperta al centro del tavolo. Ogni giocatore inizia la partita con 75 CP. Inizia l'asta aperta dei CP per la scelta di un Vantaggio dell'Impero finché nessuno è disposto a battere l'offerta più alta. Il vincitore dell'asta sottrae l'importo della sua offerta dai suoi CP iniziali e sceglie un Vantaggio dell'Impero. Chi non si aggiudica l'asta non perde nulla.
I giocatori rimanenti ripetono il processo e puntano per la scelta del successivo Vantaggio dell'Impero. Quando rimane un solo giocatore, punta zero, sceglie uno dei due Vantaggi dell'Impero rimanenti e scarta l'altro.
Nel caso improbabile in cui qualcuno offra più di 75 CP (o più dell'importo concordato), qualsiasi CP aggiuntivo verrà detratto dal suo reddito futuro. In questo caso, dovrà essere pagato il mantenimento, mentre qualsiasi reddito andrà a coprire l'offerta iniziale.

10.3 Visualizzazione delle Carte Vantaggio Impero

Le carte Vantaggio Impero vengono posizionate a faccia in giù davanti a ciascun giocatore. Quando la loro condizione di rivelazione è soddisfatta, vengono girate a faccia in su e lasciate così per il resto della partita. La carta di un giocatore viene rivelata anche se le Unità di Terra catturano una delle sue Colonie (21.13). Consultate la Sequenza di Gioco Estesa nel Fascicolo degli Scenari Competitivi (CSB) per informazioni su quando queste carte vengono rivelate.

10.4 Considerazioni Speciali

Consultate il Manifesto delle Carte per l'elenco completo dei Vantaggi Impero e ulteriori dettagli che non rientrano nelle carte.
10.4.1 Pianeti Catturati: I Vantaggi Impero non vengono mai ottenuti da un giocatore quando il suo pianeta viene catturato.
10.4.2 Navi Catturate: Salvo diversa indicazione, le navi catturate tramite abbordaggio (19.3) non mantengono il loro Vantaggio Impero.

10.4.3 Restrizioni per gli Scenari:
Quando si gioca uno scenario che in qualsiasi momento ha solo due esagoni di Spazio Profondo tra le aree di residenza dei giocatori, non usare i seguenti Vantaggi dell'Impero: Razza Antica, Razza Industriosa, Razza Gigante, Casa della Velocità, In Movimento, Arcieri. Inoltre, non usare un vantaggio se non si gioca con una regola che modifica. Ad esempio, se si gioca con la regola "Miglioramento Istantaneo" (30.0), non giocare con la Nanotecnologia. "E Portiamo Ancora Spade" non dovrebbe essere usato quando si gioca lo Scenario "Porta Planetaria" (troppo potente).

11.0 Carte Tecnologia Aliena

11.1 Acquisizione di Tecnologia Aliena

Prima dell'inizio della partita, il mazzo Tecnologia Aliena viene mescolato e posizionato a faccia in giù accanto al tabellone. Prima di mescolare, i giocatori devono rimuovere dal mazzo tutte le carte che modificano solo le regole non utilizzate nel gioco. Quando un Pianeta Arido nella porzione di mappa dello Spazio Profondo viene inizialmente colonizzato (4.4.2) o catturato (21.13), il giocatore può pescare due di queste carte. Se una carta pescata non si applica all'impero che si sta giocando, può essere rivelata e scartata per un altro impero. Il giocatore sceglie segretamente una carta e scarta l'altra a faccia in giù. Il giocatore deve pagare 10 CP durante la successiva Fase Economica per tenere la carta scelta, altrimenti deve essere scartata. Questa spesa viene registrata nella sezione "Acquisti Navi" del Foglio di Produzione.
Se si gioca con Alieni Non Giocanti (18.0), non c'è alcun costo per la carta scelta. Una carta Tecnologia Aliena non viene pescata per un pianeta che è stato precedentemente colonizzato o catturato da un giocatore.
L'unico giocatore che può beneficiare di una carta Tecnologia Aliena è il giocatore che l'ha pescata. Una carta Tecnologia Aliena non può essere ottenuta rottamando una nave catturata (19.5.1) che ne beneficia o catturando un pianeta nemico. Le carte Tecnologia Aliena iniziano a conferire il loro beneficio solo dopo il turno del giocatore in

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

carica. Le carte che possono beneficiare navi già costruite (come il Ponte Ologrammi) lo fanno immediatamente (tutte le navi esistenti ottengono quel beneficio). Questa tecnologia aliena è così avanzata che è facile da installare. Le navi catturate mantengono comunque il beneficio della carta Tecnologia Aliena. Non c'è modo per il giocatore che cattura di ottenere l'abilità dalla nave e duplicarla per le sue altre navi.

11.2 Rivelare le Tessere di Tecnologia Aliena

Le carte Tecnologia Aliena vengono posizionate a faccia in giù davanti al loro proprietario. Quando la loro condizione di rivelazione è soddisfatta, vengono girate a faccia in su e lasciate così per il resto della partita. Le carte Tecnologia Aliena di un giocatore vengono rivelate anche se le Unità di Terra catturano una delle loro Colonie (21.13) o se una nave che ne beneficia viene catturata. Consulta la Sequenza di Gioco Estesa nel Fascicolo degli Scenari Competitivi (CSB) per informazioni su quando queste carte vengono rivelate. Consulta il Manifesto delle Carte per un elenco completo delle carte Tecnologia Aliena.

12.0 Carte Equipaggio

Le Carte Equipaggio offrono numerose combinazioni uniche con cui diversificare i Gruppi di navi e aggiungere sfumature tattiche alle flotte di un giocatore. Le Carte Equipaggio possono essere utilizzate in aggiunta o separatamente dall'Esperienza (37.0). Se utilizzate insieme, tutti i bonus delle Carte Equipaggio e dell'Esperienza sono cumulativi. Consultate il Manifesto delle Carte per un elenco completo delle Carte Equipaggio.

12.1 Acquisizione delle Carte Equipaggio

Prima dell'inizio della partita, mescolate separatamente le Carte Equipaggio e le Carte Equipaggio Replicatore (se utilizzate) in pile coperte accanto al tabellone. Durante ogni Fase Economica pari (2, 4, 6, ecc.) ogni giocatore pesca due Carte Equipaggio dal mazzo appropriato, ne sceglie una da tenere coperta e scarta l'altra. Le Carte Equipaggio scartate sono sempre separate per tipo e posizionate a faccia in giù e "disordinate" in modo da non essere scambiate per un mazzo di pesca. Rimescolate una pila degli scarti quando il suo mazzo ha esaurito le carte. Ogni giocatore ha un limite di 5 Carte Equipaggio alla volta. Se un giocatore ha già 5 carte equipaggio in gioco, può pescare le carte normalmente, ma una carta esistente deve essere scartata per conservarne una nuova.

12.2 Utilizzo delle Carte Equipaggio

12.2.1 Assegnazione delle Carte Equipaggio: le Carte Equipaggio devono essere assegnate durante la stessa Fase Economica in cui vengono pescate. Possono essere assegnate a un Gruppo nel Sistema di Origine del giocatore o a un Gruppo che il giocatore costruisce durante la stessa Fase Economica (anche se costruito al di fuori del Sistema di Origine). Una Carta Equipaggio che non può essere assegnata deve essere scartata.

Le Carte Equipaggio assegnate rimangono coperte davanti al giocatore. L'assegnazione dei Gruppi può essere tenuta traccia scrivendo il numero della Carta Equipaggio del Gruppo sulla Scheda Tecnica della Nave. In alternativa, è possibile utilizzare un pennarello cancellabile a secco per scrivere il Gruppo sulla Carta Equipaggio.

Le Carte Equipaggio vengono girate a faccia in su quando la loro abilità viene usata o quando il loro Gruppo viene rivelato. Una Carta Equipaggio usata al di fuori del combattimento deve essere rivelata, ma il suo Gruppo non viene rivelato. Una volta girate a faccia in su, rimangono scoperte per il resto della partita. Le navi possono unirsi o lasciare un Gruppo con una Carta Equipaggio, ma la Carta Equipaggio deve rimanere con lo stesso Gruppo finché il Gruppo non viene distrutto. L'unica eccezione è se due Gruppi si uniscono, ognuno con una Carta Equipaggio; in tal caso, entrambe le Carte Equipaggio possono essere conservate dal Gruppo appena unito.

12.2.2 Carte Equipaggio Replicatore: Rappresentano parte dell'IA che ha sviluppato personalità distinte. Tutte le regole per le normali Carte Equipaggio si applicano alle Carte Equipaggio Replicatore. Ogni Equipaggio Replicatore ha tre segnalini numerici (1/2, 3/4 e 5/6) con il suo nome. Questi possono essere usati al posto dei normali segnalini numerici per indicare a quale Gruppo è assegnato quell'Equipaggio. I Replicatori possono avere un solo Equipaggio in un Gruppo.

12.2.3 Limitazioni alle Carte Equipaggio: Ogni Gruppo può avere al massimo due Carte Equipaggio e un solo Equipaggio con lo stesso titolo (ad esempio, un Gruppo non può avere due Ingegneri). Tutte le Carte Equipaggio che migliorano la Classe Arma non hanno alcun impatto sui terreni che modificano la Classe Arma (ad esempio, le navi in un Gruppo con un Ammiraglio continuerebbero a sparare come di Classe E sugli Asteroidi), salvo diversa indicazione. Quando si gioca con le Carte Equipaggio, le 4 Carte Risorsa per le Navi Eroiche non possono rendere le navi Eroiche. Possono invece essere giocate in qualsiasi momento per pescare 2 Carte Equipaggio e tenerne 1.

12.2.4 Carte Equipaggio in Combattimento: Dopo una battaglia, ogni Carta Equipaggio di un Gruppo che ha subito la distruzione di almeno una nave deve tirare per la sopravvivenza e viene eliminata con un risultato di 9-10. Aggiungere +3 al tiro se il Gruppo della Carta Equipaggio è stato eliminato e +3 se non rimangono navi amiche nell'esagono di

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

battaglia dopo la battaglia (più difficile recuperare le capsule di salvataggio). Le Carte Equipaggio che sono elimiate vengono messe nell'apposito mazzo degli scarti.
Se una Carta Equipaggio sopravvive nonostante il suo Gruppo sia stato distrutto, viene immediatamente assegnata a un altro Gruppo nel suo esagono, se possibile. Se non è possibile, durante la Fase Economica successiva deve essere assegnata come se fosse stata pescata. Questo non impedisce al giocatore di pescare una nuova Carta Equipaggio.

13.0 Linee di Rifornimento di Navi Mercantili

Le pedine di Linea di Rifornimento di Navi Mercantili rappresentano gruppi di navi spaziali lente, nonché fari di navigazione e porzioni di spazio che sono state mappate e autorizzate per i viaggi spaziali.

13.1 Caratteristiche delle Linee di Rifornimento MS



Le Linee di Rifornimento di Navi Mercantili (**MS**) rappresentano sempre una singola rotta commerciale – non ponete mai un segnalino numerico sotto la pedina. Tali Linee muovono di un esagono per turno, e non ricevono alcun beneficio da un incremento nella Tecnologia Movimento. Possono essere acquistate e poste in un Cantiere Spaziale come al solito. Le Linee di Rifornimento MS sono navi non combattenti e non hanno costi di mantenimento.

13.2 Catene di Linee di Rifornimento MS

Le Linee di Rifornimento MS possono essere organizzate in una "catena", una rete commerciale che collega pianeti ed altre regioni dello spazio. Due o più Linee di Rifornimento MS adiacenti l'una all'altra sono considerate una catena. I suoi benefici sono quelli sotto esposti.

13.2.1 Movimento: Qualsiasi unità, inclusa un'altra Linea di Rifornimento MS che inizia il suo movimento in una catena di Linee di Rifornimento MS e che spende la sua intera Fase di Movimento sulla stessa catena può muovere di un esagono in più, fintanto che anche questo esagono fa parte della catena. Se si usa per incrementare il movimento di una nave, nessuna delle pedine della catena possono muovere durante il turno.
Per rendere più facile registrare quali pedine di Linee di Rifornimento MS non hanno mosso, le pedine hanno un lato "attivo". Se la linea ha mosso giratela dalla parte "mosso" sino all'inizio del turno seguente. Le Linee di Rifornimento MS che sopravvivono all'entrata in un esagono con un Buco Nero possono, nei turni seguenti, usare i loro aiuti alla navigazione per consentire alle navi amiche che viaggiano lungo la linea di entrare nell'esagono di Buco Nero senza tirare per la distruzione (in altre parole, una catena può estendersi in un Buco Nero).
Le Linee di Rifornimento MS consentono anche alle navi amiche di viaggiare lungo di esse per ignorare le Nebulose e gli Asteroidi per il movimento.
13.2.2 Rete Commerciale: Qualsiasi Colonia amica (anche una nuova) che è collegata al pianeta di Origine da una catena di Linee di Rifornimento MS produce un CP in più nella Fase Economica (il pianeta di origine non produce un CP in più, ma ogni Colonia collegata ad esso sì). Vi deve essere una pedina di Linea di Rifornimento MS in ogni esagono di pianeta, incluso quello di Origine, ed in ciascun esagono della linea.
Si può collegare un numero illimitato di Colonie al pianeta di Origine in questo modo, ciascuna contribuisce un CP in più attraverso la catena. Le Linee di Rifornimento MS possono contribuire alla catena anche se hanno mosso in questo turno. Ogni Colonia dà questo beneficio una sola volta per Fase Economica, indipendentemente da quante volte è collegata.

14.0 Reti di Difesa Satellitare (DSN)

14.1 Caratteristiche delle DSN



Similmente alle Basi (8.1), una Rete Satellitare di Difesa (DSN) può essere costruita su qualsiasi pianeta amico con una Colonia che produce reddito (non Colonie nuove o sottoposte a blocco). Le DSN non possono muoversi e non comportano costi di manutenzione. Le DSN non vengono costruite dai Cantieri Navali; tuttavia, non possono essere costruite finché un giocatore non ha ricercato la tecnologia Navi di Dimensione 2.

14.2 Restrizioni delle DSN

Ogni Colonia è limitata a una DSN e una Base/Base Stellare (38.5). Se una Colonia costruisce una DSN durante una Fase Economica, non può costruire una Base (o potenziare una Base in una Base Stellare) durante la stessa Fase Economica.

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

14.3 Combattimento delle DSN

Le DSN (B4-1-x2) partecipano al combattimento come gli altri Gruppi, ma non possono ritirarsi e non possono essere abbordate.

15.0 Portaerei, Caccia & Difesa Ravvicinata

La Tecnologia Caccia vi consente di costruire le Portaerei (CV) e gli Squadroni di Caccia. La Tecnologia Difesa Ravvicinata vale solo per gli Esploratori, ed influenza solamente i loro attacchi contro gli Squadroni Caccia.

15.1 Portaerei (CV)



11.1.1 Caratteristiche: Una Portaerei può tenere massimo 3 Squadroni Caccia. Le Portaerei possono partecipare al combattimento, ma non possono essere attaccate sino a che tutti i Caccia amici (non solo quelli di una particolare portaerei) presenti nella battaglia sono distrutti (anche se la Portaerei non è schermata). Le portaerei perdono questa immunità se il possessore scherma qualsiasi Caccia.

11.1.2 Ritirate delle Portaerei: Le Portaerei che si ritirano non possono lasciare da soli i Caccia nel combattimento. Una Portaerei si può ritirare con una quantità inferiore al suo massimo di Squadroni Caccia, ma solo se vi sono navi specifiche (15.2.3) o una Colonia amica rimanenti nel sistema che possano assorbire i Caccia lasciati indietro.

15.2 Caccia



15.2.1 Caratteristiche: I Caccia sono acquistati in squadroni, e dovete usare segnalini numerici sotto la pedina di Squadrone Caccia per indicare il numero di squadroni rappresentati da quella pedina.
Notate che le pedine di Squadrone Caccia non devono necessariamente essere raggruppate con una Portaerei, devono solo stare nello stesso esagono.

***ESEMPIO**: Un esagono potrebbe avere un Gruppo Portaerei con un "2" sotto la pedina ed una pedina di Gruppo Caccia con un "6" sotto la pedina a rappresentare 2 Portaerei a pieno carico.*

15.2.2 Movimento dei Caccia: I Caccia sono piccole navi spaziali che non hanno capacità di movimento interstellare di per sé. Pertanto gli Squadroni Caccia non possono muovere di esagono in esagono da soli, sebbene possano essere portati.

15.2.3 Trasporto dei Caccia: Solo le Portaerei, Portaerei da Battaglia (38.6), i Titani (22.0), o le Navi Uniche possono trasportare Squadroni Caccia. Pertanto, uno squadrone deve rimanere nel Cantiere Spaziale dove viene posto durante la Fase Economica, oppure lo dovete trasferire ad una delle navi sopra indicate nello stesso esagono.

15.2.4 Trasferimento: Uno o più Squadroni Caccia possono trasferirsi da un pianeta colonizzato ad un tipo appropriato di nave (o viceversa) che si trova nello stesso esagono. I Caccia possono anche trasferirsi tra navi nello stesso esagono. Il trasferimento può avvenire in qualsiasi momento durante il movimento o combattimento della nave senza alcun costo aggiuntivo per la nave, ma il movimento è simultaneo. Uno Squadrone di Caccia non può essere mosso più lontano in un turno della velocità della più veloce nave coinvolta

***ESEMPIO**: Un giocatore non può usare Movimento 4 per spostare una CV e 3 Caccia di due esagoni in una CV vuota e poi far muovere la seconda CV di 2 esagoni con i 3 Caccia.*

15.2.5 Caccia & Combattimento: Uno Squadrone Caccia conta come singola nave in grado di combattere per la determinazione della schermatura. I Caccia non possono sparare nel turno in cui la nave che li trasporto dichiara che si sta ritirando. I Caccia che dichiarano di ritirarsi rimangono in battaglia finché la nave che li trasporta non si ritira (15.1.2). Proteggono comunque la nave trasportatrice dal fuoco nemico, come di consueto, finché questa non si ritira o finché i Caccia non vengono distrutti.

15.2.6 Caccia e Colonie: Non vi è limite al numero di Squadroni Caccia che possono stare in una Colonia. I caccia basati in una Colonia devono partecipare a qualsiasi battaglia che avviene nel loro esagono.

15.2.7 Tecnologia dei Caccia & Potenziamenti: La tecnologia Caccia migliora la forza di Attacco e Difesa di un Caccia (come indicato sulla Scheda della Nave). Oltre a potenziare la tecnologia che trasportano (9.11.3), i Caccia possono anche potenziare il loro attacco e difesa base potenziando il livello di Tecnologia Caccia, in modo simile e contemporaneamente, senza costi aggiuntivi, come per tutte le altre tecnologie.

Tutti i Caccia di livello 2 o 3 ottengono +1 Difesa contro la Difesa Puntuale (15.3).

15.3 Tecnologia Difesa Ravvicinata

La Tecnologia Difesa Ravvicinata è una tecnologia che equipaggia gli Esploratori e che si usa contro i Caccia.

15.3.1 Esploratori: la Tecnologia Difesa Ravvicinata incrementa la capacità degli Esploratori di combattere i Caccia. Un Esploratore con Tecnologia Difesa Ravvicinata ha valore di Classe "A" ed una maggiore Forza di Attacco (a seconda del livello di Tecnologia Difesa Ravvicinata), ma solo quando spara contro gli Squadroni Caccia; anche allora, tutte le altre

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

capacità rimangono immutate. In combattimento, un Esploratore con Tecnologia Difesa Ravvicinata che spara ad un bersaglio che non sia uno Squadrone Caccia ha il suo normale valore di Classe "E"

***Eccezione**: Negli Asteroidi e Nebulose, le navi con Tecnologia Difesa Ravvicinata sparano a classe "E".*

15.3.2 Esploratori e Tecnologia di Attacco/Difesa: La Tecnologia Difesa Ravvicinata può essere usata con Tecnologia Attacco e Difesa quando gli Esploratori combattono i Caccia – sino al limite del loro valore di Resistenza dello Scafo, che è 1 in entrambi i casi.

***ESEMPIO**: Un Esploratore (Classe E, Forza di Attacco 3) con Tecnologia Difesa Ravvicinata a Livello 1 (A6 contro i caccia) più Tecnologia di Attacco a Livello 1 (+1 alla Forza di Attacco) spara contro gli Squadroni Caccia con A7 e spara contro bersagli non Caccia con E4.*

16.0 Predoni: Occultamento e Scanner

16.1 Predoni (R)





La Tecnologia Occultamento consente di acquistare i Predoni. I Predoni hanno la capacità aggiuntiva di occultarsi. Quando la Tecnologia Occultamento di un Predone è superiore alla Tecnologia Scanner del nemico (16.2), o il nemico non ha Scanner, allora il Predone è considerato "occultato".

16.1.1 Vantaggio di Movimento: Un Predone Occultato può muovere in un esagono occupato da un'unità nemica e proseguire il movimento. Non si deve fermare. Può anche occupare un esagono e non causare combattimento. Se un Predone Occultato si trova nello stesso esagono con una nave nemica ed una Colonia, la Colonia non è considerata bloccata (7.1.2). Il Predone Occultato deve sconfiggere le navi nemiche per bloccare una Colonia.

16.1.2 Vantaggio di Ritirata: All'inizio di una battaglia, i Predoni Occultati (sia in Attacco che in Difesa) hanno l'opzione di ritirarsi dopo che le flotte sono state rivelate e prima che si spari o che detonino le Mine (17.1.5). In questo caso, se non rimane alcuna nave in combattimento, l'informazione sulla tecnologia avversaria non viene rivelata.

16.1.3 Vantaggio nel Fuoco: In combattimento, i Predoni Occultati (sia in Attacco che in Difesa) hanno Classe A e durante il primo round di fuoco (solamente) la loro Forza di Attacco è incrementata di +1. Un Predone che non è Occultato usa la Classe D.

16.1.4 Livelli di Tecnologia Occultamento: Un giocatore può incrementare il suo livello di Tecnologia Occultamento sino a "2". I Scanner di Livello 1 non annullano la tecnologia Occultamento di Livello 2.

16.1.5 Occultamento nelle Nebulose: I sistemi di occultamento non funzionano nelle Nebulose. Tutte le navi Predoni sono trattate come normali navi quando sono nelle Nebulose.

16.2 Scanner



Per contrastare la Tecnologia di Occultamento, un giocatore può fare ricerca per gli Scanner. Questa tecnologia dà ai Cacciatorpediniere (ed alle Basi Avanzate) la capacità di ricercare i Predoni. Quando è presente un Cacciatorpediniere con Scanner, trattate tutti i Predoni nemici (di livello di Occultamento pari o inferiore) come non occultati. Se sono eliminati tutti i Cacciatorpediniere equipaggiati con Scanner in un combattimento, le navi occultate riottengono i loro benefici di occultamento all'inizio del round di fuoco seguente. Per evitarlo, un giocatore può schermare un Cacciatorpediniere fintanto che supera in numero l'avversario. Un Cacciatorpediniere schermato non partecipa al combattimento, ma dà comunque i benefici degli Scanner alla flotta.

***ESEMPIO**: Un giocatore muove i suoi Predoni in un esagono con una flotta nemica e desidera evitare il combattimento o proseguire il movimento, quindi annuncia che sono Predoni. L'altro giocatore desidera il combattimento e quindi annuncia che ha presenti Scanner. Il giocatore dei Predoni annuncia poi che i suoi Predoni sono ad Occultamento 2. Il nemico potrebbe allora annunciare che ha Scanner 2.*

17.0 Mine e Dragamine

17.1 Mine



Deve essere ricercata la Tecnologia Mine prima che possano essere acquistate le Mine e poste sulla mappa. Una pedina di Mine opera come qualsiasi altro gruppo; deve essere posto un segnalino numerico sotto la pedina ad indicare il numero di mine presenti nella pedina. Le Mine non hanno costi di mantenimento.

17.1.1 Movimento delle Mine: La pedina di Mine può muovere da sola, ma è limitata ad un movimento di un esagono indipendentemente dal livello di tecnologia.

17.1.2 Limitazioni al Movimento: Le Mine non possono Esplorare né entrare in un esagono occupato dal nemico (incluso uno con una Colonia nemica) – anche se accompagnate da altre unità amiche. Se navi nemiche entrano in una locazione che contiene Mine, queste sono automaticamente posate ed attive.
17.1.3 Mine e Combattimento: Dopo aver rivelato la tecnologia (9.10), tutti i Dragamine (17.2) rimuovono tante Mine quanta è la loro capacità di dragaggio. Tutte le Mine non dragate esplodono immediatamente (rimuovete la pedina di Mine dal gioco) distruggendo una nave per ciascuna di esse (indipendentemente dal tipo di nave). Le Mine possono attaccare Gruppi Caccia; una Mina distrugge un Caccia. La scelta della nave da distruggere sta al giocatore che controlla le mine. Se viene distrutta una CV (portaerei) da una Mina, i Caccia presenti saranno distrutti solo se non vi è abbastanza spazio per trasportarli su altre CV. Dopo il dragaggio delle Mine e la detonazione, il combattimento prosegue normalmente. Il dragaggio delle Mine e la detonazione delle Mine avvengono solamente all'inizio della battaglia.
17.1.4 Detonazione Obbligatoria: Se sono presenti navi nemiche, le Mine *devono* detonare – non possono scegliere di ignorare una nave. E' pertanto una strategia consentita il tentare di eliminare le mine attaccando solamente con Esploratori. Se vi sono più Mine che navi attaccanti, le Mine eccedenti rimangono nell'esagono. Eccetto quando si tratta di navi occultate, in nessun caso possono rimanere Mine e navi nemiche in un esagono dopo il dragaggio e la detonazione.
17.1.5 Mine ed Predoni: Le Mine funzionano contro i Predoni Occultati solamente se è presente un Cacciatorpediniere con adeguata Tecnologia Scanner. Questa è l'unica eccezione al divieto di presenza di Mine e navi nemiche nello stesso esagono dopo la detonazione. Se entra nell'esagono un Cacciatorpediniere con Scanner, le Mine si attiveranno durante il combattimento. Durante il combattimento (non il movimento), una nave occultata può decidere di sacrificarsi svelandosi per consentire alle Mine di esplodere contro di essa, ma se sono presenti altre navi, il possessore della Mina è ancora libero di scegliere il bersaglio della mina.

17.2 Dragamine



La tecnologia Dragamine consente l'acquisto ed il piazzamento delle unità Dragamine. A differenza delle Mine, i Dragamine muovono usando la Tecnologia di Movimento del giocatore (non sono limitati ad 1 esagono). I Dragamine con Livello di Tecnologia Dragamine "1" rimuovono una mina ciascuno prima della detonazione. A Livello 2 rimuovono ciascuno due Mine prima della detonazione. A livello 3 possono ciascuno rimuovere tre Mine prima della detonazione. Notate che i Dragamine possono essere scelti come bersaglio di una Mina che detona, ma non è obbligatorio.

18.0 Alieni (Alieni non-Giocatore)

18.1 Piazzamento

Lo Spazio Profondo è abitato da Alieni Non-Giocatore (**NPA**). Quando viene rivelato un segnalino di Sistema nello Spazio Profondo che si rivela essere un Pianeta Desolato, pescate casualmente 4 segnalini di NPA e poneteli sul pianeta secondo l'Attributo del Pianeta dello Spazio Profondo (26.0). Se non giocate con questa regola, pescatene 4. Attaccano qualsiasi nave che entra nel loro esagono, inclusa la nave che sta esplorando. Risolvete il combattimento normalmente. Se questo pianeta è stato scoperto da un Incrociatore, Ammiraglia, o nave Replicatore Exp che usa Esplorazione 1 (9.8), gli alieni sono piazzati a faccia in giù, non si possono guardare.

18.2 Comportamento degli Alieni

Gli Alieni non lasciano mai il loro esagono e non si ritirano mai

- Gli Alieni hanno un livello Tattica di 1.
- Tutte le navi NPA sono equipaggiate con Forze di Sicurezza 1 (20.0).
- Tutte le navi NPA con resistenza dello scafo 1 hanno PD2 (15.3).
- Tutte le navi NPA con resistenza dello scafo 2 hanno Scanner 1. Comunque, useranno questa abilità solamente quando sono attaccate. Non bloccano le flotte occultate che non attaccano.
- Una volta che una nave nemica entra in un esagono di pianeta NPA, tutte le navi NPA sono rivelate e rimangono in tale stato sino al termine della partita (a meno che non siano catturate. 21.12).

Il primo giocatore non appartenente alla squadra alla sinistra del giocatore attivo prende le decisioni sui bersagli alieni. Nelle partite in solitario o cooperative, i giocatori devono prendere decisioni per conto dell'NPA che contribuiranno alla vittoria degli alieni sul giocatore.

18.3 Conquista dei Pianeti Alieni

Gli Alieni non ottengono mai altre navi e sono considerati soggiogati nel momento in cui perdono la loro ultima nave in combattimento. Il pianeta in precedenza alieno può essere colonizzato normalmente da un giocatore che abbia Tecnologia Terraformazione (9.7).

19.0 Abbordaggio e Cattura di Navi

19.1 Proprietà delle Navi d'Abbordaggio (BD)

La Tecnologia d'Abbordaggio consente l'acquisto di Navi d'Abbordaggio. Le Navi d'Abbordaggio hanno le seguenti proprietà:

- Possono effettuare Attacchi d'Abbordaggio (vedi sotto).
- Se il combattimento avviene in Asteroidi o in una Nebulosa, le Navi d'Abbordaggio sparano comunque come Classe F, non come Classe E (5.8).
- Come le altre navi, le Navi d'Abbordaggio colpiscono sempre con un risultato di 1.
- Le Navi d'Abbordaggio non possono installare la tecnologia d'Attacco.

19.2 Attacchi d'Abbordaggio

19.2.1 Procedura: L'attacco di una Nave d'Abbordaggio viene gestito in modo diverso rispetto all'attacco di una nave normale. La Dimensione dello Scafo della nave attaccata viene sottratta dalla Forza d'Attacco della Nave d'Abbordaggio. Tutti gli altri modificatori e tecnologie vengono ignorati (non usare Tecnologia d'Attacco, Tecnologia di Difesa, Bonus di Dimensione Flotta, ecc.) ad eccezione dei modificatori di Esperienza (37.0) e delle Forze di Sicurezza (20.0). Se si ottiene quel numero "Per Colpire" o inferiore, la nave attaccata è stata catturata dalle squadre d'abbordaggio (non sono necessari colpi multipli per conquistare una nave: indipendentemente dalle Dimensioni dello Scafo, un attacco d'abbordaggio riuscito conquisterà una nave nemica).

***ESEMPIO**: Una Nave d'Abbordaggio Veterana (F5) sta attaccando un Incrociatore Leggendario. L'attacco avrebbe successo solo con un tiro di 1; ovvero 5 meno una Dimensione dello Scafo di 3 (uno più grande per una nave Leggendaria) meno un modificatore di Esperienza di 1 (la nave bersaglio è di 2 livelli di Esperienza superiore).*

Le Navi d'Abbordaggio possono attaccare ogni round indipendentemente dal successo o dal fallimento dei tentativi precedenti. Le Navi d'Abbordaggio possono acquisire Esperienza quando catturano con successo una nave.

19.2.2 Restrizioni: Le seguenti restrizioni si applicano agli attacchi di abbordaggio:

- Le Portaerei (15.1) e le Portaerei da Battaglia (38.6) sono protette dall'essere prese di mira dai loro caccia come per gli attacchi normali.
- Le navi schermate (5.7) dal combattimento non possono essere attaccate e quindi non possono essere catturate.
- Basi, Basi Stellari, Reti di Difesa Satellitare, Cantieri Spaziali, Colonie, Titani, Caccia, Macchine del Giorno del Giudizio, Amebe Spaziali, Navi Replicatrici (40.0) e Navi da Trasporto che trasportano qualsiasi carico non possono essere catturate e vengono invece attaccate con un normale attacco F1 se una Nave da Abbordaggio spara su di loro. Quando usano il loro attacco F1, le Navi da Abbordaggio possono beneficiare del bonus di dimensione della flotta, ma non beneficiano mai della tecnologia di Attacco.

***NOTA DI GIOCO**: le Navi da Abbordaggio possono essere abbordate.*

19.3 Navi Catturate

Una nave catturata da una squadra d'abbordaggio diventa immediatamente controllata dal giocatore che l'ha catturata. Una nave catturata ha le seguenti proprietà:

- Non può attaccare o ritirarsi nel primo round completo immediatamente successivo alla cattura (le squadre d'abbordaggio stanno per ottenere il controllo completo della nave).
- Non conta per il bonus di Schermatura in Combattimento (5.7) o per il bonus di Dimensione Flotta (5.1.3) nel round successivo alla cattura.
- Può essere attaccata, schermata e può essere riconquistata.
- Può attaccare e ritirarsi normalmente dopo il primo round, dopo la cattura. Se si gioca con l'Esperienza Navale (37.0), le navi appena catturate da altri giocatori sono Inesperte (indipendentemente dal livello dell'Accademia Militare) ma guadagnano Esperienza normalmente.
- Se si gioca con l'Esperienza Navale, le navi NPA catturate (18.0) sono sempre Inesperte e non possono mai aumentare l'Esperienza.
- Le navi dell'Impero Alternativo si autodistruggono quando catturate, ma forniscono un vantaggio tecnologico. Vedere 24.1 per i dettagli.

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

19.4 Tracciamento delle Navi Catturate

Fino alla fine della battaglia, una nave catturata può essere rappresentata da qualsiasi segnalino disponibile. Se uno dei giocatori ha un segnalino libero di quel tipo di unità, può essere utilizzato. In caso contrario, è possibile utilizzare un segnalino alieno o un altro segnalino di riserva.
Al termine della battaglia, tutte le navi catturate sopravvissute devono essere scambiate e rappresentate dai propri segnalini. Un giocatore che cattura una nave potrebbe dover affondare altre navi o combinare altri segnalini per liberare un segnalino Gruppo che rappresenti la nave catturata (7.3.2). Se non lo desidera, deve affondare la nave catturata. Se ha la stessa tecnologia di uno dei vostri Gruppi, i segnalini Gruppo possono essere combinati. Il nuovo Gruppo di navi catturate deve avere la tecnologia appropriata indicata sulla Scheda Tecnologia della Nave come qualsiasi altro Gruppo. Il precedente proprietario della nave deve informare il giocatore degli attuali livelli tecnologici della nave.
Finché non viene potenziata o affondata, un giocatore deve sempre identificare una nave precedentemente catturata in battaglia. Il proprietario originale riconoscerebbe la sua vecchia nave e questo renderebbe più facile per lui tentare di distruggerla, impedendo che la sua tecnologia cada nelle mani del nemico.

19.5 Navi Catturate e Tecnologia

Le navi catturate possono utilizzare tutte le tecnologie in loro possesso. Tuttavia, non possono cedere la tecnologia ad altre navi.
19.5.1 Scartare una Tecnologia: Se una nave catturata si trova in un Cantiere Spaziale amico durante una Fase Economica, può essere demolita per la sua tecnologia. Il giocatore che demolisce otterrà un livello di tecnologia in ogni area in cui la nave catturata ha una tecnologia migliore, dopodiché la nave demolita verrà rimossa. Il giocatore può demolire più navi in successione nella stessa Fase Economica per ottenere più tecnologia. L'ordine in cui demolire le navi è a sua discrezione. Il giocatore può anche acquistare un livello di una particolare tecnologia nella stessa Fase Economica, prima o dopo aver demolito una nave.
***ESEMPIO**: Un giocatore con Movimento 1, Attacco 2, Difesa 1 e Tattica 1 cattura una nave con Movimento 3, Attacco 2, Difesa 2 e Tattica 0. Dopo aver demolito la nave, il giocatore ottiene la tecnologia Movimento 2 e Difesa 2. Se il giocatore avesse un'altra nave uguale a questa e la rottamasse, otterrebbe immediatamente tecnologia di Movimento 3. Il giocatore potrebbe quindi scegliere di usare i PC per acquistare tecnologia di Movimento 4.*
Le seguenti restrizioni si applicano per Scartare una Tecnologia:

- Lo Scarto di una Portaerei può produrre solo fino al livello di tecnologia Caccia 1, indipendentemente dal livello di tecnologia Caccia posseduto dall'altro giocatore.
- La tecnologia Combattimento Di Terra non può essere ottenuta scartando un Trasporto (21.1).
- Le Forze di Sicurezza (20.0) e le Accademie Militari (37.2), entrambe non mostrate nella Scheda Tecnologica della Nave, non possono essere ottenute catturando una nave.
- Qualsiasi tecnologia ottenuta è limitata a quella presente sulla nave da scartare.
- In una partita con più di due giocatori e senza squadre, i giocatori non possono ottenere tecnologia scartando navi catturate. Questo per evitare tattiche di gioco e/o collusioni tra giocatori per aumentare i propri livelli tecnologici.

***NOTA DI GIOCO**: La tecnologia Dimensioni Nave può essere ottenuta con questo metodo.*

19.6 Navi Aliene Non-Giocatore Catturate



Le NPA (18.0) possono essere catturate. Queste comportano costi di manutenzione e possono essere utilizzate come qualsiasi nave di un giocatore. Tuttavia, un giocatore non può mai installare alcuna delle sue tecnologie su una nave NPA. Hanno la tecnologia NPA standard (18.2) in aggiunta alla tecnologia Movimento 3. Possono essere affondate (7.3.2) ma non possono essere rottamate per ottenere tecnologia (19.5.1). Se raggruppate con navi amiche, dovrebbe essere ovvio quale Impero le possiede. Se spostate da sole, possono essere contrassegnate utilizzando uno dei segnalini Impero del giocatore forniti a questo scopo.

20.0 Forze di Sicurezza

Questa tecnologia è utilizzata solo in combinazione con le Navi d'Abbordaggio. Se un giocatore ricerca Forze di Sicurezza 1, tutte le sue navi ottengono immediatamente e automaticamente un +1 alle Dimensioni dello Scafo quando vengono attaccate da una Nave d'Abbordaggio (una nave non ha bisogno di essere potenziata per ottenere questo beneficio, 9.11.3). Forze di Sicurezza 2 raddoppia questo beneficio (+2 in totale). Questo rappresenta un giocatore che sviluppa un piano coerente per gestire le Navi d'Abbordaggio e lo comunica alla propria flotta.
Tutte le navi NPA (18.0) sono equipaggiate con Forze di Sicurezza 1.

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

21.0 Trasporti e Combattimento Di Terra

21.1 Trasporti



21.1.1 Caratteristiche: All'inizio della partita, tutti i giocatori hanno Combattimento Di Terra 1, che consente loro di costruire Trasporti e Fanteria. I Trasporti vengono utilizzati per trasportare Unità Di Terra e Caccia (15.2). Possono anche essere utilizzati per trasportare *Cristalli di Dilitio* (vedi Attributi dei Pianeti dello Spazio Profondo) e Punti Logistici (36.5) se si utilizzano tali regole.

I Trasporti non hanno bisogno di fermarsi per caricare o scaricare Unità Di Terra o Caccia; possono caricarli mentre sorvolano un pianeta in modo simile a una CV che carica Caccia (15.2.3). I Caccia trasportati sui Trasporti non possono partecipare al combattimento nello stesso turno del giocatore, anche se trasferiti su un'altra nave o Colonia. I Trasporti hanno le seguenti proprietà:

- Non possono esplorare.
- Ognuno può trasportare una qualsiasi combinazione di massimo 6 Unità Di Terra e/o Caccia o 30 Punti Logistici (36.5.6).
- Un Trasporto carico non può essere abbordato (19.2).
- Se un Trasporto viene distrutto, il suo proprietario distrugge tutte le Unità di Terra, i Cristalli di Dilitio o i Punti Logistici che ora superano la Capacità di Trasporto.
  ***ESEMPIO**: Un giocatore ha 2 Trasporti, 5 Space Marine e 3 Fanti coinvolti in una battaglia. Uno dei Trasporti viene distrutto. Il giocatore deve rimuovere 2 Unità di Terra perché solo 6 possono essere caricate sul Trasporto rimanente. Sceglie di eliminare 2 Fanti.*
- I Trasporti partecipano normalmente al combattimento spaziale. Possono sparare, possono essere schermati, ecc.
- I Trasporti non possono far atterrare unità su un pianeta protetto da Mine. (*Ad esempio: la Carta Risorsa* Appuntamento Mancato *combinata con l'Abilità di Nave Unica* Scafi Anti-Sensore *può portare a questa strana situazione*.)

21.1.2 Potenziamento dei Trasporti (Navi da Sbarco): Quando un giocatore ricerca Combattimento Di Terra 3, i suoi Trasporti possono essere potenziati in modo che la loro Forza Difensiva aumenti da 1 a 2 (Trasporti Corazzati). I Trasporti saranno anche equipaggiati con "Navi da Sbarco", che consentono alle Unità Di Terra invasori di attaccare nel primo round di combattimento di Terra. Inoltre, il giocatore può acquistare Corazza Gravitazionale.

21.2 Unità di Terra



Ogni Unità di Terra rappresenta un numero enorme di truppe. Le Unità di Terra sono disponibili in 6 varianti: Fanteria, Space Marine, Fanteria Pesante, Milizia, Armatura Gravitazionale e Armatura Cibernetica. Le Unità Di Terra hanno le seguenti proprietà:

- Non richiedono costi di mantenimento.
- Non possono essere posizionate su un pianeta non colonizzato.
- Forniscono un vantaggio difensivo contro i bombardamenti (21.6) e non possono essere colpite dai bombardamenti (21.7.4).
- Le Unità di Terra non prendono parte al combattimento spaziale. Che si trovino su una Colonia o su un Trasporto, non sparano mai alle navi e non possono mai essere colpite dalle navi.
- Vengono eliminate se non si trovano su una Colonia o se superano la capacità del Trasporto.

21.3 Acquisto di Unità di Terra

Un numero di Unità di Terra pari al numero di CP di una Colonia può essere acquistato presso quella Colonia non sottoposta a blocco durante una Fase Economica (non è necessario un Cantiere Navale per acquistarne).

ESEMPIO: Una Colonia ha prodotto 3 CP in quella Fase Economica. Qualsiasi combinazione di tre Unità Di Terra può essere posizionata lì dopo l'acquisto.

21.4 Milizia



Le unità di Milizia non vengono mai acquistate. Vengono assegnate temporaneamente quando una Colonia viene invasa: 1 Milizia per numero di CP sulla Colonia. Questo si aggiunge a tutte le Unità Di Terra già presenti sul pianeta. Questo rappresenta le forze di polizia, ecc., e la difficoltà di conquista di un pianeta. Anche se queste unità di Milizia vengono distrutte, se il pianeta viene successivamente invaso, riceverà nuovamente un numero di unità di Milizia pari al numero di CP sulla Colonia.

***ESEMPIO**: Un pianeta con un segnalino da 3 CP riceverà temporaneamente 3 unità di Milizia se attaccato da Unità Di Terra. Un pianeta natale potrebbe ospitare fino a 30 unità della milizia!*

21.5 Unità di Terra Gratuite

Un giocatore riceve un'Unità di Terra gratuita per ogni tre Colonie da 5 CP non bloccate (escluso il Pianeta di Origine) che possiede all'inizio di una Fase Economica (arrotondato per difetto). Questa unità si aggiunge a tutte le unità acquistate. Consideratela come una cresta sulla crescita demografica dei coloni più avventurosi una volta che la Colonia è al completo.

Le unità gratuite sono Fanteria se si trovano al Combattimento di Terra 1 al momento del piazzamento, oppure Fanteria Pesante o Space Marine al Combattimento di Terra 2 (21.10). Corazza Gravitazionale e Corazza Cibernetica (38.7) non possono mai essere ricevute gratuitamente; devono essere acquistate (21.11). Le unità gratuite vengono piazzate in qualsiasi Colonia da 5 CP non bloccata o Pianeta di Origine, una per Colonia. Questo non conta nel limite di unità acquistate.

21.6 Difesa Planetaria

Le Unità Di Terra contribuiscono alla difesa planetaria. Immaginateli come se fossero armati con numerosi missili terra-aria che tengono a distanza le navi che li bombardano. Se sul pianeta sono presenti Unità di Terra oltre alla Milizia quando la Colonia viene bombardata (21.7.4), la Colonia è considerata avere una Forza di Difesa di 1 se sono presenti da 1 a 3 Unità di Terra. Con 4 o più Unità di Terra presenti, la Forza di Difesa è di 2. La Milizia non contribuisce mai alla difesa dai bombardamenti.

21.7 Procedura di Sbarco

Se le unità di un giocatore si muovono in un esagono di Colonia che contiene Unità di Terra nemiche ma nessuna nave in grado di combattere, entrambe le fazioni vengono rivelate immediatamente. Tutte le unità non rivelate che si muovono nell'esagono di Colonia devono essere rivelate; tuttavia, viene fatta un'eccezione per i PredoniX (38.9) e le Unità di Terra che possono trasportare. Le esche vengono rimosse e il giocatore immobile deve eliminare le navi non combattenti se il giocatore in movimento ha navi combattenti presenti. Il giocatore in movimento può ora decidere se desidera continuare a muoversi o rimanere in quell'esagono.

21.7.1 Movimenti di Reazione in Risposta: Poiché un Movimento di Reazione (35.0) da parte del giocatore che non sta muovendo può normalmente essere effettuato solo dopo che il giocatore in movimento ha terminato il movimento, il Movimento di Reazione avverrebbe solo dopo che le navi non combattenti del giocatore che non sta muovendo sono state eliminate, e solo se il giocatore in movimento ha deciso di rimanere in quell'esagono.

21.7.2 Determinare la posizione delle unità di terra: Se un giocatore si sta difendendo in un esagono con unità di terra, trasporti e una colonia amica, quel giocatore deve decidere dopo che le flotte sono state rivelate, ma prima del combattimento, se le sue unità di terra si trovano sul pianeta o sui trasporti (o una combinazione di entrambi).

21.7.3 Sbarco: Dopo il SECONDO ROUND di combattimento spaziale e dopo ogni round successivo, i giocatori possono decidere di far atterrare Unità di Terra su una Colonia in quell'esagono. Tutte le Unità di Terra presenti sui Trasporti vengono semplicemente posizionate sul pianeta (il Combattimento Terrestre verrà risolto al termine del Combattimento Spaziale). Un Trasporto può far atterrare Unità di Terra in questo modo anche se è stato schermato. Se il pianeta è sterile, le Unità di Terra possono atterrare solo se il loro Impero ha Terraformazione 1.

Indipendentemente dall'atterraggio delle Unità di Terra, i Trasporti rimangono in battaglia e il combattimento spaziale continua normalmente.

21.7.4 Bombardamento: Dopo la fine del combattimento spaziale e prima che inizi il combattimento terrestre, l'attaccante può decidere di bombardare la Colonia (5.10) prima di far atterrare qualsiasi Unità di Terra. Il bombardamento non può aver luogo una volta che l'attaccante ha fatto atterrare qualsiasi unità. Il giocatore può lanciare attacchi contro la Colonia uno alla volta, riducendone il numero, finché non decide di far sbarcare le proprie Unità di Terra. Una volta sbarcate le loro unità, non potranno più bombardare la Colonia per quel turno, anche se l'invasione dovesse fallire.

21.8 Procedura del Combattimento di Terra

Il combattimento di terra si risolve al termine di tutti i combattimenti spaziali nell'esagono. Come nel combattimento spaziale, le Unità di Terra si sparano a vicenda in ordine di Classe d'Arma (Classe D prima di Classe E), subiscono danni e vengono eliminate quando subiscono danni pari alla loro "Dimensione Scafo" (*non che le unità terrestri abbiano scafi, ma per semplicità usano la stessa metrica*).

21.8.1 Meccaniche Inutilizzate: Navi, Bonus Dimensione Flotta, Tattiche e Tecnologia di Attacco/Difesa non hanno effetto sul combattimento terrestre.

21.8.2 Nessuna Ritirata: Il combattimento terrestre continua indefinitamente finché una delle due fazioni non vince. Non è prevista alcuna Ritirata dal combattimento terrestre.

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

21.8.3 Svantaggio dell'Attaccante: I pareggi nella Classe d'Arma comportano sempre che il difensore spari per primo. Qualsiasi unità terrestre sbarcata da Trasporti senza Navi da Sbarco (disponibili con Combattimento di Terra 3) non può sparare nel primo round di combattimento terrestre.
21.8.4 Protezione in Combattimento di Terra: La Protezione in Combattimento (5.7) può essere utilizzata nel combattimento a terra. Le unità che non possono sparare non contano per determinare quali unità possono essere protette. È possibile utilizzare un segnalino di riserva del tipo di unità appropriato da posizionare nella sezione "unità protette" del Tabellone di Battaglia (37.4.2). Nel caso di Trasporti utilizzati come Supporto Aereo (vedere il Manifesto delle Carte), un Trasporto può essere protetto a condizione che sia disponibile un segnalino Trasporto di riserva. Un giocatore non è limitato dal singolo segnalino Supporto Aereo fornito. Nel caso di Milizia o Milizia di Fanteria Pesante (Difesa di Terreno Familiare, vedere il Manifesto delle Carte), un giocatore può proteggere alcune unità della Milizia lasciandone alcune in combattimento utilizzando un qualsiasi segnalino di riserva per tenere traccia di quante unità vengono protette in ogni round di combattimento.

21.9 Determinazione del Vincitore

21.9.1 Vittoria del Difensore: Se il difensore distrugge l'ultima Unità di Terra attaccante, la Colonia è stata difesa con successo e tutte le unità della Milizia rimanenti vengono rimosse.
21.9.2 Vittoria dell'Attaccante: Se l'attaccante distrugge l'ultima Unità di Terra in difesa (inclusa la Milizia), la Colonia è stata catturata con successo (21.13). Per completare il processo, l'attaccante deve rimuovere un'Unità di Terra presente sul pianeta (anche se l'attaccante sta riconquistando un pianeta che in precedenza era suo). La rimozione di questa unità rappresenta le risorse permanenti necessarie per gestire la Colonia catturata. Il segnalino della Colonia sconfitta viene lasciato al suo posto e coperto con uno del giocatore conquistatore (21.13.3).
Eventuali Cantieri Navali, Basi, Basi Stellari o Reti Satellitari di Difesa (14.0) presso la Colonia appartenenti al difensore vengono distrutti. Ciò significa che è possibile sganciare Unità di Terra dopo il secondo round di combattimento spaziale, perdere la battaglia spaziale e tuttavia distruggere le unità sopra menzionate. In tale scenario, tutti i Caccia del difensore in eccesso rispetto alla capacità di carico delle loro CV/BV/Titani/Navi Uniche alleate vengono persi se la loro Colonia viene catturata. Se una flotta nemica rimane in orbita, non può bombardare la Colonia fino al suo turno.

21.10 Marines Spaziali & Fanteria Pesante





Richiede Combattimento di Terra 2. Gli Space Marine e la Fanteria Pesante hanno Classi d'Armi e Potenze d'Attacco diverse quando attaccano o difendono. I Marine attaccano a C6 e difendono a D5. La Fanteria Pesante attacca a D4 e difende a C6.

21.11 Corazza Grav (itazionale)



Richiede Combattimento Terrestre 3. La Corazza Grav ha un'abilità speciale che va oltre il suo normale attacco. All'inizio di ogni round di combattimento, per ogni unità Corazza Grav che un giocatore possiede in più rispetto a quella dell'avversario, può fornire supporto a un'unità non Corazza Grav, inclusi i Miliziani (e i Trasporti se si dispone di Supporto Aereo, vedere il Manifesto delle Carte). Un'unità supportata aumenta di uno la sua Forza d'Attacco e di Difesa. Un'unità può essere supportata da una sola unità Corazza Grav per round. Le unità che non possono sparare non possono essere supportate e non vengono conteggiate nel determinare quante unità possono essere supportate.
***ESEMPIO**: Il difensore ha 3 unità di Armatura Gravitazionale, 1 Space Marine e 1 Milizia sul pianeta. L'attaccante non ha alcuna Armatura Gravitazionale, quindi il difensore può supportare 3 unità. Poiché ha solo 2 unità non di Armatura Gravitazionale, il terzo bonus di supporto viene perso. Lo Space Marine aprirà il fuoco come un'unità D6 con una Forza di Difesa di 2 per questo round. La Milizia aprirà il fuoco come un'unità E6 con una Forza di Difesa di 1 per questo round.*

21.12 Combattimento di Terra Contro gli Alieni

Gli Alieni non giocatori (18.0) rappresentano un caso speciale con diverse eccezioni al combattimento terrestre:

- Possono essere invasi solo se un giocatore ha Terraformazione 1.
- Non possono essere invasi finché la loro flotta non viene distrutta. Ciò significa che le Unità Terrestri non possono sbarcare dopo il secondo round di combattimento, come normalmente consentito (21.7.3).
- Dopo aver sconfitto la flotta NPA, il giocatore può colonizzarla normalmente o scegliere di invaderla.
- I pianeti Alieni NPA non offrono vantaggi tecnologici diversi dalle carte Tecnologia Aliena (11.0).

21.12.1 Procedura: Gli NPA hanno 5 unità di Milizia sul pianeta. Se queste vengono sconfitte, il giocatore piazza sul pianeta una Colonia da 3 CP del proprio colore. Se gli NPA non vengono sconfitti in combattimento terrestre, il pianeta è considerato sottomesso dallo spazio e può essere colonizzato normalmente; non può essere invaso in seguito. Un giocatore ha una sola possibilità di invadere un pianeta NPA, subito dopo averne distrutto la flotta. Un giocatore NON può bombardare la Colonia per ridurre il numero di Milizie come farebbe con un giocatore umano (21.7.4).

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

21.12.2 Diplomatici Incredibili: Quando un giocatore invade una Colonia su un pianeta NPA iniziata da un altro giocatore usando la sua abilità *Diplomatici Incredibili* (vedi il Manifesto delle Carte), quella Colonia può essere invasa dopo il Round 2 come di consueto. Se l'attaccante vince il combattimento terrestre, tutte le navi NPA rimaste a difendere il pianeta che non sono state abbordate/catturate dall'attaccante durante il combattimento spaziale vengono distrutte.

21.13 Colonie Catturate

21.13.1 Procedura e Proprietà: Le Colonie catturate "retrocedono" di un livello di crescita al momento della cattura. Una Colonia da 5 CP diventa una Colonia da 3 CP, una Colonia da 3 CP diventa una Colonia da 1 CP e una Colonia da 1 CP viene girata di nuovo sul lato Nave Coloniale. In quest'ultimo caso, non diventa effettivamente una nave, ma torna semplicemente a quel livello del processo di crescita. (Questa è l'unica volta in cui una colonia viene girata di nuovo sul lato Nave Coloniale.) Crescerà a 1 CP nella successiva Fase Economica. Nel raro caso in cui una colonia con solo una Nave Coloniale venisse catturata, sostituire la Nave Coloniale con una delle navi del giocatore catturante. La colonia catturata viene quindi trattata come una qualsiasi delle colonie del giocatore catturante. Fornirà reddito e crescerà, potranno essere costruiti cantieri navali, verrà prodotta una milizia quando attaccata, ecc. Tutti i minerali (6.7) e i relitti spaziali (6.8) presenti sulla colonia quando viene catturata vengono distrutti senza alcun beneficio.
21.13.2 Pianeti Nazionali Conquistati: Un pianeta di Origine conquistato diventa una normale Colonia (max 5 CP) per il conquistatore.
21.13.3 Indicare lo Stato di Cattura: Il segnalino Colonia del giocatore sconfitto viene lasciato sul pianeta e coperto dal nuovo proprietario, poiché lo stato di cattura della colonia continua a influenzare la partita. Il proprietario originale e i suoi alleati non possono attaccare la loro ex colonia dallo spazio. Se la rivogliono, dovranno invaderla (*il pianeta è pieno dei loro coloni!*). Se un giocatore viene eliminato, non rimuovere i segnalini Colonia che ha sul tabellone e che sono stati catturati da un altro giocatore.
21.13.4 Rivelare le Carte: Quando una colonia viene catturata (non riconquistata), il giocatore che ha perso la colonia deve rivelare al giocatore che l'ha catturata tutte le carte Vantaggio Impero (10.0) e Tecnologia Aliena (11.0) che possiede in quel momento.
21.13.5 Cattura nei Sistemi Originari Nemici: Quando una Colonia/Pianeta di Origine viene catturato (non riconquistato) nel Sistema di Origine di un giocatore nemico, il giocatore che cattura può guardare la Scheda di Produzione del giocatore nemico e l'Impero catturante aumenta immediatamente di un livello due tecnologie in cui l'altro giocatore è più avanzato. Questo è simile alla cattura di tecnologia tramite la rottamazione delle navi catturate, ma avviene immediatamente e non nella Fase Economica.
21.13.6 Cattura nello Spazio Profondo: Se una Colonia viene catturata (non riconquistata) nello Spazio Profondo, la situazione viene gestita come sopra, con la differenza che è possibile acquisire un solo livello di una tecnologia (a scelta del giocatore che cattura). Se si gioca uno scenario in cui i segnalini del Sistema Nativo di un giocatore sono mescolati con i segnalini dello Spazio Profondo al momento della preparazione, tutte le Colonie, tranne il Pianeta Nativo, contano come pianeti dello Spazio Profondo ai fini di questa regola.
21.13.7 Partite Multigiocatore: In una partita multigiocatore senza squadre fisse, non è possibile ottenere tecnologia catturando Colonie.
21.13.8 Colonie Riconquistate: Se un giocatore riconquista una Colonia che in precedenza era sua, non ottiene alcun beneficio/aumento di tecnologia. Una volta che una Colonia viene riconquistata dal proprietario originale, tutti gli altri segnalini Colonia vengono rimossi.
21.13.9 Catturare il pianeta catturato da un altro giocatore: se un terzo giocatore cattura un pianeta, ottiene tecnologia dal proprietario originale, non da quello attuale. La tecnologia che può essere ottenuta è solo quella ricercata dal giocatore originale al momento della cattura. Nelle partite multigiocatore, è opportuno annotare la tecnologia del giocatore quando un pianeta viene catturato, nel caso in cui ciò accada.

22.0 Titani



I Titani sono navi enormi, molto più grandi di una DN. Un giocatore deve avere Tecnologia Dimensione Nave 7 (9.4) per costruire un Titano. I Titani hanno le seguenti proprietà:

- Ogni colpo di un Titano infligge 2 danni a una singola nave invece di 1. Riceve solo 1 attacco per round.
- Non può mai essere schermato (5.7) a causa delle sue dimensioni.
- Non può mai ritirarsi (5.9) dal combattimento.
- Sono immuni alle Navi d'Abbordaggio (19.2.2) a causa delle sue dimensioni.
- A meno che la nave attaccante non sia un Caccia, un tiro di 1 non è un colpo automatico contro un Titano. È quindi possibile che alcune navi non siano in grado di colpire un Titano, a seconda delle tecnologie presenti sulle navi.

- I Caccia ricevono +1 alla loro Forza d'Attacco contro i Titani. Questo si aggiunge a qualsiasi modificatore derivante dalla Tecnologia d'Attacco (9.2) e dalla Dimensione della Flotta (5.1.3).

22.1 Bonus Dimensione Flotta

Quale fazione ottiene il Bonus Dimensione Flotta (5.1.3) viene calcolato normalmente per la battaglia. Tuttavia, quando si spara al Titano, le navi diverse dai Caccia non possono richiedere il bonus.

22.2 Possono Trasportare Caccia

Se il giocatore con un Titano possiede anche la Tecnologia Caccia, un Titano può trasportare 3 Caccia allo stesso modo di una Portaerei (15.0). Un Titano esistente può essere potenziato per avere questa abilità non appena viene ricercato il Caccia 1. Sebbene il Titano trasporti Caccia, non è considerato una Portaerei. È possibile sparargli mentre Caccia alleati sono ancora presenti in battaglia. Nell'improbabile caso in cui un Titano venga distrutto e rimangano più Caccia di quanti ne possano essere trasportati sulle CV/BV/Titani/Navi Uniche/Ammiraglie Avanzate rimanenti, i Caccia in eccesso verrebbero eliminati al termine della battaglia.

22.3 Distruttori di Pianeti

Un Titano non può attaccare una Colonia come farebbe una normale nave. Quando un Titano spara a una Colonia, la Colonia e il pianeta vengono automaticamente distrutti. Rimuovete il pianeta dal gioco e sostituitelo con una delle tessere terreno Asteroide (5.8.1). Questo esagono è ora un esagono Asteroide. Un Titano può sparare e distruggere un pianeta che non ha una Colonia.

22.4 Titani e Mine

A causa delle loro grandi dimensioni, le Mine (17.0) non distruggono un Titano, ma infliggono un punto danno ciascuna. Ci vorrebbero 5 Mine per distruggere un Titano. Se una battaglia segue immediatamente la detonazione di una Mina, il Titano entrerà in quella battaglia con danni. I caccia trasportati dal Titano sono immuni a qualsiasi danno da Mina a meno che il Titano non venga distrutto, cosa che li distruggerebbe. Tutti i danni vengono riparati alla fine di una battaglia come di consueto.

23.0 Ammiraglie



Ogni giocatore inizia con un'Ammiraglia che rappresenta il massimo traguardo raggiunto da un Impero (fino a quel momento). Un'Ammiraglia avrà sempre un segnalino numerico 1 sotto. Le Ammiraglie hanno le seguenti proprietà:

- Non pagano manutenzione, ma contano come Dimensioni Scafo 3 per il potenziamento della tecnologia (9.11.3) e i danni (5.6).
- Possono avere la loro tecnologia potenziata normalmente, possono ottenere Esperienza (37.0) e funzionare come qualsiasi altra nave sotto tutti gli altri aspetti.
- Possono essere potenziate per trasportare Esplorazione 1 (9.8) e Velocità 1 (9.9) una volta ricercate.
- Se distrutta, non può più essere ricostruita. La distruzione di un'Ammiraglia non danneggia l'Impero in nessun altro modo: il giocatore ne perde semplicemente l'uso.

23.1 Cattura delle Ammiraglie

Le navi Ammiraglie abbordate e catturate con successo (19.0) possono essere utilizzate dal giocatore che le ha catturate. In questo caso, il segnalino continua a essere utilizzato dal giocatore che le ha catturate. Funziona come tutte le altre navi catturate, tranne per il fatto che non paga manutenzione. Una nota separata sulla sua tecnologia dovrà essere tenuta sulla Scheda Tecnologia della Nave.

23.2 Nomi delle Ammiraglie

Le navi Ammiraglie sono le uniche navi del gioco ad avere un nome:

- Enterprise (Blu) – *Oltre all'ovvio collegamento con la fantascienza e lo Space Shuttle, la portaerei USS Enterprise (CVN 65) era al suo ultimo dispiegamento al momento della prima stampa di Incontri Ravvicinati*.
- Victory – *Il nome della nave ammiraglia dell'Ammiraglio Nelson a Trafalgar.*
- Thunder Child – *Nel libro di H.G. Wells, La Guerra dei Pianeti, si tratta di una nave corazzata che distrusse due Tripodi Marziani mentre copriva la fuga di navi di rifugiati*.
- Argo – *Dalla mitologia greca – Giasone e gli Argonauti. Era anche il nome americano dato alla corazzata spaziale Yamato nel film giapponese "Star Blazers".*
- Fearless (Senza Paura) – *In "onore" della nave di Honor Harrington.*
- Eagle (Aquila) – *Il primo LEM sulla Luna e il nome della navicella spaziale in Spazio 1999*.

24.0 Alternate Empires

24.1 INTRODUCTION & GENERAL RULES

Alternate Empires have ships with alternate costs and abilities than those found in the base game. Up to two players can play Alternate Empires at once or they can be played against original empires. The costs and capabilities of their ships can be found on the Alternate Empire Production Sheet.

24.1.1 Different Units: Alternate Empires possess a new type of unit – Missile Boats (24.4). They cannot research Fast 2 (9.9.2) and cannot build Titans (except for the War Sun Empire Advantage, 10.0).

24.1.2 Changes to Fighters: Alternate Empires have advanced Fighters that do not require a ship to carry them when they move. As a result, these Empires have no need to (and cannot) build CVs (15.1) or BVs (38.6). Alternate Empire Fighters function the same as other combat-capable ships; When an Alternate Empire gets the On Board Workshop Alien Technology Card (11.0), it may be used on BBs and DNs.

24.1.3 Changes to Boarding: Alternate Empires do not have Boarding Ships (19.0). If their ships are successfully boarded, they are destroyed instead of being captured. However, every time a ship is successfully boarded, the boarding player may steal one technology that was on the ship. If the Self Destruct Resource Card is played it prevents this technology theft. A successful boarding attack still counts as captured for the purpose of Ship Experience (37.0).

24.0 Imperi Alternativi

24.1 Introduzione e Regole Generali

Gli Imperi Alternativi hanno navi con costi e abilità diversi da quelli del gioco base. Fino a due giocatori possono giocare contemporaneamente con gli Imperi Alternativi oppure possono essere giocati contro gli Imperi originali. I costi e le capacità delle loro navi sono indicati nella Scheda di Produzione dell'Impero Alternativo.

24.1.1 Unità Diverse: Gli Imperi Alternativi possiedono un nuovo tipo di unità: le Motosiluranti (24.4). Non possono ricercare Fast 2 (9.9.2) e non possono costruire Titani (tranne che per il Vantaggio Impero del Sole della Guerra, 10.0).

24.1.2 Modifiche ai Caccia: Gli Imperi Alternativi hanno Caccia avanzati che non richiedono una nave che li trasporti quando si muovono. Di conseguenza, questi Imperi non hanno bisogno (e non possono) costruire CV (15.1) o BV (38.6). I Caccia degli Imperi Alternativi funzionano come le altre navi con capacità di combattimento; Quando un Impero Alternativo ottiene la Carta Tecnologia Aliena Officina di Bordo (11.0), questa può essere utilizzata su BB e DN.

24.1.3 Modifiche all'Abbordaggio: gli Imperi Alternativi non hanno Navi da Abbordaggio (19.0). Se le loro navi vengono abbordate con successo, vengono distrutte invece di essere catturate. Tuttavia, ogni volta che una nave viene abbordata con successo, il giocatore che ha effettuato l'abbordaggio può rubare una tecnologia presente sulla nave. Se viene giocata la Carta Risorsa Autodistruzione, questo impedisce questo furto di tecnologia. Un attacco di abbordaggio riuscito conta comunque come catturato ai fini dell'Esperienza della Nave (37.0).

24.2 Selezione Casuale delle Abilità Speciali

Per Incrociatori da Battaglia, Corazzate e Dreadnoughts, viene pescata un'abilità speciale casuale, che viene resa disponibile per la ricerca di quella classe nei tempi specificati di seguito. Ogni abilità può essere ricercata al costo di 10 PC. Si noti che le abilità devono essere ricercate prima di essere disponibili all'uso. Quando pescate, il numero dell'abilità deve essere scritto sulla Scheda di Produzione del giocatore.

- Incrociatori da battaglia (BC): pescate un'abilità speciale casuale quando viene ricercata la Dimensione Nave 4. Le BC *non* ottengono automaticamente Velocità 1 (9.9).
- Corazzate (BB): pescate un'abilità speciale casuale quando viene ricercata Costruzione Avanzata 1 (38.0). Le corazzate non ottengono automaticamente Raggi Traenti.
- Dreadnoughts: pescate un'abilità speciale casuale quando viene ricercata Costruzione Avanzata 1. Le Dreadnoughts non ottengono automaticamente Proiettori Scudo.
- Ammiraglie: un'Ammiraglia può comunque essere equipaggiata con Tecnologia di Esplorazione (9.8). Tuttavia, invece di ottenere automaticamente il livello "Velocità 1", una volta completata la ricerca, ottiene l'accesso alla stessa abilità speciale degli Incrociatori da Battaglia (vedi sopra). Quando viene potenziata a "Ammiraglia Avanzata" (38.11), può scegliere un'abilità dalla Tabella delle Navi Uniche come qualsiasi altra Ammiraglia Avanzata.

24.3 Tabella delle Abilità Speciali Casuali

1	Veloce 1 (9.9)

2	Pellegrino Spaziale (vedere il Manifesto delle Carte) – Vedi la carta Vantaggio Impero. Se stai già utilizzando questo Vantaggio Impero, pesca un'abilità diversa.
3	*Seconda Salva*.
4	*Scafo Anti-Sensori.*
5	+1 attacco contro navi di Dimensioni Scafo 2 o superiori.
6	+1 attacco contro navi di Dimensioni Scafo 1 o inferiori.
7	+1 difesa contro navi di Dimensioni Scafo 2 o superiori.
8	+1 difesa contro navi di Dimensioni Scafo 1 o inferiori.
9	*Raggio Traente*.
10	*Proiettore Scudo*.
11	Munizioni Avanzate – Questo tipo di nave può montare una Tecnologia di Attacco di 1 livello superiore alle Dimensioni dello Scafo. Se questo permette all'Impero di ricercare Attacco 4, allora Attacco 4 sarà disponibile anche sulle sue Basi Stellari (e sul suo Titano del Sole della Guerra, se questo è il suo Vantaggio Imperiale).
12	Efficienza di Costruzione – Se ricercata, questa tipologia di nave costa 2 CP in meno per essere costruita. L'Ammiraglia non otterrebbe nulla se questa abilità venisse pescata per la BC.

24.4 Navi Missilistiche (MB) e Missili



Sebbene non equipaggiate con armi standard, le Navi Missilistiche sono un'aggiunta molto efficace alla flotta di un giocatore. Le Navi Missilistiche sparano all'inizio del combattimento, ma poiché sparano da una certa distanza, le testate impiegano un po' di tempo per colpire i bersagli.

24.4.1 Caratteristiche delle Navi Missilistiche: Le Navi MB possono montare fino a Attacco 3 nonostante le dimensioni dello scafo, ma sono comunque limitate a Difesa 1. Le Motonavi MB sono trattate come DD allo scopo di distruggere un'Ameba Spaziale (SSB 3.0, CSB 10.0).

24.4.2 Navi Missilistiche in Combattimento: Ogni Nave Missilistica in combattimento spara come una nave di Classe A e lancia un missile per round. Al momento del fuoco, posiziona un segnalino Missile con un indicatore numerico che indica il numero di missili lanciati nella sezione "E" dell'Area di Battaglia (5.1.1). Una Nave Missilistica può ricevere Esperienza Navale (37.3) se il Missile che ha lanciato distrugge un'unità nemica. Tuttavia, non si ottiene Esperienza per i Missili che vengono distrutti.



24.4.3 Caratteristiche dei Missili: Dal momento in cui vengono lanciati al momento in cui raggiungono il bersaglio, i Missili possono essere lanciati. Un Missile ha gli stessi valori di Esperienza, Attacco e Difesa della nave che lo ha lanciato. Analogamente alle Navi Missilistiche, la dimensione dello scafo non limita il loro livello di tecnologia d'attacco. Il Bonus Dimensione Flotta (5.1.3) si applica agli attacchi con Missili.

24.4.4 Missili in Combattimento: I missili vengono lanciati come se fossero di Classe A (il loro segnalino viene messo in gioco), ma i loro bersagli vengono selezionati e colpiti come se fossero di Classe E. Questo rappresenta il tempo tra il lancio e l'impatto. Una volta che un segnalino Missile viene piazzato in combattimento, può essere bersagliato come qualsiasi altra unità di combattimento.

Durante il lancio di Classe E, i Missili risolvono il loro attacco come qualsiasi altra unità di combattimento. I missili che colpiscono i loro bersagli infliggono 2 danni a una nave o Colonia e 1 danno a un Titano (22.0). Dopo che un Missile attacca, viene rimosso dal tabellone indipendentemente dal fatto che abbia colpito il bersaglio. Se un Missile viene lanciato come Classe E invece che come Classe A a causa del terreno, viene risolto immediatamente. Questi tipi di terreno influenzano i valori di Attacco e Difesa dei Missili allo stesso modo di tutte le altre unità.

Le Macchine del Giudizio Universale (29.0) non sparano sui Missili a meno che non ci siano più navi. I Missili infliggono solo 1 danno alle DM.

24.5 Tecnologia Jammer (Disturbi Elettronici)

24.5.1 Caratteristiche: La Tecnologia Jammer può essere ricercata da qualsiasi Impero per contrastare i Missili. La Tecnologia Jammer può essere equipaggiata solo dagli Incrociatori e non è influenzata dal fatto che le navi dispongano già di Tecnologia Esplorazione (9.8). La Tecnologia Jammer per le navi Replicatore (40.0) è mostrata sulla Scheda di Produzione dei Replicatori. Quando sparano contro i Missili (non contro le Navi Missilistiche), i Replicatori sono sempre considerati come se avessero un Livello Tattica pari a 3.

24.5.2 Tecnologia Jammer in Combattimento: Quando un Incrociatore con Jammer 1 è presente in combattimento, la Forza d'Attacco di tutti i Missili nemici viene ridotta di 2. Se almeno due Incrociatori equipaggiati con Jammer 2 sono presenti in combattimento, la Tecnologia d'Attacco di tutti i Missili nemici viene ridotta a 0. Un singolo Incrociatore con Jammer 2 riceve solo il beneficio del Jammer 1. Gli Incrociatori e le navi Replicatore che vengono schermati durante un round di combattimento possono comunque fornire il beneficio della Tecnologia Jammer durante quel round. Le modifiche alla potenza di attacco dei missili causate dalla tecnologia Jammer vengono calcolate a ogni round

quando il primo missile attacca (durante la Classe E) e tale modifica viene utilizzata per tutti i missili successivi durante quel round.

25.0 Terreno Aggiuntivo

25.1 Tempeste Cosmiche

Ogni volta che una Tempesta Cosmica ci attraversa, ci rendiamo conto di quanto poco sappiamo dell'universo. Esistono due tipi di Tempeste Cosmiche: Tempeste al Plasma e Tempeste Ioniche.



25.1.1 Movimento: Le Tempeste Cosmiche sono l'unico tipo di terreno che si muove. Alla fine di ogni Fase Economica, si lancia un dado per ogni Tempesta Cosmica.

- Con un risultato da 1 a 6, la Tempesta si muoverà nell'esagono risultante. Se questo risultato causasse lo spostamento della Tempesta in un esagono proibito o fuori dalla mappa, la Tempesta rimarrà nel suo esagono attuale.
- Con un risultato da 7 a 10, la Tempesta rimarrà nel suo esagono attuale. Entreranno solo in esagoni dello Spazio Profondo privi di terreno o contenenti i seguenti terreni:
  - Nebulose
  - Asteroidi
  - Minerali
  - Relitti Spaziali
  - Macchine del Giorno del Giudizio
  - Buchi Neri

Se una Tempesta Cosmica entra in un esagono con un Buco Nero, la Tempesta viene distrutta e rimossa dal tabellone. Le tempeste non entrano nelle Pieghe nello Spazio (25.2) ma possono attraversarle direttamente se il terreno nell'esagono di destinazione lo consente.

25.1.2 Tempeste di Plasma: le unità devono fermarsi quando entrano in una Tempesta di Plasma e possono muoversi di un solo esagono nel turno in cui ne escono. Se una Tempesta di Plasma si trova nello stesso esagono delle seguenti unità, le distruggerà immediatamente:

- Navi che costano 9 CP o meno, eccetto i pirati spaziali (25.7)
- Navi Replicatori di Tipo II (e inferiori)
- Relitti Spaziali
- Minerali.

I caccia vengono distrutti solo se non rimangono abbastanza navi da trasporto (15.2.3) in qualsiasi momento, ma non possono essere utilizzati nei combattimenti in questo esagono. Le Macchine Giorno del Giudizio non sono influenzate dalle Tempeste di Plasma. Le Tempeste di Plasma vengono rimosse dalla mappa se si spostano in un esagono con un'Ameba Spaziale o se un'Ameba Spaziale si diffonde su di esse (SSB 3.0, CSB 10.0). Dopo che una Tempesta di Plasma lascia un esagono, posiziona un segnalino Minerale da 5 CP di riserva a faccia in su nell'esagono (usa un segnalino Minerale del Sistema Casa già raccolto da un giocatore).

25.1.3 Tempeste Ioniche: Tutti i danni da combattimento sono raddoppiati nelle Tempeste Ioniche (ad esempio, un Titano o un Missile normalmente infliggerebbero 4 danni a colpo). La prima volta che un giocatore tenta di muovere le proprie unità fuori da una Tempesta Ionica (inclusi Movimento di Reazione, 35.0, e Ritirate, 5.9) deve tirare un dado. Con un risultato di 9-10, nessuna delle sue unità può lasciare l'esagono in quel turno. Questo tiro di dado si verifica solo una volta per turno del giocatore per ogni Tempesta Ionica. Le Macchine Giorno del Giudizio subiscono il doppio dei danni ma non devono tirare quando tentano di uscire da una Tempesta Ionica. Le Amebe non sono influenzate dalle Tempeste Ioniche.

25.2 Pieghe nello Spazio



Una volta rivelato, questo segnalino rimane sulla mappa come effetto permanente. Ha le seguenti caratteristiche:

- L'esagono contenente questo segnalino viene considerato come se non esistesse. Le navi non terminano mai il loro movimento nell'esagono. Quando si muovono attraverso questo esagono, non contatelo. *Ad esempio: una nave che può muoversi di due esagoni in quel turno inizia adiacente alla Piega nello Spazio. Si muove nella Piega nello Spazio e può ancora muoversi di altri 2 esagoni*.
- Una nave adiacente alla Piega nello Spazio è considerata adiacente a tutti gli altri esagoni adiacenti alla Piega nello Spazio.

- La tecnologia di esplorazione può essere utilizzata attraverso una Piega nello Spazio, anche se è stata girata in precedenza in quella Fase di Esplorazione.
- Le Linee di Rifornimento MS (13.0) possono essere tracciate attraverso la Piega nello Spazio, sebbene non rimanga alcuna Condotta MS nell'esagono.
- Se una Piega nello Spazio viene esplorata da una nave che entra nell'esagono, quella nave viene riportata nell'esagono da cui è entrata. Una nave non può essere spostata su una Piega nello Spazio da un segnalino Perso nello Spazio (6.6).
- Rimuovete dal gioco una Piega nello Spazio che è rivelata adiacente a un'altra Piega nello Spazio precedentemente rivelata. Non sostituirla con un altro segnalino.

25.3 Stazioni Spaziali



Piattaforme automatizzate e pesantemente armate che attaccano a vista.

25.3.1 Caratteristiche: Le Stazioni Spaziali non si muovono e devono essere sconfitte in combattimento se un giocatore entra nello stesso esagono. Tutte le Stazioni Spaziali hanno tecnologie Difesa Punto 2 (15.3) e Scanner 1 (16.2) e non possono essere abbordate (19.0).

25.3.2 Stazioni Spaziali Sconfitte: I giocatori ricevono un beneficio per la distruzione delle Stazioni Spaziali in base al loro tipo.

- A6-2-x2: Pescate due carte Tecnologia Aliena (11.0) e tenetene una senza costo. Se non usate le carte Tecnologia Aliena, ottenete invece 10 CP.
- A5-1-x1: Ottenete 5 CP.

25.4 Pulsar



Gli effetti delle rapide fluttuazioni di una Pulsar sembrano essere basati sulla sua relazione con lo spettro dei colori.

25.4.1 Caratteristiche della Pulsar: Tutte le navi che trascorrono un intero turno senza muoversi in una Pulsar diventano Caricate e ottengono il beneficio di quella Pulsar quando la lasciano. Se un giocatore ha unità in una Pulsar all'inizio di un turno e nessuna unità aggiuntiva entra nell'esagono in quel turno, contrassegna l'esagono con un segnalino Caricato. Finché ci sono navi ancora Caricate all'interno della Pulsar, nessun'altra nave amica può entrare. Tuttavia, altre navi amiche possono entrare nella Pulsar nello stesso turno in cui le navi Caricate escono.

Se una nave lascia la Pulsar mentre è Caricata, il segnalino Caricato viene spostato con le navi e rimosso alla fine del turno e tutte le navi amiche devono uscire simultaneamente, terminando il loro movimento nello stesso esagono; questo limiterà il movimento alla nave più lenta che lascia la Pulsar. Le navi non possono mai ritirarsi dalla battaglia in una Pulsar.

25.4.2 Pulsar Blu (Movimento): Le navi cariche che lasciano una Pulsar Blu possono muoversi di un esagono aggiuntivo in quel turno.

25.4.3 Pulsar Rosse (Attacco): Le navi cariche che lasciano una Pulsar Rossa ottengono +1 alla loro Forza d'Attacco in quel turno.

25.4.4 Pulsar Verdi (Difesa): Le navi cariche che lasciano una Pulsar Verde ottengono +1 alla loro Forza di Difesa in quel turno.

25.5 Filamenti Quantici

I Filamenti Quantici sono fenomeni astrofisici estremamente densi con campi gravitazionali molto elevati.



25.5.1 Effetti sul Movimento: A causa dell'intensa gravità presente, le navi devono usare un esagono di movimento aggiuntivo per entrare in un Filamento Quantico. Le navi che possono muoversi solo di un esagono per Fase di Movimento non possono entrare. Un'unità che rivela un Filamento Quantico e non ha il movimento necessario per entrarvi deve ritirarsi immediatamente nell'esagono appena lasciato. I Caccia Imperiali Alternativi (24.0) trattano un Filamento Quantico come se fosse una Supernova (6.5).

25.5.2 Effetti sul Combattimento: I Caccia devono rimanere sulla nave che li trasporta e pertanto non possono essere usati in combattimento in questo esagono. La tecnologia di occultamento non funziona all'interno di un Filamento Quantico. Le Navi d'Abbordaggio non possono eseguire attacchi d'abbordaggio, ma possono aprire il fuoco sulle navi con un normale attacco F1. Le navi non possono ritirarsi in un Filamento Quantico o entrarvi usando il Movimento di Reazione (35.0).

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

25.6 Mappe Regionali



L'effetto di questo segnalino entra in gioco solo quando una nave entra nell'esagono. Se questo segnalino viene guardato usando la tecnologia Esplorazione, deve essere lasciato coperto. Quando questo esagono viene esplorato da una nave, il segnalino viene rimosso e il giocatore che esplora può guardare tutti i segnalini Sistema coperti negli esagoni adiacenti. Il giocatore può rivelarli o lasciarli coperti, proprio come se fossero stati guardati usando la tecnologia Esplorazione.

25.7 Pirati Spaziali



I Pirati Spaziali sono nomadi interstellari, tecnologicamente avanzati sia nei viaggi spaziali che negli armamenti.

L'effetto di questo segnalino entra in gioco solo quando una nave entra nell'esagono. Se questo segnalino viene sbirciato usando la tecnologia Esplorazione o una Mappa Regionale, deve essere lasciato coperto. Se una flotta di un Giocatore Alieno (SSB 4.0) o una Macchina del Giudizio Universale (29.0) rivela o sbircia un Pirata Spaziale, rimuovete immediatamente il Pirata dal tabellone.

25.7.1 Restrizione: Non usate i Pirati su mappe in cui ci sono solo due o meno esagoni di Spazio Profondo tra i giocatori.

25.7.2 Combattimento o Assoldamento: Quando viene rivelato, il giocatore deve dichiarare che combatterà o assolderà il Pirata. Se decide di assoldare il Pirata, paga 10 CP nella Fase Economica successiva. Questi CP devono essere pagati anche se il Pirata viene distrutto prima della Fase Economica successiva. I Replicatori devono pagare i CP immediatamente o combattere il Pirata. Se il giocatore decide di combattere il Pirata, quest'ultimo non si ritirerà. Analogamente a quanto avviene in Alieni Non Giocanti (18.0), il primo giocatore non di squadra alla sinistra del giocatore attivo decide i bersagli. Se il giocatore si ritira o viene distrutto, il Pirata viene rimosso dal tabellone. Se il Pirata viene assoldato, le navi che lo hanno assoldato non vengono rivelate.

25.7.3 Controllo dei Pirati: Il giocatore che paga i 10 CP controlla la nave finché non viene distrutta. Si comporta esattamente come qualsiasi altra nave, salvo quanto indicato di seguito. Segnalate con uno dei segnalini controllo del giocatore. Un Pirata Spaziale controllato rimane scoperto per il resto della partita. Un giocatore può avere un solo Pirata Spaziale sotto il suo controllo alla volta. Se un giocatore rivela un Pirata Spaziale mentre controlla un altro Pirata Spaziale, deve combattere il Pirata Spaziale appena rivelato.

25.7.4 Caratteristiche: I Pirati Spaziali hanno le seguenti caratteristiche:

- Le loro statistiche sono: A5-0-x1, Movimento 4, Velocità 1 e Tattica 0.
- Se un Pirata viene catturato (19.3), si autodistruggerà automaticamente. La Nave che Abborda (19.1) può comunque tirare per l'Esperienza della Nave in questo caso (37.0).
- I Pirati Spaziali non possono essere equipaggiati con la tecnologia di un giocatore e non ottengono nessuna delle Abilità Vantaggio Impero del proprietario (10.0). Non pagano manutenzione e non possono essere affondati.
- I Pirati Spaziali possono raggrupparsi e difendersi con le navi di un giocatore, ma possono attaccare solo da soli.
- I Pirati Spaziali non possono essere spostati su un segnalino Sistema non rivelato dal giocatore che li controlla, anche se altre navi entrano nell'esagono.
- I Pirati Spaziali sono considerati Abili (37.0) e l'Esperienza può essere ottenuta distruggendoli (simile agli Alieni Non Giocanti, 18.0), ma i Pirati Spaziali non possono ottenere Esperienza.
- I Pirati Spaziali non possono essere scartati (19.5.1) per ottenere tecnologia.

25.8 Quasar

Se il combattimento si svolge in un Sistema con un segnalino Quasar, sia la Forza di Difesa che la Tecnologia di Difesa di tutte le unità in combattimento sono considerate pari a zero. Questo rappresenta gli effetti inspiegabili delle potenti onde radio del quasar sui sistemi di combattimento di tutte le unità presenti.

26.0 Attributi dei Pianeti dello Spazio Profondo

26.1 Introduzione e Regole Generali

Gli Attributi dei Pianeti dello Spazio Profondo aggiungono ulteriore sfida e fascino all'esplorazione degli esagoni planetari nello Spazio Profondo. Per ogni pianeta dello Spazio Profondo, viene pescato e rivelato un segnalino

Attributo quando viene girato. Non viene pescato alcun segnalino se il pianeta viene solo scansionato (riportato a faccia in giù) da un'unità dotata di Tecnologia di Esplorazione (9.8).
Ogni segnalino contiene tre informazioni: una parola Attributo seguita da due numeri separati da una barra. La prima è il numero di navi NPA a difesa del pianeta. La seconda è il numero di Fanteria Pesante sul pianeta (oltre alle 5 Milizie standard, vedere 21.4). Un elenco completo dei segnalini Attributo dello Spazio Profondo è disponibile nel libretto "Manifesto delle Carte e Attributi dei Pianeti dello Spazio Profondo".

26.2 Modifiche al Gioco

Sono state apportate le seguenti modifiche agli Alieni Non-Giocatore:

- Gli Alieni Non Giocatore (18.0) devono essere inclusi quando si utilizzano gli Attributi dei Pianeti dello Spazio Profondo.
- Aggiungere i 20 nuovi segnalini NPA alla riserva (18.1). Queste nuove navi sono A5-1-x2 o E7-1-x2.
- Tutte le navi NPA con Scafo 2 hanno Scanner 1 (16.2). Tuttavia, useranno questa abilità solo quando attaccate. Non fermeranno le flotte occultate che entrano nel loro esagono e non attaccheranno a meno che non siano Aggressive.
- I *Diplomatici Straordinari* (vedi il Manifesto delle Carte) ottengono la Fanteria Pesante NPA (come indicato sul segnalino) quando colonizzano, anche se l'Attributo Pianeta dello Spazio Profondo di un pianeta viene successivamente rimosso. Questa Fanteria Pesante fornisce il normale bonus difensivo contro i bombardamenti (21.6).

27.0 Carte Modifica Scenario

Le carte Modifica Scenario possono essere utilizzate per offrire una notevole varietà a una partita di *Imperi Spaziali*. Durante la preparazione, due carte vengono selezionate casualmente, una alla volta. Se la seconda carta pescata è in conflitto con la prima, viene scartata e sostituita con una nuova. Entrambe le carte rimangono attive per l'intera partita. Se si utilizzano queste carte nella stessa partita dei Vantaggi dell'Impero (10.0), i Modificatori di Scenario devono essere selezionati per primi. Un elenco completo delle carte Modificatore di Scenario è disponibile nel Manifesto delle Carte.

REGOLE OPZIONALI

La maggior parte di queste regole può cambiare notevolmente il gioco. Non sono consigliate finché i giocatori non hanno familiarità con il gioco, ma possono rappresentare un piacevole cambiamento di ritmo man mano che i giocatori diventano più esperti. Tutte, alcune o nessuna delle seguenti regole opzionali possono essere utilizzate in una partita.

28.0 Scoperte opzionali dello Spazio Profondo

28.1 La Capitale Galattica



Un pianeta incredibilmente potente di una razza altamente sviluppata e pacifica.
28.1.1 Utilizzo e Restrizioni: Questo segnalino può essere utilizzato in alcuni degli scenari cooperativi disponibili. Se utilizzato in uno scenario cooperativo, utilizzare le regole fornite in quello scenario. Nelle partite competitive, utilizzare le regole riportate di seguito. La Capitale Galattica può anche essere posizionata in un esagono specifico di qualsiasi scenario multigiocatore. In alternativa, può anche essere mescolata casualmente ai segnalini Spazio Profondo, ma ciò potrebbe portare a una partita sbilanciata. (Vedere CSB 2.10 per un esempio di disposizione.)
28.1.2 Caratteristiche: La Capitale Galattica ha le seguenti caratteristiche:

- È uno spazio neutrale. In quell'esagono non si svolge mai alcun combattimento. Sia le navi da combattimento che quelle non da combattimento di tutti i giocatori possono entrare, attraversare e terminare il loro turno nell'esagono (ignorando le unità degli altri giocatori).
- Poiché il combattimento è proibito, i Replicatori non ottengono Punti Vittoria dalle altre navi in questo esagono.
- I giocatori non possono lasciare Caccia (15.2) o Unità di Terra (21.2) su quel pianeta, ma possono essere nell'esagono se si trovano su una nave.
- Una flotta può, se possibile, ritirarsi nell'esagono (5.9). La presenza di unità nemiche presso la Capitale Galattica non blocca la ritirata.

- In uno Scenario Portale Planetario (CSB 9.0), la Capitale Galattica è considerata come se non avesse un portale.

28.1.3 Commercio con la Capitale Galattica: i giocatori possono commerciare con la Capitale Galattica collegando il loro pianeta natale ad essa tramite Linee di Rifornimento MS. Ciò produce 5 CP (non 1 CP) di entrate durante ogni Fase Economica. È possibile che più imperi ottengano contemporaneamente questo vantaggio commerciale (dato che si tratta di un esagono neutrale). Il Vantaggio Impero dei Commercianti (10.0) frutterebbe 6 CP anche se la Capitale Galattica non è una colonia.

28.2 Punti Warp



28.2.1 Disponibilità dei Punti Warp: Ci sono sei segnalini Punto Warp nel gioco: tre segnalini "Punto Warp 1" e tre segnalini "Punto Warp 2".

28.2.2 Utilizzo dei Punti Warp: I Punti Warp non possono essere utilizzati finché non viene scoperto un altro Punto Warp con lo stesso numero. Una volta scoperta una coppia di Punti Warp corrispondenti, il terzo segnalino Punto Warp corrispondente di quel numero viene scartato senza alcun effetto se trovato. Se non viene scoperto nessun altro Punto Warp con lo stesso numero, il Punto Warp viene ignorato (considerare lo spazio come se fosse vuoto).

28.2.3 Movimento dei Punti Warp: I Punti Warp influenzano il movimento consentendo alle navi di attraversarli. Se una nave si trova in un Sistema contenente un Punto Warp, può muoversi verso qualsiasi altro Sistema contenente l'altro Punto Warp con lo stesso numero, indipendentemente dalla distanza percorsa, come se i due Sistemi fossero adiacenti. Muoversi in questo modo è facoltativo, non obbligatorio.

***ESEMPIO**: Una nave che può muoversi di 3 esagoni inizia il suo turno adiacente a un Punto Warp. Si muove prima nel Sistema che contiene il Punto Warp. A questo punto può continuare a muoversi verso un altro Sistema adiacente come se il Punto Warp non fosse presente, oppure può muoversi verso un Sistema che contiene un altro Punto Warp con lo stesso numero. In tal caso, le rimane ancora un movimento per continuare il movimento dopo essere arrivata all'altro Punto Warp.*

28.2.4 Punti Warp e Linee di Rifornimento MS: Le Linee di Rifornimento MS (13.0) possono essere collegate tramite un Punto Warp. I Punti Warp sono considerati adiacenti in ogni modo. Pertanto, se due Punti Warp (con lo stesso numero) condividono entrambi gli esagoni con una nave mercantile, la linea di rifornimento si estende attraverso il Punto Warp, proprio come farebbe con qualsiasi esagono adiacente.

28.2.5 Ritirata: I Punti Warp con lo stesso numero sono considerati adiacenti in ogni modo, comprese le ritirate.

29.0 Macchine “Giorno del Giudizio” (DM)

Le Macchine del Giorno del Giudizio sono utilizzate in specifici scenari di solitario e cooperativi, seguendo le regole in esse contenute. Tuttavia, possono anche essere aggiunte al gioco competitivo utilizzando le seguenti regole alternative.

29.1 Disponibilità delle Macchine Giorno del Giudizio



Vi sono tre Macchine Giorno del Giudizio (**DM**) nei segnalini di sistema Spazio Profondo. I giocatori si devono accordare sul numero di DM che includeranno nella partita. Quando si usa questa regola opzionale, una DM svelata non viene rimossa ma rimane attiva sulla mappa sino a quando non viene distrutta.

26.2 Combattimento delle Macchine Giorno del Giudizio

Se girata mediante la normale esplorazione, una DM attacca immediatamente le navi esploranti. Una DM ha due attacchi per round a Classe C. Ha Forza di Attacco 9, Forza di Difesa 2, ed una Resistenza dello Scafo di 3. I giocatori non ricevono il bonus di 2:1 sulla Dimensione della Flotta (5.1.3) nel combattimento contro una DM e non dovrebbero tirare su qualsiasi delle Tabelle della Debolezza della Macchina Giorno del Giudizio nel Fascicolo degli Scenari in Solitario-Cooperativi. A differenza del gioco in solitario/cooperativo, una DM recupera tutti i danni al termine del combattimento. Un giocatore che distrugge una DM tira immediatamente due volte sulla tabella dei Relitti Spaziali e mantiene entrambi i risultati.

Negli scenari competitivi, le DM hanno Tattica 2, Scanner 2, ed un tiro di 1 conta come un colpo contro di esse. Le Mine detonano se una DM muove nel loro esagono, ma la DM non subirà alcun danno. Le DM sono immuni ai Caccia (il loro armamento è troppo leggero per influenzale), ma possono ancora proteggere le loro Portaerei. Le Navi d’Abbordaggio (19.0) devono attaccare con un F1 base contro le DM.

26.3 Movimento delle Macchine Giorno del Giudizio

Le DM muovono ogni turno dopo che tutti i giocatori hanno mosso (incluso il turno in cui sono svelate). Le DM muovono di 1 o 2 esagoni verso il più vicino pianeta, Asteroide, o nave che si trova entro 2 esagoni (fermandosi lì). Se vi è più di uno di questi elementi equidistante dalla DM, tirate a caso per determinare verso quale si muove. Ogni spazio che ha le caratteristiche ha pari possibilità di attrarre la DM. Se una DM muove in un pianeta NPA (18.0), attaccherà gli alieni normalmente. Una DM non termina il suo movimento in un esagono inesplorato o che contiene un'altra DM, ma muove attraverso questi. Se non vi sono pianeti, Asteroidi o navi entro 2 esagoni, la DM si muoverà di un esagono in direzione casuale terminando il proprio turno (se questo muoverebbe la DM ad una destinazione illegale, ritirate). Una DM non si muoverà in o attraverso un esagono con un'Ameba (CSB 10.0). Indipendentemente dai pianeti o dalle navi, un DM non si muoverà mai in un esagono che faceva parte del Sistema di origine di un giocatore (ovvero che non conteneva originariamente un segnalino di Sistema dello Spazio Profondo). Questo non si applica agli scenari con mappa variabile (CSB 3.2).

26.4 Effetti delle Macchine Giorno del Giudizio

Se vi sono navi in un esagono con una DM, la DM le attacca immediatamente. Le DM possono essere attaccate dagli altri giocatori normalmente. Se, dopo il combattimento, una DM si trova in un esagono con un Asteroide o pianeta (con o senza una Colonia), lo distruggerà. Rimuovetelo dal gioco assieme alla eventuale Colonia. Le DM non hanno benefici dalla distruzione di pianeti o Asteroidi. Le DM sono influenzate dai Quasar (25.8) e dalle Tempeste di Ioni (25.1.3) normalmente. Tutti gli altri terreni non hanno effetti sulle DM.

26.5 Bilanciamento di gioco per le Macchine Giorno del Giudizio

Indipendentemente dai pianeti o navi, una DM non muoverà mai in un esagono che faceva parte del sistema originario di un giocatore (che non conteneva in origine un segnalino di sistema Spazio Profondo). Questo ovviamente non si applica negli scenari con mappe casuali.

30.0 Aggiornamento Tecnologico Istantaneo

Per i giocatori che non gradiscono la contabilità richiesta per l'aggiornamento tecnologico, si può concordare che tutte le navi esistenti vengano aggiornate istantaneamente al livello tecnologico appena acquistato. Si può supporre che ogni nave sia dotata di strutture di bordo per aggiornare la propria tecnologia in base alle informazioni comunicate dal proprio pianeta d'origine. Questo viene poi fatto durante i lunghi periodi di tempo che trascorrono ogni turno.

31.0 Fionda Gravitazionale del Buco Nero

Una nave che entra in un Sistema con un Buco Nero già rivelato (6.3) può dichiarare che tenterà un effetto "Fionda". Questo deve essere dichiarato prima del lancio del dado per determinare se la nave è persa a causa del Buco Nero. Se ciò viene dichiarato, il tiro di sopravvivenza al Buco Nero viene modificato di +2 (una nave ha il 20% di probabilità in più di essere distrutta se si tenta la fionda). Se sopravvive, la nave ottiene un punto movimento extra solo per quel turno. Questo rappresenta le navi che si avvicinano all'orizzonte degli eventi (con un rischio maggiore) per sfruttare le proprietà gravitazionali e lanciarle in avanti. L'utilizzo dei vantaggi della Linea di Rifornimento MS non può essere combinato con la fionda del Buco Nero.

32.0 Limiti di Incremento della Ricerca

Realisticamente, un Impero non può passare da un impegno pari a zero nella ricerca di tecnologie a un impegno totale da un giorno all'altro.

- Un giocatore può spendere solo 10 CP in più in ricerca rispetto al turno precedente. Ad esempio, un giocatore ha speso 15 CP in ricerca. Il turno successivo può spendere da 0 a 25 CP in ricerca. Notate che, se spende 0 CP in ricerca, il turno successivo potrà spendere un massimo di 10 CP. Non usare le Strutture (36.0) quando si gioca con i Limiti di Equipaggiamento per la Ricerca.

33.0 Ricerca Imprevedibile

Questa regola introduce un elemento di casualità nello sviluppo tecnologico. Non c'è alcuna garanzia che i vostri scienziati saranno in grado di realizzare la svolta di cui avete bisogno, proprio quando ne avete bisogno. Quando si usa questa regola speciale, i giocatori non usano la normale Scheda di Produzione, ma devono copiare quella speciale fornita alla fine del CSB.

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

33.1 Finanziamento della Ricerca

Durante la Fase Economica, invece di acquistare un livello tecnologico, dovete spendere PC per finanziare la ricerca. Potete farlo con incrementi di 5 PC e ogni incremento è chiamato "sovvenzione". Ogni sovvenzione vi consente di tirare 1 dado. Ad esempio, se spendete 10 PC per il finanziamento, tirate due dadi. Il finanziamento deve essere specifico per ogni tecnologia. Dovete annotare sulla vostra Scheda di Produzione il numero di sovvenzioni assegnate a ciascun tipo di tecnologia (come Tattica, Movimento, Attacco e così via).

33.2 Risultati

Dopo aver lanciato ogni dado finanziato dalle vostre sovvenzioni, annotate la somma dei tiri di dado sulla Scheda di Produzione. Se la somma è uguale o superiore al costo del livello tecnologico, acquisisci immediatamente quella tecnologia (puoi applicarla alle astronavi che acquisti in questo turno). Se è inferiore, tieni il risultato ottenuto e potrai incrementarlo durante la Fase Economica successiva.

***ESEMPIO**: Un giocatore che acquista cinque sovvenzioni per la ricerca sta tentando di ricercare il Livello di Attacco 1, una tecnologia che costa 20 CP. Spende 25 CP, assegnando quattro delle sovvenzioni (da 5 CP ciascuna) a quella tecnologia cerchiando i numeri 1, 2, 3 e 4 sotto "Attacco 1" sulla Scheda di Produzione. Assegna la quinta sovvenzione a una tecnologia diversa. Tira i primi quattro dadi e ottiene 7, 5, 6 e 8 per un totale di 26. Poi scrive i risultati di ogni tiro nello spazio accanto ai numeri cerchiati. Poiché Attacco 1 costa 20 CP, per acquisire Attacco 1 sono necessari 20 "ricerche". Il totale di 26 del giocatore significa che la tecnologia è completata e "Attacco 1" è cerchiato sulla Scheda di Produzione. I 6 punti extra (la differenza tra 20 e 26) vengono sprecati. Se i tiri avessero prodotto 7, 5, 6 e 1 (per un totale di 19), la ricerca non sarebbe stata sufficiente per completare la tecnologia. Durante la successiva Fase Economica, avrebbero dovuto acquistare un'altra borsa di ricerca e assegnarla ad "Attacco 1" (cerchiando il numero 5). In questo esempio, il successo nel turno successivo sarebbe stato garantito perché sarebbe bastato 1 per arrivare a 20. A volte è saggio assegnare più tiri di ricerca di quanti si pensi di aver bisogno se si ha assolutamente bisogno di una certa tecnologia in quel turno.*

33.3 Limiti alla Sovvenzione della Ricerca

Un Impero non può passare da un impegno pari a zero nella ricerca a un impegno totale dall'oggi al domani. Per questo motivo, un giocatore può acquistare al massimo due sovvenzioni di ricerca in più rispetto al turno precedente.

ESEMPIO: Un giocatore ha speso 15 CP per acquistare tre sovvenzioni di ricerca. Nel turno successivo potrà acquistare fino a cinque sovvenzioni di ricerca. Nota che se acquista zero sovvenzioni di ricerca, nel turno successivo potrà acquistarne al massimo due.

34.0 Terraformazione delle Nebulose

La tecnologia Terraformazione 2 può essere acquistata dopo Terraformazione 1 (9.7) con questa regola opzionale. Pur non essendo strettamente terraformazione, i progressi nella tecnologia Terraformazione consentono a un giocatore di allestire e raccogliere risorse dalle Nebulose.

34.1 Procedura

Un Minatore che si trova in una Nebulosa durante la Fase Economica ed è collegato tramite una catena di Linee di Rifornimento MS (13.2.2) al Pianeta di Origine produce 5 CP per ogni Fase Economica. Il Minatore rappresenta i team scientifici, i team minerari e le attrezzature necessarie per estrarre le risorse da una Nebulosa. Qualsiasi Minatore che raccolga CP da una Nebulosa deve essere girato di lato con il "5" visibile per ricordare di riscuotere le entrate durante la Fase Economica. Solo un Minatore può reclamare i 5 CP in una data Nebulosa per ogni Fase Economica.

34.2 Registrazione delle Entrate delle Nebulose

Queste entrate devono essere registrate nella sezione Minerali del Foglio di Produzione. Le entrate di Terraformazione 2 in Nebulosa non vengono modificate da altre Varianti, Carte Risorse (39.0), Vantaggi dell'Impero (10.0) o Tecnologie Aliene (11.0).

34.3 Requisiti

Il Minatore deve essere stato costruito dopo la ricerca della tecnologia Terraformazione 2 o deve essere potenziato. Sul Foglio di Produzione, proprio accanto al punto in cui si cerchia Terraformazione 2, ci sono i numeri 1, 2, 3, 4. Ognuno di questi numeri può essere cerchiato quando il Minatore corrispondente viene costruito con la tecnologia Terraformazione 2 o potenziato alla stessa.

35.0 Movimento di Reazione

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

35.1 Sensori per la Tecnologia di Esplorazione

La tecnologia Esplorazione 1 (9.8) può ora essere potenziata a Esplorazione 2. Una volta potenziata (9.11.3), questa tecnologia consente a Basi (8.1), Cantieri Spaziali (8.2), CA, Ammiraglie (23.0), Portaerei (38.6.2) e Navi Uniche con Tecnologia Esplorazione di rispondere a una battaglia in un esagono adiacente e inviare navi con l'Abilità di Reazione per rinforzare la battaglia. Questo è chiamato Movimento di Reazione. Le navi con l'Abilità di Reazione sono elencate di seguito al punto 35.3. Sebbene Basi e Cantieri Navali vengano automaticamente potenziati con Esplorazione 2, non ottengono i benefici di Esplorazione 1 (9.8). Anche le Portaerei da Battaglia non ottengono i benefici di Esplorazione 1.

35.2 Procedura

Dopo che un giocatore avversario ha terminato la sua fase di movimento (4.0), una nave con l'Abilità di Reazione che si trova nello stesso esagono di un'unità equipaggiata con la tecnologia Esplorazione 2 può effettuare una Mossa di Reazione: può muoversi di un esagono per unirsi alla battaglia. Molte navi in grado di effettuare questa mossa possono farlo, inclusa qualsiasi nave che abbia abilitato questa mossa. La decisione di effettuare questa mossa di reazione deve essere presa prima che le flotte vengano rivelate e prima che qualsiasi combattimento venga risolto. Le navi che reagiscono per unirsi a una battaglia fanno parte della forza difensiva in battaglia a tutti gli effetti (è come se fossero nell'esagono fin dall'inizio). Le seguenti restrizioni si applicano alla Mossa di Reazione:

- La Mossa di Reazione può essere effettuata solo in un esagono di battaglia, ovvero in un esagono che coinvolge unità di entrambe le fazioni. Una Colonia amica che ha visto muovere forze nemiche in quel turno si qualifica come un esagono di battaglia. Le navi non combattenti che non sono accompagnate da una nave amica con capacità di combattimento non si qualificano come esagoni di battaglia poiché sono già state rimosse a questo punto.
- Le navi in un esagono con unità nemiche non possono Reagire.
- I movimenti di Reazione NON possono essere effettuati tramite Punti Warp (28.2) o Portali Warp (p.45).
- Tutti i Movimenti di Reazione vengono completati prima che qualsiasi combattimento venga risolto e prima che il giocatore attivo decida l'ordine in cui i combattimenti vengono risolti.

35.3 Unità che Possono Reagire

Le seguenti Navi hanno l'abilità Reazione:

- A Movimento 3 (e superiore) SC, DD, CA e R ottengono l'abilità Reazione.
- A Movimento 4 (e superiore) Ammiraglie, BC, BD e MB ottengono l'abilità Reazione.
- A Movimento 5 (e superiore) BB, CV, BV, Navi Uniche e Trasporti ottengono l'abilità Reazione.
- A Movimento 6 (e superiore) DN e Dragamine ottengono l'abilità Reazione.

***NOTA DI GIOCO**: Sulla Scheda Tecnologica della Nave, una R appare al posto del numero della tecnologia Movimento per ricordare ai giocatori che il Gruppo ottiene l'abilità Reazione a quella tecnologia Movimento.*

35.4 Restrizioni

Il Movimento di Reazione consente alle navi che reagiscono di effettuare solo un esagono di movimento per turno del giocatore, anche con il Dispositivo Com Avanzato (vedere il Manifesto delle Carte).

ESEMPIO: Se le navi che reagiscono si trovano in B10, DEVONO terminare il loro movimento in uno dei seguenti esagoni: C9, C10, B9, B11, A9 o A10. Nota che un segnalino "Piega nello Spazio" potrebbe aumentare il numero di esagoni a cui è possibile reagire.

36.0 Strutture (IC/RC/LC/TC)



L'utilizzo di Strutture richiederà tempo e una maggiore contabilità, ma ogni tipo di Struttura fornirà abilità preziose e ricompenserà un'attenta pianificazione. Per una partita più semplice, i giocatori possono concordare di non giocare con LC e/o TC. Sono fornite diverse Schede di Produzione da utilizzare con questa regola.

36.1 Modifiche al Gioco

Quando si gioca con questa regola, è necessario apportare le seguenti modifiche:

- Utilizzare i Pianeti Originari da 20 CP.
- NON usare le Nebulose Terraformanti (34.0)
- NON usare i Limiti di Equipaggiamento per la Ricerca (32.0).
- NON usare i Replicatori.

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

- I Pianeti di Origine iniziano con 1 RC (Centro di Ricerca) e 1 Centro Logistico (o solo 1 RC se si gioca senza LC). Ogni giocatore riceverà 20 PC, 5 RP e, se si gioca con i Centri Logistici (36.5), 5 LP durante la prima Fase Economica della partita.

36.2 Proprietà Comuni

36.2.1 Costruzione/Rimozione: Ogni Struttura costa 5 CP per essere costruita e NON fornisce il suo beneficio durante la Fase Economica in cui viene costruita. Le Strutture possono essere costruite in qualsiasi Colonia amica (o Pianeta Natale) non bloccata che abbia almeno un segnalino crescita pari a 1. Ogni Colonia può supportare una singola Struttura di qualsiasi tipo, mentre i Pianeti Natale possono supportarne due.

Le Strutture possono essere rimosse dal loro proprietario durante una Fase Economica PRIMA di fornire il loro beneficio (PC/RP/LP/TP). Una nuova Struttura può essere costruita nella stessa Fase Economica in cui un'altra Struttura viene rimossa, ma non fornirà alcun beneficio fino alla successiva Fase Economica. Le Strutture vengono distrutte quando una Colonia viene eliminata o se il pianeta viene catturato da Unità di Terra.

36.2.2 Effetti sulle Entrate: Quando una Colonia con una Struttura genera entrate, l'intero importo delle entrate è del tipo generato dalla Struttura. Questo non si applica al Pianeta di Origine! Il Pianeta di Origine produrrà sempre 20 CP più qualsiasi CP prodotto dalle Strutture presenti su di esso.

ESEMPIO: Una Colonia genera 1 CP in una Fase Economica e cresce fino a 3 CP. Allo stesso tempo, viene costruito un RC sulla Colonia. Nella Fase Economica successiva, la Colonia genererà 3 RP e la Struttura produrrà 5 RP. Non vengono prodotti CP.

Questo si applica anche a qualsiasi CP prodotto con altri mezzi (ad esempio carte Risorse), a meno che non sia espressamente escluso (Stato di Polizia). Il reddito generato da Linee di Rifornimento MS e Minerali non viene mai convertito dalla presenza di una Struttura; è sempre CP.

36.3 Centri Industriali (IC)

I miglioramenti delle infrastrutture industriali forniscono un supporto indispensabile agli sforzi bellici di un Impero. Nelle Fasi Economiche future, ogni IC fornisce 5 CP. Questi possono essere accumulati e utilizzati come qualsiasi altro CP. Gli IC non consentono ai giocatori di superare il limite di riporto di 30 CP per Fase Economica (7.5.2).

36.4 Centri di Ricerca (RC)

Un investimento in tecnologie future può decidere il destino di un Impero. Gli RC richiedono al giocatore di pianificare la spesa per la ricerca in modo più ponderato e lo costringeranno a continuare a ricercare tecnologia quando la situazione si intensifica in combattimenti intensi. Nelle Fasi Economiche future, ogni RC fornisce 5 Punti Ricerca (PR) che vengono tracciati sulla Scheda di Produzione. Solo gli RP possono essere utilizzati per la ricerca tecnologica (9.1). Se si gioca con questa regola, i CP non possono essere convertiti in PR o utilizzati per acquistare tecnologie. Fino a 30 RP possono essere riportati alla Fase Economica successiva.

36.5 Centri Logistici (LC)

Gli LC forniscono un fabbisogno di linee di rifornimento più realistico, rendendo più difficile affrontare il nemico con tutte le forze fin dall'inizio della partita. È necessario prestare attenzione a supportare le flotte in territorio nemico per evitare che vengano tagliate fuori e perse durante la Fase Economica. Nelle Fasi Economiche successive, ogni LC fornisce 5 Punti Logistici (LP) che vengono tracciati sulla Scheda di Produzione.

Non c'è limite alla quantità di LP che può essere trasferita tra un round e l'altro. Gli LP vengono usati al posto dei CP per pagare i costi di manutenzione (7.3, le Riparazioni (9.11.3) vengono comunque pagate usando i CP). Giocare con i LC può spesso allungare la partita poiché limita la distanza in cui le flotte possono essere inviate in avanti senza ridurne l'efficacia. La Portata di Rifornimento viene verificata solo nella fase appropriata della Fase Economica.

36.5.1 Modifiche alla Fase Economica: Durante ogni Fase Economica, quando è il momento di pagare i costi di mantenimento (7.3), controllare innanzitutto se ogni Gruppo si trova nel raggio di rifornimento (36.5.2) e, in caso contrario, posizionare un segnalino Fuori Rifornimento (36.5.5) su di esso. Questo vale anche per i Gruppi che pagherebbero 0 costi di mantenimento (ad esempio, Insettoidi, Ammiraglia).

Per ogni Gruppo che si trova nel raggio di rifornimento di una Colonia amica o nel Sistema d'origine del proprietario, pagare il mantenimento come di consueto, con la differenza che viene pagato in LP anziché in CP. Nel caso in cui non siano disponibili sufficienti LP, il giocatore deve convertire i CP in LP al rapporto di 3 a 1. (La Razza dei Giganti può convertire i primi 5 LP al rapporto di 1 a 1; qualsiasi deficit aggiuntivo viene convertito al rapporto di 3 a 1 come di consueto). Se un giocatore non ha LP e CP sufficienti per pagare tutti i costi di mantenimento, il suo reddito netto è pari a zero, come da 7.3.

***ESEMPIO**: Un giocatore ha navi con un costo di mantenimento totale di 26 LP a Raggio di Rifornimento, ma ha solo 20 LP disponibili. Il giocatore deve spendere tutti i LP disponibili oltre a 18 CP per evitare che una nave vada Fuori*

Rifornimento (vedi sotto). Se gioca la Razza dei Giganti, potrebbe convertire 5 CP in 5 LP, lasciando 1 LP da pagare spendendo 3 CP.
L'offerta per l'ordine di turno (7.4) non è modificata, tranne per il fatto che per l'offerta vengono utilizzati LP invece di CP.
36.5.2 Raggio di Rifornimento: Le navi entro un numero di esagoni da una Colonia amica determinato dalla Tecnologia Raggio di Rifornimento del giocatore sono considerate a Raggio di Rifornimento. La gittata di rifornimento può essere tracciata all'interno, ma non attraverso, esagoni con unità o colonie nemiche, incluse le unità NPA (18.0) (tranne che può essere tracciata attraverso Organia se si gioca con gli attributi dei pianeti dello spazio profondo (26.0). La gittata di rifornimento può essere tracciata all'interno, ma non attraverso, esagoni con supernove (6.5), Stazioni Spaziali (25.3), filamenti quantici (25.5), tempeste cosmiche (25.1), buchi neri (6.3) o tessere di sistema inesplorate (2.1). La gittata di rifornimento può essere tracciata attraverso Punti Warp (28.2) e Portali Warp (p.45) nello stesso modo in cui viene conteggiato il movimento. Le condutture MS generalmente non influenzano la gittata di rifornimento. Tuttavia, la gittata di rifornimento può essere tracciata attraverso un buco nero se vengono utilizzate 2 Linee di Rifornimento MS:
• Una prima adiacente al Buco Nero.
• Una seconda nell'esagono del Buco Nero.
36.5.3 Eccezioni al Raggio di Rifornimento: le navi non combattenti non devono necessariamente trovarsi nel Raggio di Rifornimento. Le unità terrestri non sono interessate dal Raggio di Rifornimento. Esploratori, Predoni e Pirati Spaziali sono sempre considerati nel Raggio di Rifornimento.
Una nave con tecnologia Esplorazione (9.8) è sempre considerata nel Raggio di Rifornimento se entrambe le seguenti condizioni sono vere:
- Si trova in un esagono dello Spazio Profondo senza altre navi amiche presenti (nemmeno altre navi dello stesso Gruppo).
- Non ha terminato una Fase di Movimento in un esagono con un'altra nave da combattimento amica dalla precedente Fase Economica (7.0).

36.5.4 Tecnologia del Raggio di Rifornimento: questa tecnologia determina la distanza a cui le navi possono trovarsi da una Colonia amica e continuare a ricevere automaticamente rifornimenti.
36.5.5 Fuori Rifornimento (OoS):
Effetti dell'essere OoS:
- Il Gruppo non paga alcun costo di mantenimento.
- Il Gruppo può muoversi solo di un esagono per turno durante la Fase di Movimento. • Ogni nave del Gruppo subisce una riduzione di -3 alla sua Forza d'Attacco, fino a un minimo di 1.
- Ogni nave del Gruppo subisce una riduzione di -3 alla sua Forza di Difesa, fino a un minimo di 0.

36.5.5.1 Porre OoS: Quando si paga il mantenimento, a ogni Gruppo che non si trova a Raggio di Rifornimento viene assegnato un segnalino OoS. Ogni nave del Gruppo deve tirare un dado. Con un risultato di 9-10 viene eliminata (verificare se rimane spazio sufficiente per Caccia (15.2) e Truppe di Terra (21.2) sulle altre navi nell'esagono e, in caso contrario, eliminare le unità per compensare).
36.5.5.2 Rimozione OoS: I segnalini OoS vengono rimossi in due modi:
- Quando si paga il mantenimento durante una Fase Economica futura (7.3) se il Gruppo si trova a Raggio di Rifornimento.
- Un Gruppo Logistico (36.5.6) sulla mappa viene utilizzato per pagare il mantenimento. Questo può accadere solo durante il turno del giocatore proprietario.

36.5.6 Gruppi Logistici: Gli LP non utilizzati possono essere trasferiti da un turno all'altro senza limiti o possono essere posizionati sul tabellone in gruppi di 5. Per ogni 5 LP sottratti dal Foglio di Produzione di un giocatore, posiziona un segnalino Gruppo Logistico sulla mappa presso una Colonia con un Centro Logistico. È possibile utilizzare segnalini numerati; ad esempio, un Gruppo Logistico con un segnalino numerato 3 sotto potrebbe essere utilizzato per rappresentare 15 LP. I trasporti che non trasportano Unità di Terra o Caccia possono trasportare fino a 30 LP (un Gruppo Logistico con un 6 sotto) e possono prelevarli da una Colonia proprio come farebbero con le Unità di Terra. I LP posizionati sul tabellone devono essere spesi per il mantenimento dei Gruppi nello stesso esagono del LP se si trovano fuori dal Raggio di Rifornimento. Tuttavia, i LP devono essere spesi in gruppi di 5 senza alcun resto (il processo presenta alcune inefficienze).
***ESEMPIO**: Una flotta fuori dal Raggio di Rifornimento è composta da 5 CA, 1 Trasporto e 1 Gruppo Logistico con un 4 sotto (che rappresenta 20 LP). Il mantenimento di questo Gruppo è 11, quindi devono essere spesi 15 LP (4 LP sono stati sprecati). Il Gruppo Rifornimento ora ha un 1 sotto (che rappresenta 5 LP).*
Se non ci sono abbastanza LP disponibili per pagare il mantenimento di tutte le navi nell'esagono, il proprietario deve scegliere quali Gruppi saranno contrassegnati come Fuori Rifornimento. Un giocatore può dividere i Gruppi se il mantenimento può essere pagato per alcune navi, ma se non può o sceglie di non farlo, l'intero Gruppo viene

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

contrassegnato come Fuori Rifornimento e deve tirare per l'eliminazione (36.5.5.1) anche se il mantenimento è stato pagato per alcune delle navi che lo compongono. Trovarsi nello stesso esagono di un Gruppo Logistico non conta automaticamente come trovarsi nel Raggio di Rifornimento (ma può trovarsi nel Raggio di Rifornimento normalmente). Un Gruppo LP viene eliminato se si trova su un Trasporto o una Colonia che viene distrutta o catturata con truppe di terra (21.13).

36.6 Centri Temporali

I Centri Temporali rappresentano una tecnologia avanzata e critica: la manipolazione del tempo su piccola scala. Nelle Fasi Economiche future, ogni TC fornisce 5 Punti Temporali (PT) che vengono conteggiati sulla Scheda di Produzione. I PT vengono spesi per attivare Effetti Temporali utilizzando i Motori Temporali di un giocatore. Non c'è limite alla quantità di PT che può essere trasferita tra un round e l'altro.

36.6.1 Motori Temporali: Tutte le Basi (8.1), le Basi Avanzate (38.3), le Basi Stellari (38.5) e i Cantieri Navali (8.2) sono dotati di Motori Temporali. Inoltre, all'inizio della partita, si determina casualmente un tipo di nave: si crea un mix di segnalini a faccia in giù di un Impero contenente uno per ciascuno dei seguenti: SW, T, SC, DD, CV e CA. Si gira casualmente un segnalino a faccia in su per determinare quale tipo di nave trasporterà i Motori Temporali per tutti i giocatori in questa partita. Ogni giocatore cerchia quel tipo di nave sulla propria Scheda di Tecnologia Navale come promemoria. Se viene selezionato CV, qualsiasi giocatore che utilizza un Impero Alternativo circonda invece MB.

36.6.2 Effetti Temporali: Tutti gli Effetti Temporali disponibili sono elencati nella Tabella degli Effetti Temporali (p. 46). La posizione dei Motori Temporali di un giocatore determina dove quel giocatore può attivare gli Effetti Temporali, come indicato nella tabella. Gli Effetti Temporali possono essere attivati durante il turno di quel giocatore e durante il combattimento che lo coinvolge. Quando l'ordine di attivazione è rilevante, l'attaccante deve decidere se spendere prima TP.

Salvo diversa indicazione, gli Effetti Temporali possono essere usati tutte le volte che un giocatore può permettersi di spendere TP, ma ogni effetto può essere usato su una nave specifica solo una volta per turno.

***ESEMPIO**: Spingere i Motori potrebbe essere usato su una nave per muoversi di un esagono extra ed entrare in battaglia, ma non di due esagoni extra. Nella battaglia successiva,* Dirottare i Computer di Mira *potrebbe anche essere usato su quel Gruppo una volta.*

37.0 Esperienza delle Navi e Accademie Militari

37.1 Esperienza delle Navi

37.1.1 Caratteristiche: Ci sono cinque livelli di Esperienza nel gioco (in ordine): Inesperto, Abile, Veterano, Elite e Leggendario. L'Esperienza non viene conteggiata per nave, ma per Gruppo. Quando si usa questa regola, ogni nave in un Gruppo deve avere lo stesso tipo, livello tecnologico e Esperienza. Sulla Scheda Tecnologica della Nave, ogni Gruppo ha spazio per tenere traccia dell'Esperienza. Sono stati inclusi più Gruppi per ogni tipo per facilitare questo.

37.1.2 Combinazione di Gruppi: Due Gruppi che normalmente potrebbero combinarsi (stessa tecnologia, ecc.) possono farlo, ma se il livello di Esperienza dei due Gruppi è diverso, il Gruppo risultante ha l'Esperienza inferiore tra i Gruppi che si uniscono.

37.2 Accademie Militari

Se non si gioca con l'Esperienza delle Navi, le Accademie Militari non vengono utilizzate. Le Accademie Militari migliorano l'abilità delle nuove navi:

- Se un giocatore non ha ancora ricercato le Accademie Militari, tutte le sue nuove navi partono da Inesperti.
- Se un giocatore ha ricercato il livello 1 dell'Accademia Militare, tutte le sue nuove navi partono da Abili.
- Se un giocatore ha ricercato il livello 2 dell'Accademia Militare, tutte le sue nuove navi partono da Abili e tutte le sue navi (incluse quelle esistenti) vengono promosse più facilmente.

37.3 Guadagnare Esperienza

Solo i Gruppi che hanno una sezione per tenere traccia dell'Esperienza sulla Scheda Tecnica della Nave guadagnano Esperienza. Ad esempio, Basi e Cantieri Navali non guadagnano esperienza nonostante partecipino al combattimento.

37.3.1 Gruppi Inesperti: All'inizio della Fase Economica (prima che vengano raccolti i PC), ogni Gruppo Inesperto sul tabellone viene promosso a *Abile*.

37.3.2 Tiri Esperienza: Ogni Gruppo può guadagnare Esperienza ogni volta che distrugge/cattura un'unità. Quando il Gruppo ha terminato il fuoco, viene lanciato un dado per ogni unità distrutta/catturata da quel Gruppo. (Vedi 37.4.1 per le eccezioni). Se uno qualsiasi di questi tiri di dado è inferiore o uguale al *doppio della Resistenza dello Scafo* della nave distrutta/catturata, il Gruppo che ha distrutto/catturato la nave guadagna un livello di Esperienza.

***ESEMPIO**: Se la nave distrutta/catturata ha una Resistenza dello Scafo di 2, un tiro di dado da 1 a 4 farebbe guadagnare Esperienza al Gruppo.*

37.3.3 Modificatori all'acquisizione di Esperienza delle Navi: Modificate un qualsiasi tiro di dado per l'Esperienza Navale di quanto segue:

-1 se la nave distrutta/catturata ha una dimensione dello scafo maggiore di quella della nave che spara.

-1 se la fazione con l'unità che spara ha un livello 2 di Accademia Militare.

Questi modificatori sono cumulativi.

37.3.4 Procedura: L'acquisizione di Esperienza avviene immediatamente prima che il Gruppo successivo faccia fuoco. Un Gruppo può acquisire un solo livello di Esperienza in ogni battaglia. Per tenere traccia di questo, quando un Gruppo acquisisce un livello di Esperienza, tracciare solo un semicerchio attorno alla lettera Esperienza successiva e non completare il cerchio fino al completamento della battaglia. I Gruppi che acquisiscono Esperienza devono essere spostati a metà strada sulla riga successiva del Tabellone di Battaglia: questo rende più facile vedere quali Gruppi possono ancora acquisire Esperienza.

***ESEMPIO**: Il Giocatore A ha un Gruppo di 5 DD che sparano contro 3 CA. I DD sono Abili e il Giocatore A ha Accademia Militare 2. I DD ottengono 4 colpi, distruggendo 2 CA. Il Giocatore A lancia un dado per ogni nave distrutta e deve ottenere un 4 o meno su uno dei dadi per acquisire Esperienza (le CA hanno una Dimensione Scafo di 2, raddoppiata a 4). Uno viene sottratto dal tiro di dado perché la nave distrutta è più grande della nave che spara, e uno viene sottratto dal tiro a causa dell'Accademia Militare 2. Il giocatore A tira un 1 e un 3. I DD vengono promossi a Veterani e spostati a metà strada a Veterani sul Tabellone di Battaglia.*

37.3.5 Gruppi Multipli: Se un giocatore ha più Gruppi che sparano contemporaneamente, può sparare in qualsiasi ordine, ma deve terminare il fuoco di un Gruppo prima di passare al successivo.

37.3.6 Alieni: Tutte le navi aliene non giocanti (NPA) sono considerate Abili. L'esperienza può essere acquisita attaccando gli NPA (18.0).

37.4 Benefici dell'Esperienza

L'esperienza fornisce i seguenti benefici:

- Se un Gruppo ha più Esperienza del Gruppo contro cui sta sparando, la sua Forza d'Attacco aumenta di 1 per quell'attacco.
- Se un Gruppo ha 2 o più livelli di Esperienza del Gruppo che gli sta sparando, la Forza d'Attacco della nave che sta sparando diminuisce di 1 per quell'attacco.
- Un Gruppo non può sparare a un Gruppo che ha 3 o più livelli di Esperienza in più rispetto al proprio, a meno che tutti i Gruppi nemici rimanenti non abbiano 3 o più livelli di Esperienza in più rispetto al proprio. In tal caso, possono sparare solo ai Gruppi con meno Esperienza.
  ESEMPIO: Un Gruppo di DD Inesperti si trova di fronte a un Gruppo di SC Veterani e un Gruppo di CA Elite. I DD possono sparare solo alle SC (e la loro Forza d'Attacco diminuirà di uno per l'attacco) finché non rimangono solo le CA Elite.
- I Gruppi di Elite e Leggendari pagano metà del mantenimento (arrotondato per difetto). Se quel Gruppo avesse già pagato metà del mantenimento a causa di altre regole (ad esempio, *Basso Mantenimento*, vedere il Manifesto delle Carte), allora non pagherà alcun mantenimento.
- Le navi di un Gruppo Leggendario richiedono un colpo in più per essere distrutte rispetto al normale. Ai fini dell'Abbordaggio delle Navi (19.0), la loro Dimensione dello Scafo è considerata maggiore di uno. Questo vantaggio si ottiene anche se si viene attaccati da un Cantiere Navale, una Base o un'altra unità che normalmente non guadagna Esperienza.
  ***ESEMPIO**: Un Incrociatore Leggendario richiederebbe tre colpi per essere distrutto.*

37.4.1 Gruppi che non Possono Guadagnare Esperienza: Basi (8.1), Basi Stellari (38.5), Reti Satellitari di Difesa (14.0), Cantieri Spaziali (8.2) e Unità di Terra (21.0) non sono influenzati dall'esperienza. Non guadagnano esperienza, non sono penalizzati quando sparano a navi con esperienza (con l'eccezione che le navi Leggendarie subiscono comunque un colpo extra per essere distrutte), le navi con esperienza non ottengono alcun beneficio quando sparano contro di loro e le navi non guadagnano esperienza quando le distruggono. I giocatori non possono tirare per l'esperienza quando distruggono una Macchina del Giudizio (29.0) o un'Ameba Spaziale (SSB 3.0 o CSB 10.0). Le unità che non possono guadagnare esperienza non vengono utilizzate per calcolare su quali unità il nemico può sparare in base al loro livello di esperienza.

37.4.2 Tabellone di Battaglia: Il Tabellone di Battaglia è stato incluso per rendere più semplice la visualizzazione dei benefici dell'esperienza in battaglia.

38.0 Costruzione Avanzata

38.1 Introduzione e Procedure

La Costruzione Avanzata (CA) consente la produzione di nuovi progetti e tecnologie navali solitamente non disponibili al giocatore. Le carte Tecnologia Aliena (11.0) o le carte Vantaggio Impero (10.0) che influenzano la versione normale di una nave hanno lo stesso effetto su qualsiasi nave Avanzata o X di quel tipo. Le versioni Avanzata e X delle navi ottengono l'Abilità Reazione alla stessa tecnologia Movimento della versione normale di quella nave (35.0).
La Costruzione Avanzata non può essere ricercata fino alla Fase Economica, dopo che un giocatore ha effettivamente costruito una nave che richiede almeno una Nave di Taglia 4 (CV, BB, Nave Unica di quella taglia, ecc.). Come altre tecnologie, i livelli di Costruzione Avanzata devono essere acquistati in ordine numerico.
***NOTA DELL'IDEATORE**: Questa è una caratteristica tematica che rende anche il momento giusto. Aggiunge opzioni alle linee tecnologiche Raider e Caccia, ma non immediatamente. Questo riporta DD, Caccia e Predoni nella fase avanzata del gioco. Se caccia e Predoni sono palle curve, F4/BV e RX sono palle curve nella fase finale del conteggio.*
38.1.1 Costruzione Avanzata 1: Costa 10 CP e consente al giocatore di fare quanto segue:

- Costruire navi DDX (38.3) e Basi Avanzate (38.4).
- Ricercare Raggi Traenti+ per l'installazione su BB.*
- Ricercare Proiettori Scudo+ per l'installazione su DN. Qualsiasi nave dotata di Proiettore Scudo non può essere protetta da un'altra nave dotata di Proiettore Scudo, indipendentemente dal tipo di nave.*
- Ricercare Attacco 4 per l'installazione su Titani e Basi Stellari (aggiunge 4 alla loro Forza d'Attacco). Anche Attacco 3 deve essere ricercato prima di Attacco 4. SOLO Titani (22.0) e Basi Stellari (38.5) possono installare Attacco 4.*

* Raggi Traenti, Proiettori Scudo e Attacco 4 sono indipendenti l'uno dall'altro e non devono essere ricercati in un ordine specifico.
+ Vedere Tabella delle Navi Uniche n. 3.
38.1.2 Costruzione Avanzata 2: Costa 10 CP e permette al giocatore di costruire Basi Stellari (38.5), Armature Cibernetiche (38.7), Portaerei da Battaglia (38.6.2), Caccia 4 (se ricercato, 38.6.1) e i quattro segnalini MinerX (38.8).
38.1.3 Costruzione Avanzata 3: Costa 10 CP e permette al giocatore di costruire navi RX (38.9), il segnalino SCX (38.10) e di potenziare la propria Ammiraglia in un'Ammiraglia Avanzata (38.11).

38.2 Convenzioni

Quando si usa la parola Avanzata, significa che un'unità non avanzata di quel tipo può essere potenziata alla versione Avanzata. Ad esempio: Basi Avanzate, Ammiraglie Avanzate. Quando si aggiunge una X alla fine di un tipo, significa che un'unità non avanzata di quel tipo NON può essere potenziata alla versione X. Ad esempio: DDX e RX.

38.3 CacciatorpediniereX (DDX)

I DDX usano gli stessi segnalini dei DD. Tuttavia, i DD non possono essere potenziati a DDX. Possono essere costruiti nel turno in cui viene ricercato AC 1. Cerchiare il numero del Gruppo DD sulla Scheda Tecnologica della Nave per indicare che il Gruppo è DDX. I DDX possono essere equipaggiati con un livello di Attacco e Difesa in più rispetto a quanto normalmente consentito dalle Dimensioni dello Scafo e con la tecnologia Veloce 2 (9.9.2) se ricercata. Tutti i DDX sono equipaggiati con Testate Pesanti (p.45).

38.4 Basi Avanzate

Costruzione Avanzata 1 converte istantaneamente tutte le Basi di un giocatore in Basi Avanzate. Questo comporta due effetti:

- Le Basi Avanzate sono dotate di tecnologia Esplorazione 2 (se ricercata, 35.1) e Scanner (se ricercata, 16.2).
- Le Basi Avanzate possono essere costruite in qualsiasi esagono collegato a una Colonia tramite una Linea di Rifornimento MS, anche se non vi è alcun pianeta. Questo è trattato esattamente come una Base in una Colonia sotto ogni aspetto (non richiede manutenzione, solo una per esagono, non può essere abbordata, ecc.). Se l'Oleodotto viene interrotto dopo la costruzione della Base, la Base non ne subisce gli effetti.

38.5 Basi Stellari



38.5.1 Caratteristiche delle Basi Stellari: Le Basi Stellari diventano disponibili dopo aver ricercato CA 2, ma non possono essere costruite direttamente. Una Base Avanzata può essere potenziata a Base Stellare (A7-3-x4, 2 attacchi) al costo di 12 PC. Le Basi Stellari non possono muoversi e non comportano costi di manutenzione.
Una Base Stellare offre gli stessi vantaggi di un Cantiere Spaziale ai fini della produzione e del riallestimento delle navi. Per questo motivo, potenziare una Base a Base Stellare conta come un Cantiere Spaziale che una Colonia può costruire durante una Fase Economica. Le Basi Stellari montano automaticamente Attacco 4 (se ricercate, 38.1.1) ed Esplorazione 2 (se ricercate, 35.1).
38.5.2 Restrizioni delle Basi Stellari: Una Colonia che potenzia una Base a Base Stellare deve aver prodotto almeno 5 PC durante la stessa Fase Economica, escluse le Strutture (36.0). Una Base Avanzata che viene potenziata a Base

Stellare deve essere stata costruita nella Fase Economica precedente. Una Base Avanzata non può essere potenziata a Base Stellare se un DSN (14.0) è stato posizionato nell'esagono nella stessa Fase Economica. Una Colonia non può avere sia una Base Avanzata che una Base Stellare. Una Base Stellare costruita da un giocatore con il Vantaggio Impero In Movimento non può muoversi. Le Basi Stellari non possono essere costruite nello Spazio Profondo, anche se una Base Avanzata è stata costruita nell'esagono.

38.5.3 Combattimento con le Basi Stellari: Le Basi Stellari non possono ritirarsi e non possono essere abbordate. Ogni colpo inflitto da una base stellare infligge 1 danno, ma subiscono due attacchi ogni round. Le basi stellari possono colpire lo stesso gruppo o gruppi diversi con entrambi gli attacchi. Le unità nemiche non ottengono un bonus alla dimensione della flotta quando sparano contro una Base Stellare, ma la base stellare può beneficiare del bonus alla Dimensione della Flotta se si trova dalla parte di più unità.

38.6 Caccia 4 E Portaerei da Battaglia (BV)

I Caccia 4 e le BV possono essere costruiti nel turno in cui viene ricercata la CA 2. Anche il Caccia 4 deve essere ricercato per poter costruire i Caccia 4 (sebbene solo il Caccia 1 e la CA 2 siano necessari per costruire le BV).

38.6.1 Caccia 4: Potenzia i Caccia di un altro livello.



38.6.2 Portaerei da Battaglia: Possono trasportare 6 Caccia e sono trattati come CV (15.1) a tutti gli effetti (una carta che fornisce metà manutenzione ai CV darebbe anche metà manutenzione alle BV). Le BV possono essere equipaggiate con la tecnologia Veloce 2 (9.9.2) ed Esplorazione 2 (35.1) se ricercate. Le BV sono equipaggiate con la tecnologia Scafo Anti-Sensore, che le rende immuni alle Mine. Tuttavia, ciò non rende i loro Caccia immuni alle Mine.

38.7 Corazza Cibernetica (Cyber)



Quando CA 2 e Combattimento Terrestre 3 (21.0) sono stati ricercati, il giocatore può costruire la Corazza Cyber. Un'unità con Corazza Cyber conta come 3 unità Corazza Grav ai fini del supporto (21.11). Né Corazza Grav né Corazza Cyber possono essere supportate.

Esempio: Durante il combattimento terrestre, un attaccante ha 2 Space Marine insieme a 1 Corazza Cyber e 2 Corazza Grav (combinati, l'equivalente di 5 Corazza Grav). Il difensore ha 6 Corazza Grav e 5 Milizie. Con 1 Corazza Grav in più rispetto all'attaccante, il difensore può supportare 1 Milizia.

38.8 Navi MinerarieX (MinerX)



Una volta completata la ricerca di AC 2, il giocatore può costruire le 4 pedine MinerX (MinerX #5-8). Sono trattati esattamente come normali navi Minerarie, con le seguenti eccezioni: non sono limitati ad avere un Movimento pari a 1 e si aggiornano automaticamente all'ultima tecnologia di Movimento e Terraformazione del giocatore. Le quattro pedine di Navi Minerarie originali possono ancora essere utilizzati, ma non possono essere aggiornati a MinerX.

38.9 PredoniX (RX)

Gli RX usano gli stessi segnalini dei R (Predoni) (16.1). Tuttavia, gli R non possono essere potenziati a RX. Gli RX possono essere costruiti nel turno in cui viene ricercato il livello AC 3 se è stato ricercato anche l'Occultamento. Cerchiare il numero del Gruppo R sulla Scheda Tecnologica della Nave per indicare che il Gruppo è RX. Gli RX possono essere equipaggiati con un livello di Attacco e Difesa in più rispetto a quanto normalmente consentito dalle Dimensioni dello Scafo, così come con la tecnologia Veloce 2 (9.9.2), se ricercata. Ogni RX può trasportare 1 Unità Terrestre e può essere equipaggiata con Navi da Sbarco se è stato ricercato il livello Combattimento Terrestre 3 (21.1.2). L'Unità Terrestre viene schierata come se l'RX fosse un Trasporto sotto tutti gli altri aspetti, ma si noti che gli RX non contano come Trasporti per gli effetti di gioco (ad esempio, Supporto Aereo, vedere il Manifesto delle Carte). Se gli RX sfruttano il vantaggio di movimento (16.1.1) e non vengono rivelati, allora anche le truppe di terra da loro trasportate non vengono rivelate.

38.10 EsploratoriX (SCX)



Quando si ricerca AC 3, il giocatore può costruire il Gruppo PredoniX (SCX #7). I sei segnalini SC originali possono essere utilizzati normalmente dopo aver ricercato AC 3, ma i segnalini SC non possono mai essere potenziati a SCX. Il Gruppo SCX #7 si comporta come un normale segnalino Scout (SC) sotto ogni aspetto, tranne per il fatto che è dotato di una tecnologia Movimento di tre livelli superiore a quella assegnatagli (fino a un massimo di Movimento 7).

***ESEMPIO**: Il Gruppo SCX #7 viene costruito quando il giocatore ha a disposizione Movimento 2. Si considera che abbia Movimento 5. Successivamente, il giocatore ricerca Movimento 3. Quando il Gruppo SCX #7 viene potenziato a Movimento 3, si considera che abbia Movimento 6.*

Una volta che il Gruppo SCX #7 è costruito con o potenziato a Movimento 7, non conferisce alcun vantaggio aggiuntivo e può essere combinato con Gruppi SC soggetti ai normali requisiti di tecnologia e di Esperienza. Le tue Esche non ottengono alcun bonus al movimento da AC 3.

38.11 Ammiraglia Avanzata





Dopo aver ricercato CA 3, il giocatore può potenziare la sua Ammiraglia (23.0) in un'Ammiraglia Avanzata. Come da 9.11.3, il costo è di 3 PC. Il segnalino Ammiraglia viene rimosso e sostituito con il segnalino Ammiraglia A, tutta la sua tecnologia viene potenziata ai livelli correnti e il giocatore può scegliere un'abilità speciale dalla Tabella delle Navi Uniche n. 3 a pagina 45 (scriverla a margine accanto all'Ammiraglia sulla Scheda Tecnologica della Nave). Questa abilità non può essere modificata in seguito, sebbene ulteriori tecnologie che l'Ammiraglia può montare possano essere aggiunte all'Ammiraglia Avanzata durante un potenziamento successivo. L'Ammiraglia (comunque) non può mai essere ricostruita se distrutta. Se la tua Ammiraglia viene catturata, devi consegnare al giocatore che la cattura ha il tuo Segnalino Ammiraglia Avanzata in modo che possa averlo a disposizione se in seguito dovesse potenziare l'Ammiraglia catturata.

38.12 Rubare Tecnologie Avanzate

Caccia 4 e Costruzione Avanzata non possono essere rubate o ottenute in alcun modo, se non tramite ricerca. Demolendo navi Avanzate o "X", i giocatori possono ottenere una qualsiasi delle seguenti tecnologie presenti sulla nave: Attacco, Difesa, Tattica, Esplorazione, Velocità, Scanner, Occultamento, Caccia 1, Difesa puntuale o Movimento (eccezione: SCX).
L'unica dimensione della nave che può essere ottenuta demolendo una nave Avanzata o "X" e la Resistenza della Nave 2 da una DDX. I giocatori non possono ottenere alcuna tecnologia Movimento da una SCX. I giocatori possono rubare Raggio Traente, Proiettore Scudo o Attacco 4, ma finché non ricercano CA 1 non possono installare queste tecnologie sulle loro navi.

39.2.1 Create a Resource Deck for Each Player: Split the resource cards into equal decks for each player. Any leftover cards are not used in this game. Each player shuffles their deck and places it face down near them. Each player has their individual deck of Resource cards and their own discard pile. Normally each player only has access to their own piles. Looking through discard piles of any player is allowed at any time.
39.2.2 Drawing Cards: Before the start of the game, each player draws the top three cards from their deck. At the start of each Economic Phase, players may draw one (and only one) Resource Card from their deck unless it is exhausted. A player may choose to not draw a Resource Card in a turn (to avoid going over their hand limit) but may not look at the Resource Card before deciding to draw it and does not get to draw bonus cards in future turns. Once exhausted, a player's deck is not reshuffled.
39.2.3 Hand Size Limit: A player may have no more than 6 Resource Cards in their hand after the completion of an Economic Phase. Discard any cards over this limit.

39.0 Carte Risorsa

39.1 Scopo

Le Carte Risorse aggiungono un ulteriore elemento di sapore, strategia e imprevedibilità al gioco. Sono pensate per essere un cambio di ritmo che può essere aggiunto facoltativamente al gioco.

39.2 Gestione delle Carte Risorsa

39.2.1 Creare un Mazzo Risorse per Ogni Giocatore: Dividere le carte Risorse in mazzi uguali per ogni giocatore. Le carte rimanenti non vengono utilizzate in questa partita. Ogni giocatore mescola il proprio mazzo e lo posiziona a faccia in giù vicino a sé. Ogni giocatore ha il proprio mazzo di carte Risorse e la propria pila degli scarti. Normalmente ogni giocatore ha accesso solo alle proprie pile. È consentito guardare le pile degli scarti di qualsiasi giocatore in qualsiasi momento.
39.2.2 Pescare Carte: Prima dell'inizio della partita, ogni giocatore pesca le prime tre carte dal proprio mazzo. All'inizio di ogni Fase Economica, i giocatori possono pescare una (e una sola) Carta Risorse dal proprio mazzo, a meno che non sia esaurito. Un giocatore può scegliere di non pescare una Carta Risorsa in un turno (per evitare di superare il limite

di carte in mano), ma non può guardare la Carta Risorsa prima di decidere di pescarla e non può pescare carte bonus nei turni successivi. Una volta esaurite, le carte del mazzo non vengono rimescolate.
39.2.3 Limite di Mano: Un giocatore non può avere più di 6 Carte Risorsa in mano dopo il completamento di una Fase Economica. Scartare tutte le carte che superano questo limite.

39.3 Uso delle Carte Risorsa

Non c'è limite al numero di carte che possono essere giocate.
39.3.1 Ordine di Gioco: Dopo aver pescato e guardato la propria nuova carta, i giocatori possono giocare una o più carte giocabili all'inizio della Fase Economica, in ordine di turno inverso. Una volta che tutti i giocatori hanno pescato e giocato, ogni giocatore ha una possibilità di giocare Carte Annullamento (39.3.5) in ordine di turno inverso.
39.3.2 Eventi o CP: Ogni carta può essere giocata per il suo evento al momento opportuno OPPURE può essere scartata nella pila degli scarti di un giocatore per il valore in CP indicato sulla carta (vedi sotto). Tutte le carte vengono giocate/scartate a faccia in su e viste da tutti.
39.3.3 Scartare le carte per CP: Le carte possono essere scartate per il loro valore in CP all'inizio del proprio turno o durante la Fase Economica (vedi sotto). Alcune carte hanno due valori indicati per CP; usare il valore più basso se un giocatore sta giocando i Replicatori. Il valore delle carte scartate per CP deve essere registrato sulla riga "+ Minerali CP" del Foglio di Produzione.
39.3.4 CP durante la Fase Economica: Lo scarto delle carte per il loro valore in CP durante la Fase Economica (e il gioco della carta "Ricerca Svolta" – un caso speciale) non avviene fino al completamento dell'offerta per l'ordine di turno per il round. In questo modo, i giocatori fanno offerte per l'ordine di turno senza sapere se gli altri giocatori giocheranno o scarteranno carte durante quella Fase Economica.
39.3.5 Carte Annullamento: Quattro delle carte nel mazzo sono Carte Annullamento che possono essere giocate per l'evento scritto su di esse o scartate per annullare qualsiasi Carta Risorsa, ad eccezione di "Ricerca Svolta" (vedi Manifesto delle Carte) e Carte Missione (39.3.6) che è stata appena giocata per il suo evento. Quando una Carta Annullamento viene scartata in questo modo, l'evento scritto sulla Carta Annullamento viene ignorato. Le Carte Annullamento scartate in questo modo non possono essere annullate da altre Carte Annullamento. Tuttavia, è possibile annullare una Carta Annullamento se è stata giocata per il suo evento scritto. Le Carte Risorsa scartate per CP non possono essere annullate.
39.3.6 Carte Missione: Le Carte Missione a volte richiedono il completamento di un obiettivo sulla mappa. Non possono essere annullate dalle Carte Annulla. I giocatori possono ottenere diverse ricompense completando le Carte Missione. Usate la Tabella dei Benefici della Missione (di seguito) quando indicato per determinare la ricompensa. Tutti i tiri sulla Tabella dei Benefici della Missione vengono effettuati apertamente. Un giocatore può giocare una Carta Missione su se stesso in qualsiasi momento la carta lo consenta, ma le Carte Missione non possono essere giocate su un avversario fino a dopo la Fase Economica 5. Le Carte Missione completate vengono rimosse dal gioco invece di essere scartate. Se una Carta Missione richiede a un giocatore di rivelare una nave, quella nave può essere già rivelata.
Tutte le Carte Missione possono essere giocate per 2 CP invece del loro normale effetto; in questo caso vengono aggiunte alla pila degli scarti del giocatore come le altre Carte Risorsa.
Non usate le Carte Missione nelle partite che coinvolgono i Replicatori.

39.3.7 Tabella dei Benefici della Missione

Tiro di dado	*Beneficio*
1	Pescate 2 Carte Risorsa dalla cima del mazzo di un avversario e aggiungetele alla vostra mano.
2	Scegliete 1 Carta Risorsa da un qualsiasi mazzo degli scarti e aggiungetela alla vostra mano.
3	Guardate 4 segnalini Sistema inesplorato e, se possibile/desiderato, giratene uno qualsiasi.
4	Ottenete un livello di Tecnologia Dimensioni Navi.
5	Ottenete un livello di Tecnologia Movimento.
6	Ottenete un livello di Tecnologia Cantiere Navale.
7	Ottenete 10 PC.
8	Un DD ai livelli tecnologici attuali viene aggiunto a un esagono contenente una delle tue navi.
9	Se la vostra Ammiraglia o Ammiraglia Avanzata è stata distrutta, posizionala immediatamente sul vostro Pianeta Natale. Se non è stata distrutta, potenziatela immediatamente a Ammiraglia Avanzata, indipendentemente dai livelli tecnologici attuali. Se possiedi già un'Ammiraglia Avanzata, ricevete 10 CP.
10	Pescate 1 Carta Tecnologia Aliena.

39.3.8 Sequenza di Gioco delle Carte: Nei casi in cui più giocatori possono giocare carte per eventi, la sequenza di gioco delle carte è determinata dall'ordine di turno inverso. Una volta che ogni giocatore ha avuto la possibilità di

giocare carte per eventi, ognuno di loro ha una possibilità di scartare e attivare Carte Annullamento, sempre in ordine di turno inverso. È possibile scartare più Carte Annullamento contemporaneamente, ma è necessario specificare quali carte si stanno annullando. Gli eventi di alcune carte indicheranno che non possono essere giocate a meno che il giocatore non scarti un'altra Carta Risorsa inutilizzata dalla propria mano. Tali scarti non vengono completati finché tutte le Carte Annullamento non vengono risolte. Se l'evento di una carta viene annullato, il suo costo di scarto non è più richiesto. Non è richiesto alcun costo di scarto aggiuntivo per scartare una carta per il suo valore in CP.
Nei casi in cui la carta viene giocata in risposta a un evento specifico, gli altri giocatori hanno una possibilità di usare una Carta Annullamento in ordine di turno inverso. Le carte giocate vengono messe a faccia in su nella pila degli scarti di quel giocatore.
39.3.9 Carte Risorsa Replicatore: Diverse carte hanno eventi specifici riservati ai Replicatori. Un giocatore non Replicatore non può usare questi eventi Replicatore. Allo stesso modo, il giocatore Replicatore non può usare gli eventi non Replicatore.
39.3.10 Considerazioni Speciali: Tutte le condizioni speciali relative a ciascuna Carta Risorsa potrebbero non essere presenti su molte carte. Controllate sempre il Manifesto delle Carte per verificare di aver compreso appieno le tue Carte Risorsa.
39.3.11 Note Legali: Probabilmente potete saltare questa sezione quando leggete le regole per la prima volta, ma spero che questo vi aiuti a risolvere eventuali situazioni difficili e a risolvere eventuali dubbi sulle regole relative a queste carte.

- Una Carta Risorsa viene giocata per ottenere il suo effetto.
- Una Carta Risorsa viene scartata per ottenere il suo valore in CP.
- Una Carta Risorsa usata come Carta Annullamento viene scartata per annullare un'altra carta che è stata giocata.
- Le Carte Annullamento possono essere usate solo per annullare le carte giocate; quindi non possono influenzare le carte scartate per CP o per annullare. Le UNICHE eccezioni sono la carta "Ricerca Svolta" e le Carte Missione, che non possono essere annullate anche se vengono giocate.
- Quando viene giocata una carta che può avere più usi al momento in cui viene giocata, non viene annunciato per quale uso viene giocata finché non vengono risolte le Carte Annulla.
- Nei casi in cui una carta influenza un attacco, deve essere giocata quando l'attacco viene annunciato. Il difensore può quindi giocare qualsiasi carta che influenzi la difesa. Quindi le Carte Annulla vengono usate in ordine inverso.
- Per le carte giocate durante il combattimento, è necessario che siano coinvolte unità in grado di combattere nel combattimento per poter giocare qualsiasi carta in quel combattimento. Due eccezioni sono "Rinforzi Alieni" e "Difesa di Terreno Familiare". Queste possono essere giocate da un giocatore che non ha unità in grado di combattere in un esagono con NPA attaccati da un altro giocatore. Le navi NPA sono considerate tue navi se le hai catturate o se hai una Colonia o qualsiasi altra unità nello stesso esagono. Le navi dei Pirati Spaziali che hanno il tuo segnalino Impero sotto di esse sono considerate tue navi.
- Colpo di Stato viene giocato dopo il combattimento e quindi può essere giocato da un giocatore che non ha navi in combattimento.
- Una o più carte che normalmente possono essere giocate all'inizio del tuo turno possono essere giocate dopo aver utilizzato la tecnologia Esplorazione, ma prima che una qualsiasi delle tue navi si muova.
  ESEMPIO: Se siete il terzo giocatore e avete utilizzato la tecnologia Esplorazione in questo turno per scoprire che un segnalino Spazio Profondo non rivelato è una Supernova che bloccherà la vostra avanzata, potreste giocare Rotta del Contrabbandiere per rimuovere il segnalino dal tabellone. Ora il quarto giocatore avrà la possibilità di scartare una carta Annullamento, poi il secondo, poi il primo. Se la tua carta Rotta del Contrabbandiere non viene annullata, rimuovete il segnalino e inizia il tuo movimento.
- I titoli delle carte e il testo descrittivo non sostituiscono l'effetto della carta.
  ***ESEMPIO**: È perfettamente legale per Bob giocare la carta Fingi di essere morto quando Jim distrugge una delle sue BC e poi per Jim giocare Danno ad Area per generare due possibili colpi sulle navi rimanenti di Bob. Nonostante il testo descrittivo, la BC di Bob è considerata morta a meno che non vinca lo scontro. Jim può tirare per l'Esperienza e giocare Danno ad Area come di consueto, e qualsiasi guadagno di Esperienza persiste anche se Bob vince lo scontro.*

40.0 Replicatori

40.1 Introduzione e Regole Generali





Le Macchine di Von-Neumann, o Replicatori Clanking, sono macchine autoreplicanti chiamate Replicatori in breve. Hanno i propri Vantaggi Imperiali (10.0) tra cui scegliere e si comportano, ricercano e si riproducono in modo diverso rispetto agli altri Imperi. Solo un

giocatore può giocare con i Replicatori. Il giocatore Replicatore compila una Scheda di Produzione semplificata e non tiene traccia della tecnologia presente sulle proprie navi. Quando un giocatore gioca con i Replicatori, le seguenti regole non vengono mai utilizzate:

- Strutture (36.0)
- Terraformazione delle Nebulose (34.0)
- Navi Uniche (41.0)
- Esperienza della Nave (37.0)
- Movimento di Reazione (35.0)
- Amebe Spaziali (SSB 3.0 e CSB 10.0)
- Alleanze dei Fratelli di Sangue (CSB 1.3.2)
- Campidoglio Galattico (28.1)
- Carte Missione (39.3.6)

40.1.1 Caratteristiche dei Replicatori:

- Le navi dei Replicatori non possono essere abbordate (19.0).
- Le colonie dei Replicatori non possono essere attaccate tramite Combattimento Terrestre (21.0).
- Il giocatore dei Replicatori non può usare Navi Coloniali, Basi, Basi Stellari, Reti Satellitari di Difesa, Cantieri Navali e Oleodotti MS.
- I Replicatori vengono eliminati distruggendo il loro Pianeta Natale, ma è più probabile che l'esito della partita sia ovvio prima di allora.

40.1.2 Pianeti Sterili: Il Pianeta Sterile nel Sistema Natale del giocatore non-Replicatore non è considerato sterile. Per questo motivo, i giocatori non-Replicatori, inclusi gli Immortali (vedi il Manifesto delle Carte), iniziano con 10 CP in banca.

40.1.3 Forze Iniziali dei Replicatori: Il segnalino Pianeta Natale dei Replicatori sul lato PIENO, una Nave Ammiraglia (se si gioca con Navi Ammiraglie, 23.0) e cinque navi di Tipo 0.

40.2 Movimento e Colonizzazione

I Replicatori si muovono ed esplorano come i giocatori non-Replicatori.

40.2.1 Tecnologia di Movimento: Tutte le navi Replicatori hanno la tecnologia Movimento 1 a meno che non venga acquistato un livello superiore (40.6.3). I Replicatori ottengono automaticamente un livello extra di tecnologia Movimento durante la Fase Economica 8 e la Fase Economica 16 senza alcun costo. Questo è indicato sulla Scheda di Produzione dei Replicatori. Questo non impedisce loro di acquistare anche una tecnologia Movimento extra durante quella fase.

40.2.2 Colonie e Crescita delle Colonie: I Replicatori possono colonizzare sia pianeti normali che sterili senza bisogno della tecnologia di Terraformazione. Qualsiasi nave Replicatore può colonizzare un pianeta rimuovendo la nave e posizionando un segnalino Colonia sul pianeta sul lato Inizio Colonia. Le Colonie Replicatori crescono come le Colonie non-Replicatori. Alla fine della prima Fase Economica successiva alla formazione della Colonia, verrà posizionato un segnalino Crescita Colonia pari a 1 sulla Colonia. Le Colonie Replicatrici completamente sviluppate hanno la parola "Piena" scritta sui segnalini invece di 5 (CP). Le Colonie Replicatrici continuano a crescere anche quando sono bloccate.

40.2.3 Replicatori che Attaccano le Colonie: I Replicatori possono bombardare un pianeta e distruggere le colonie dallo spazio (5.10). Se eliminano con successo una colonia, una delle navi che la stanno bombardando può essere immediatamente rimossa per formare una colonia.

40.2.4 Attaccare le Colonie dei Replicatori: Le colonie dei replicatori non possono mai essere completamente distrutte da altri giocatori senza tecnologia anti-replicatori. I pianeti dei replicatori non possono essere invasi, ma il combattimento terrestre è consentito nelle partite con replicatori e più giocatori non replicatori. Se bombardati dallo spazio, vengono ridotti da 5 (pieno) a 3 a 1. Se la colonia subisce un altro colpo, non viene rimossa, ma torna al lato iniziale della colonia. *Sono macchine autoreplicanti molto persistenti, difficili da eliminare completamente*. I Titani distruggeranno sia un pianeta che la colonia dei replicatori su di esso.

40.2.5 Tecnologia Anti-Replicatore: Un giocatore può ricercare la tecnologia Anti-Replicatore per 10 CP durante qualsiasi Fase Economica. Una volta ricercata, tutti i Trasporti (21.0) possono esserne equipaggiati. Un Trasporto equipaggiato con tecnologia Anti-Replicatore che si trovi sopra una Colonia Replicatrice nella fase di crescita Iniziale della Colonia può eliminare la Colonia. Un Trasporto può entrare con una flotta amica e, se la flotta bombarda la Colonia fino alla fase Iniziale, la distruggerà durante quel bombardamento planetario. Il Trasporto può sparare usando la sua Forza d'Attacco pari a 1 e usare la sua Tecnologia Anti-Replicatore nello stesso bombardamento. Un Trasporto può essere equipaggiato con Tecnologia Anti-Replicatore e trasportare comunque 6 Unità di Terra e/o Caccia. Il Pianeta Natale dei Replicatori è trattato allo stesso modo di una Colonia Replicatrice per tutte le regole che regolano crescita, blocco, bombardamento e distruzione.

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

40.3 Produzione e Esaurimento

40.3.1 Produzione Scafo: i giocatori Replicatori non riscuotono entrate, non effettuano ricerche, non pagano la manutenzione e non compilano una Scheda di Produzione come gli altri giocatori. In ogni Fase Economica, ogni Colonia Replicatrice che è al Pieno (incluso il Pianeta Natale) può produrre qualsiasi nave che sia autorizzata a produrre con una Dimensione Scafo pari a 1 (ovvero, un Punto Scafo) in quella Colonia. All'inizio, si tratterà solo di navi di Tipo 0. Le Colonie possono produrre navi anche se sottoposte a blocco navale, purché siano al Pieno. (I Replicatori non raccolgono materiale in una posizione centrale per produrlo nei Cantieri Navali, ma semplicemente replicano dove si trovano.)

***ESEMPIO**: Il giocatore Replicatore ha 7 Colonie al Pieno e attualmente è in grado di produrre navi di Tipo 0, Tipo II e Tipo PD. Decide di produrre navi di Tipo II in 4 delle Colonie e navi di Tipo PD in 3 delle Colonie.*

Se i Replicatori raggiungono 12 Punti Ricerca (RP, 40.5), possono produrre un Punto Scafo aggiuntivo sul loro pianeta natale (per un totale di due navi di dimensione scafo 1 o una nave di dimensione scafo 2). Se una nave viene prodotta su un pianeta bloccato, il combattimento non avviene fino alla fase di combattimento del turno del Replicatore o del giocatore che blocca. Nessuna nave può lasciare un esagono contenente navi nemiche. Per evitare confusione durante la produzione, si raccomanda al giocatore Replicatore di posizionare una nave direttamente su ogni Colonia Piena e poi tornare indietro e regolare i segnalini sulle Colonie che sono ancora in crescita.

40.3.2 Combinazione di Navi Replicatrici: I Replicatori costruiscono navi di dimensioni superiori a 1 combinando due navi. Due navi di dimensioni 1 possono essere combinate per creare una nave di dimensioni 2. Tre navi di dimensioni 1 o una nave di dimensioni 2 e una nave di dimensioni 1 possono essere combinate per creare una nave di dimensioni 3. Allo stesso modo, le navi più grandi possono essere divise in navi più piccole. Una nave può anche essere trasformata in una nave di un tipo diverso ma con le stesse dimensioni. Le navi che si stanno combinando o che vengono trasformate possono farlo solo se iniziano un turno in una colonia a piena crescita e non si muovono per un turno. Un numero illimitato di navi può combinarsi, dividersi o essere trasformate in un tipo diverso in qualsiasi colonia a piena crescita.

40.3.3 Esaurimento delle Colonie – Fase economica 10: i replicatori producono rapidamente e consumano rapidamente le risorse di un pianeta. All'inizio della Fase Economica 10 (prima della produzione delle navi) e in ogni Fase Economica successiva, la Colonia Piena più vicina al Pianeta d'Origine dei Replicatori viene esaurita. Se due Colonie Piene sono equidistanti dal Pianeta d'Origine, il giocatore Replicatore può scegliere quale venga esaurita. Quando una Colonia viene esaurita, rimuovete sia la Colonia che il pianeta dal tabellone. Il pianeta non è più significativo o utile in termini di gioco per nessun giocatore, poiché tutte le risorse sono state rimosse da esso. Il Pianeta d'Origine dei Replicatori non viene mai esaurito. Se non ci sono Colonie Replicatori PIENE, la Colonia Replicatore più vicina al Pianeta d'Origine viene esaurita, indipendentemente dal suo stadio di crescita.



40.3.4 Il Pianeta d'Origine dei Replicatori: viene trattato esattamente come qualsiasi altra Colonia, tranne per il fatto che non viene mai esaurita e perderla costerà ai Replicatori la partita. Non produce più delle altre Colonie, a meno che il giocatore non utilizzi il vantaggio Capitale dell'Impero dei Replicatori, non abbia accumulato 12 RP (40.5) o non abbia pagato per aumentare la produzione (40.6.3).

40.4 Combattimento





Le navi Replicatori di Tipo XIII e XV richiedono 3 Scafi per essere costruite, ma subiscono 4 danni per essere distrutte – questo è indicato sulla Scheda di Produzione dei Replicatori, dove sono elencate come 3(4). Tutte le navi Replicator di Dimensione Scafo 1 ottengono gli stessi benefici dei Caccia quando attaccano un Titano: ottengono +1 alla loro Forza d'Attacco, ricevono il Bonus Dimensione Flotta e un tiro di 1 risulta in un colpo. Non sono trattate come Caccia in nessun'altra circostanza. Alcuni tipi di navi Replicator sono equipaggiati con Tattica 1, e hanno un 1 nell'angolo in alto a destra del segnalino per ricordarlo.

40.5 Ricerca

I Replicatori non effettuano ricerche come gli altri giocatori. Invece, si adattano e reagiscono ai giocatori non Replicatori. Le loro navi non sono equipaggiate con tecnologia, tranne quando specificamente indicato nelle regole. Alcune navi Replicator possono avere un'abilità speciale a seconda del loro Vantaggio Impero (10.0).

40.5.1 Guadagnare Punti Ricerca: I Punti Ricerca (RP) vengono conteggiati contrassegnando le caselle presenti sulla Scheda di Produzione del Replicatore. Ogni casella vale 1 RP. Possono essere guadagnati nei seguenti modi:

- Ogni volta che il giocatore Replicatore incontra qualcosa (40.5.4) elencato nella sezione Oggetti Incontrati sulla sua Scheda di Produzione, la casella appropriata viene contrassegnata. Tutto ciò che non è specificato nella Scheda di Produzione non produce Punti Ricerca (ad esempio, Tattica 1).
- Gli RP possono essere acquistati direttamente usando i PC (40.6.3).
- Iniziare la partita con il Vantaggio Impero di Ricerca Avanzata (vedi il Manifesto delle Carte) fornisce 1 RP.

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

- 1 RP si guadagna la prima volta che il giocatore Replicatore combatte con Alieni Non Giocanti (18.0)/un Pirata Spaziale (25.7) o una Macchina del Giudizio (29.0). NON guadagna RP per la tecnologia Tattica di queste unità. Si guadagna anche 1 Punto Ricerca per ogni Relitto Spaziale trovato (vedi sotto). Da queste fonti si possono ottenere fino a un massimo di 3 Punti Ricerca, come indicato nella Scheda di Produzione.
  ***ESEMPIO**: Il Giocatore Replicatore ha già incontrato un Pirata Spaziale e due Relitti Spaziali. Pertanto, non otterrà un Punto Ricerca combattendo una Macchina del Giudizio Universale.*

Quando il Giocatore Replicatore riesce a contrassegnare una casella in una delle sezioni "Cose Incontrate", anche tutte le caselle sopra di essa nella stessa sezione possono essere contrassegnate.
***ESEMPIO**: I Replicatori incontrano una BC, ma in precedenza avevano incontrato solo SC. Le caselle DD e CA possono essere contrassegnate così come la casella BC.*
Il Punto Ricerca totale può essere tracciato contrassegnando i numeri nella sezione "Punti Ricerca Totali Accumulati" della Scheda di Produzione del Replicatore. I Pirati Spaziali sotto il controllo dei Replicatori non ottengono Punti Ricerca per i Replicatori a meno che una nave/colonia Replicatrice amica non si trovi nello stesso esagono.
40.5.2 Relitti Spaziali: Le navi Replicatrici che entrano nello stesso esagono di un Relitto Spaziale ottengono immediatamente 1 Punto Ricerca e il Relitto Spaziale viene rimosso. Se nell'esagono sono presenti navi nemiche, i Replicatori devono vincere il combattimento per recuperare il Relitto Spaziale. I Replicatori non devono interrompere il loro movimento per recuperare il Relitto Spaziale. Dopo aver ottenuto i 3 Punti Ricerca consentiti dai primi combattimenti e dai Relitti Spaziali, le navi Replicatrici rimuoveranno comunque tutti i Relitti Spaziali che incontrano (40.5.1).
40.5.3 Massimo 15 Punti Ricerca: I Replicatori possono avere un totale di soli 15 Punti Ricerca. Qualsiasi casella spuntata oltre i 15 non si aggiunge al totale dei Punti Ricerca. I Punti Ricerca non vengono spesi. Rappresentano una soglia che deve essere superata prima che un tipo di nave possa essere costruito. Una volta superata la soglia, le navi esistenti possono essere convertite a quel tipo a partire dal turno successivo del giocatore Replicatore (40.3.2). Il giocatore non deve attendere la successiva Fase Economica per potenziare le navi esistenti.
40.5.4 Incontro con la Tecnologia: Navi e tecnologie sono considerate incontrate se presenti in battaglia, anche se schermate o se bombardano una Colonia Replicatrice. Per il bombardamento di una Colonia, questa regola si applica anche a un'unità che non spara alla Colonia. Questo vale anche per la tecnologia di Attacco in Asteroidi e per la tecnologia di Difesa e Occultamento in Nebulose.

40.6 Punti Costruzione (CP)

I Replicatori normalmente iniziano la partita con 0 CP, ma se una qualsiasi regola fornisce ai giocatori PC per iniziare la partita, anche il giocatore Replicatore li guadagna. Possono guadagnare CP solo raccogliendo Minerali, scartando Carte Risorse (39.0) e consegnando Carte Tecnologia Aliena (40.6.2).



40.6.1 Minerali: Le navi Replicatore che entrano nello stesso esagono di un segnalino Minerale ottengono immediatamente i PC per i Minerali e il segnalino viene rimosso. Se navi nemiche sono nell'esagono, i Replicatori devono vincere il combattimento per raccogliere i Minerali. I Replicatori non devono interrompere il loro movimento per raccogliere i Minerali se non sono presenti navi nemiche.
40.6.2 Carte Tecnologia Aliena e Replicatori: I Replicatori non utilizzano Carte Tecnologia Aliena (11.0) come gli altri Imperi. Quando il giocatore Replicatore guadagna una di queste carte, questa viene scartata, fornendogli 10 PC. Per motivi di bilanciamento del gioco, se si gioca sia con i Replicatori che con le Carte Tecnologia Aliena, è necessario usare anche gli Alieni Non Giocanti (18.0). Dato che il Replicatore ha bisogno di una sola carta per ottenere CP, pesca solo una carta invece di due.
40.6.3 Spendere CP: Durante la Fase Economica, i CP possono essere spesi per una delle seguenti azioni:

- Fare offerte per l'ordine di turno.
- Acquistare un Punto Ricerca al costo di 30 PC ciascuno. Questo può essere fatto solo una volta per Fase Economica. I Replicatori possono acquistare un massimo di 5 PC a partita.
- Ricercare la tecnologia Esplorazione al costo di 15 CP. Una volta ricercata, è possibile costruire il tipo di nave Exp (40.7.4). Questo può essere acquistato solo se tutti i Segnalini del Sistema Nativo del Replicatore vengono rivelati o un'unità nemica è entrata nel Sistema Nativo del Replicatore. In una partita in cui i Segnalini del Sistema Nativo e del Sistema dello Spazio Profondo del giocatore vengono mescolati casualmente, questa restrizione non si applica. L'Ammiraglia viene potenziata con la tecnologia Esplorazione se questa viene ricercata.
- Ricercare PD, Scansione o Rastrellamento senza dover prima incontrare queste tecnologie al costo di 15 PC ciascuna. Più di una di queste tecnologie può essere ricercata nella stessa Fase Economica.
- Ricercare il livello successivo di tecnologia Movimento per 20 CP, una sola volta per Fase Economica. Tutti i Replicatori si aggiornano istantaneamente al nuovo livello.

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

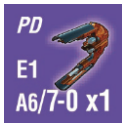
- Pagare 8 CP una volta per Fase Economica per consentire al Pianeta di Origine di aumentare la produzione di navi di 1 Scafo. Questo consente una produzione totale di due navi di dimensione Scafo 1 o una singola nave di dimensione Scafo 2. Questo aumento di produzione deve essere utilizzato nella Fase Economica in cui è stato acquistato. Se utilizzato con una combinazione di Carte Risorsa n. 70-75, la Carta Vantaggio Capitale dell'Impero dei Replicatori o il possesso di 12 RP, questo può consentire la produzione di più Scafi contemporaneamente. Quattro scafi potrebbero essere prodotti come:
  - 4 navi di Resistenza Scafo 1
  - 1 nave di Resistenza Scafo 3 e 1 nave di Resistenza Scafo 1
  - 2 navi di Resistenza Scafo 2
  - 2 navi di Resistenza Scafo 1 e 1 nave di Resistenza Scafo 2.

40.6.4 Trasferimento di CP: Non esiste alcun limite ai CP che i Replicatori possono trasferire tra le Fasi Economiche.

40.7 Tipi di Nave

Le tecnologie/navi Difesa di Punto, Scanner e Dragamine sono gestite in modo diverso rispetto alle altre tecnologie del Replicatore. Non si basano sui Punti Ricerca (anche se incontrare un Caccia, un Raider o una Mina può dare Punti Ricerca). Queste tecnologie vengono invece sbloccate per il giocatore Replicatore dopo aver incontrato rispettivamente Caccia, Occultamento e Mine. Il giocatore non deve attendere la successiva Fase Economica per contrassegnarle sulla propria Scheda di Produzione. In alternativa, queste tecnologie possono essere acquistate durante una Fase Economica, consentendo al giocatore Replicatore di costruire o convertire altre navi in tipi di nave PD, Scansione e SW prima di aver incontrato tale nave.

Un'unità occultata che si muove nell'esagono di una Colonia Replicatrice consente la ricerca della Nave Scansione. Un'unità occultata che usa l'Occultamento per evitare il combattimento sfruttando il proprio vantaggio di ritirata (16.1.2) consentirà al Giocatore Replicatore di spuntare solo la casella Scansione. Se una flotta di Replicatori viene annientata dalle Mine prima della battaglia, può ricercare i Dragamine, ma non ottiene alcun RP per le cose che avrebbe incontrato se la battaglia fosse continuata.



40.7.1 Navi con Difesa Ravvicinata: La nave di tipo PD è equipaggiata con una tecnologia equivalente a Difesa Ravvicinata 1 (15.3). Spara a A6 contro i Caccia e a E1 contro tutti gli altri tipi di nave. Una volta che le navi PD del giocatore Replicatore hanno distrutto 3 Caccia, i loro PD migliorano ad A7 contro i Caccia. Questo non avviene fino al turno successivo alla distruzione del terzo Caccia; i loro PD rimangono ad A6 contro i Caccia fino ad allora. I Caccia distrutti possono essere segnati sulla loro Scheda di Produzione. I Caccia distrutti dai PD non devono essere distrutti nella stessa battaglia. I Caccia distrutti da altre navi Replicatore non contano ai fini di questo.



40.7.2 Navi Scanner: La nave di tipo Scanner è equipaggiata con una tecnologia equivalente a Scanner 2 (16.2). Spara a C6 contro le unità equipaggiate con tecnologia Occultamento e a E1 contro tutti gli altri tipi di nave. Le navi Scanner hanno Scafo di Resistenza 2; vedere 40.3.1 per informazioni sulle restrizioni di costruzione.



40.7.3 Navi Dragamine (SW): La tipologia di nave Dragamine è equivalente a una nave Dragamine 1 (17.1). Una volta che il giocatore Replicatore ha dragato 3 Mine, le sue SW migliorano a Dragamine 2. Questo non avviene fino al turno successivo dopo aver spazzato la terza Mina; le sue SW rimangono a Dragamine 1 fino ad allora. Le Mine dragate possono essere segnate sulla sua Scheda di Produzione. Le Mine dragate non devono essere dragate nella stessa battaglia. Se l'avversario ha la Carta Tecnologia Aliena Disturbatore Dragamine (vedere il Manifesto delle Carte), due SW qualsiasi a Dragamine 1 possono dragare 1 Mina. Una volta che le SW hanno Dragamine 2, saranno in grado di dragare una Mina per SW.



40.7.4 Navi da Esplorazione: La tipologia di nave Exp è equipaggiata con Esplorazione 1 (9.8) una volta che è stata ricercata. Le navi da Esplorazione hanno Scafo di Dimensioni 2; vedere 40.3.1 per informazioni sulle restrizioni di costruzione.

40.7.5 Nave Ammiraglia dei Replicatori: La Nave Ammiraglia dei Replicatori (C-64) ha le seguenti statistiche iniziali: B1-1-x3, Tattica 1 (indicata nell'angolo in alto a destra del contatore) e Movimento 1.



- La sua tecnologia Movimento aumenterà con ogni livello di tecnologia Movimento acquistato dal giocatore Replicatore, come qualsiasi altra nave Replicatore.
- La sua Forza d'Attacco aumenterà con ogni Punto Ricerca ottenuto dal giocatore Replicatore dopo il primo. Una volta che il giocatore ha almeno 1 Punto Ricerca, la Forza è pari al numero di Punti Ricerca.
- La sua Forza di Difesa aumenterà con ogni 5 Punti Ricerca ottenuti dal giocatore Replicatore.
- Verrà dotata di tecnologia Esplorazione non appena verrà ricercata (40.6.3).

I Punti di Forza di Attacco/Difesa aumentano alla fine di ogni turno in cui vengono ottenuti.

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

***ESEMPIO**: Il giocatore Replicatore ha incontrato una CA nemica e ha ottenuto 3 RP (perché può spuntare la casella CA e entrambe le caselle alla sua sinistra – vedi esempio in 40.5.1). L'Ammiraglia del Replicatore è ora un'unità B3-1-x3. Il giocatore Replicatore ora ha una battaglia in cui il nemico ha 2 BC e 3 DD. Il nemico ha Attacco 1 e Difesa 1 su alcune di queste navi. Il giocatore Replicatore otterrà 4 RP da questo combattimento: uno per la Dimensione della Nave (BC), uno per il Bonus Dimensione Flotta (5 navi) e uno ciascuno per Attacco 1 e Difesa 1. Al termine di questa battaglia, l'Ammiraglia del Replicatore sarà un'unità B7-2-x3.*

L'Ammiraglia raggiunge il massimo a B15-4-x3. Il giocatore Replicatore non può decidere di non potenziare l'Ammiraglia nel tentativo di nascondere il suo totale di RP. L'Ammiraglia dei Replicatori non può essere scomposta in navi più piccole o trasformata in una di Tipo XIII/XV. Può essere utilizzata per colonizzare un pianeta; tuttavia, non può mai essere sostituita se rimossa in questo modo o distrutta in alcun modo.

***ESEMPIO**: L'ordine di turno è Blu, Replicatori e poi Rosso. Il Blu inizia. I Replicatori hanno 3 RP e la loro Ammiraglia è a B3-1-x3. Il Blu combatte i Replicatori, che guadagnano 1 RP. Alla fine del turno del Blu, l'Ammiraglia dei Replicatori salirà a B4-1-x3. Durante il loro turno, i Replicatori trovano un Relitto Spaziale e combattono contro il Rosso, guadagnando 2 RP dal combattimento. Alla fine del turno dei Replicatori, l'Ammiraglia dei Replicatori salirà a B7-2-x3. Durante il turno del Rosso, il Rosso attacca i Replicatori e l'Ammiraglia sarà a B7-2-x3 per il combattimento. I Replicatori non ottengono RP da questo combattimento, quindi se l'Ammiraglia combatterà battaglie con il Blu durante il turno successivo del Blu, lo farà come unità B7-2-x3.*

40.8 Strategia dei Replicatori

Una partita con i Replicatori sarà molto diversa: questo era l'obiettivo! Ogni giocatore avrà due forze che lo spingeranno in direzioni opposte:

- Il giocatore non-Replicatore vorrà rimanere indietro e nascondere la propria tecnologia, sapendo che mostrarla al Replicatore non farà altro che renderlo più forte. Tuttavia, poiché il Replicatore non paga manutenzione, rimanere indietro troppo a lungo è un suicidio. Alla fine il Replicatore arriverebbe con una flotta così grande che la sconfitta sarebbe inevitabile.
- Per questo motivo, anche il giocatore-Replicatore vorrà rimanere indietro e accumulare la flotta più grande possibile. Tuttavia, dovrà spingersi in avanti per ottenere Punti Forza. Alcune navi devono essere sacrificate per ottenere tecnologia. Anche lo Spazio Profondo diventa molto più prezioso. I Punti Forza sono preziosi e i Minerali sono facili da ottenere. Per non parlare della facilità con cui colonizzare i pianeti dello Spazio Profondo. Non è raro che ogni esagono dello Spazio Profondo venga esplorato.

In generale, il giocatore non-Replicatore ha tre possibili strategie vincenti:

- Lanciare palle curve ai Replicatori – Caccia, Mine, Incurosri – per tenerli lontani senza rinunciare a troppi Punti Esperienza, accumulando e rivelando un grande balzo tecnologico tutto in una volta.
- Correre verso i Titani il più velocemente possibile, anche a scapito di altre tecnologie.
- Raggiungere il massimo intorno a DD e rimanerci, cercando di privare permanentemente il giocatore-Replicatore di Punti Esperienza. Questo non funziona nelle partite multigiocatore e può essere sconfitto da un giocatore-Replicatore che massimizza l'acquisto di Punti Esperienza.

In entrambi i casi, l'obiettivo è colpire i Replicatori con un balzo tecnologico abbastanza grande, abbastanza vicino ai loro pianeti, da poter entrare e infliggere qualche danno. Ricorda che il tempo è dalla parte del giocatore non-Replicatore, perché prima o poi i pianeti-Replicatore inizieranno a esaurirsi.

40.9 Bilanciare i Replicatori

Sebbene abbiamo fatto del nostro meglio per creare un Impero completamente diverso, ma comunque bilanciato in tutte le possibili configurazioni, *riconosciamo che si tratta di un compito davvero impossibile*, soprattutto se si considerano i diversi livelli di abilità e gli stili di gioco dei gruppi. Una volta acquisita esperienza, incoraggiamo i giocatori a fare un'offerta per giocare con i Replicatori, con l'offerta che corrisponde alla quantità di PC aggiunti o sottratti ai Replicatori (un'offerta di +20 significherebbe che i Replicatori riceverebbero 20 PC all'inizio della partita, mentre un'offerta di -10 significherebbe che avrebbero iniziato con -10 CP – avrebbero dovuto accumulare 10 CP prima di raggiungere zero). Il giocatore che fa l'offerta più bassa potrà giocare con i Replicatori. Sebbene i Replicatori non siano un Impero facile da giocare, possiamo considerarli un'opzione per un nuovo giocatore per aiutarlo a imparare il gioco, dato che non c'è tracciamento della tecnologia per le navi e ci sono meno decisioni tecnologiche da prendere. In tal caso, SUGGERIAMO VIVAMENTE che al giocatore venga assegnata:

- Una nave extra all'inizio.
- 2 Vantaggi dell'Impero Replicatore (mantengono entrambe le loro carte).
- 20 CP extra per iniziare.

Un giocatore esperto di *Imperi Spaziali* probabilmente vincerà comunque, ma questo renderà il gioco molto più divertente per i principianti.

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

41.0 Navi Uniche



Ogni giocatore ha sei pedine Nave Unica. Dopo aver pescato Vantaggi Impero (10.0), ma prima dell'inizio della partita, ogni giocatore progetta una nave per quel segnalino (vedi sotto). Tutti e sei i segnalini Nave Unica utilizzano lo stesso design. Queste Navi Uniche possono essere acquistate (se il livello tecnologico attuale del giocatore lo consente), utilizzate e potenziate tecnologicamente come qualsiasi altra nave.

***NOTA DI PROGETTAZIONE**: Le Navi Uniche non saranno un "affare migliore" in termini di costo rispetto a SC, DD, ecc. Tuttavia, permetteranno di sorprendere l'avversario.*

41.1 Progettazione di Navi Uniche

41.1.1 Progetto iniziale: Il progetto iniziale per una Nave Unica dell'Impero deve essere completato prima dell'inizio della partita. Per progettare una Nave Unica, consultare le Tabelle Uniche n. 2 e n. 3. I valori non presenti nella tabella non possono essere selezionati. Tutto ciò che viene aggiunto al progetto della nave ne aumenta il costo di costruzione. Una volta completato il progetto, annota i valori sulla Scheda Tecnologica della Nave, proprio sopra i Gruppi per le Navi Uniche.

41.1.2 Riprogettazione: Il progetto di una Nave Unica di un Impero può essere modificato in qualsiasi momento in cui non ci siano Navi Uniche attualmente costruite. Un giocatore può affondare le navi per farlo (7.3.2). Tuttavia, creare un nuovo progetto di Nave Unica costa 5 PC.

41.1.3 Abilità Speciali: Oltre a Classe Arma, Attacco, Difesa e Dimensioni Scafo, ogni Nave Unica può avere fino a due abilità speciali. Quando si scelgono abilità speciali, la stessa abilità speciale non può essere selezionata due volte (una nave non può avere due *Hangar per Mini-Caccia*, ad esempio). Le abilità speciali di una Nave Unica vengono rivelate in combattimento come le altre tecnologie.

41.1.4 Restrizioni: Le seguenti restrizioni si applicano all'acquisto e al potenziamento di Navi Uniche:

- Non possono essere acquistate finché non è stata ricercata la tecnologia Dimensioni Nave (9.4) che ne permetterebbe la costruzione. Questo è determinato dal costo in CP della nave – vedi Tabella Navi Uniche n. 1. ***ESEMPIO**: Una Nave Unica che costa 12 CP o meno può essere costruita quando viene ricercata la tecnologia Dimensioni Nave 3.*
- Se progettata con una tecnologia che deve essere ricercata (PD, Scanner, Esplorazione, BC Rapide), allora quella tecnologia deve essere ricercata prima che la nave possa essere costruita.
- Possono potenziare la loro tecnologia di Attacco e Difesa solo fino alla loro Resistenza dello Scafo.
- Tutte le Navi Uniche devono avere un costo minimo di 5 CP. Le Navi Uniche che trasportano la Tecnologia Esplorazione devono avere un costo minimo di 9 CP.

41.1.5 Abilità di Reazione: Tutte le Navi Uniche ottengono l'abilità di Reazione al Movimento 5 (35.0).

41.1.6 Modifiche alla Resistenza dello Scafo: Un giocatore che utilizza i Vantaggi dell'Impero della Razza Gigante o degli Insettoidi (vedi il Manifesto delle Carte) modifica le Dimensioni dello Scafo del suo progetto di Nave Unica come qualsiasi altra nave. Se sia la Razza Gigante che gli Insettoidi progettano una Nave Unica con una Dimensione dello Scafo di 2, pagherebbero entrambi 4 PC per questo nel loro progetto. Tuttavia, la Razza Gigante otterrebbe una nave con una Dimensione dello Scafo di 3 e gli Insettoidi una nave con una Dimensione dello Scafo di 1.

41.1.7 Requisiti di Classe d'Arma: Dopo aver sommato il costo della Nave Unica, la sua Classe d'Arma potrebbe dover essere modificata, con un corrispondente aumento di prezzo. Le Navi Uniche che costano 10+ PC devono montare almeno un'Arma di Classe D. Le Navi Uniche che costano 20+ CP devono montare almeno un'Arma di Classe C. Le Navi Uniche che costano 30+ CP devono montare almeno un'Arma di Classe B. Se un potenziamento obbligatorio della Classe d'Arma posiziona la nave nella fascia successiva, continua a potenziarla.

***ESEMPIO**: Se un giocatore progettasse una Nave Unica di Classe E6-1-x1, costerebbe 12 CP. Dovrebbe quindi potenziare la sua Arma a Classe D e il suo costo a 13 CP.*

Tabella delle Navi Uniche #1 - Resistenza

Tecnologia Resistenza della Nave	*Massimo costo in CP della Nave Unica*
1	6
2	9
3	12
4	15
5	20
6	24

7	32

Tabella delle Navi Uniche #2 - Costo							
Classe delle Armi		***Forza di Attacco***		***Forza di Difesa***		***Resistenza dello Scafo***	
Valore	***CP***	***Valore***	***CP***	***Valore***	***CP***	***Valore***	***CP***
E	1	1	1	0	0	1	2
D	2	2	2	1	1	2	4
C	3	3	3	2	3	3	7
B	4	4	5	3	5		
A	6	5	6				
		6	8				
		7	11				
		8	14				

Tabella delle Navi Uniche #2 – Abilità Speciali		
Abilità Speciale	***Costo***	***Spiegazione***
PD	1	Come nel gioco normale. Deve essere ricercata normalmente.
Scanner	1	Come nel gioco normale. Deve essere ricercata normalmente.
Esplorazione	1	Come nel gioco normale. Deve essere ricercata normalmente.
Veloce 1	2	Come nel gioco normale. Deve essere ricercata normalmente.
Hangar per Mini-Caccia	2	I caccia devono comunque essere ricercati prima di essere utilizzati. Una nave può trasportare solo 1 caccia. La nave non gode di nessuno dei vantaggi di una Portaerei. Può essere colpita se non protetta, quindi i Caccia possono essere eliminati alla fine di una battaglia se non c'è una nave su cui atterrare.
Scafo Anti-Sensori	3	Immune alle Mine. Le Mine ignoreranno questa nave. Questo potrebbe creare una situazione in cui ci saranno mine non detonate nello stesso esagono di queste navi alla fine di un turno. Qualsiasi altra nave attiverà le Mine normalmente. Una nave con questa abilità può bloccare un pianeta anche se ci sono mine nell'esagono. Le navi con Scafo Anti-Sensore possono disattivare questa abilità prima della detonazione delle mine per eliminare le mine nel modo più duro. Il proprietario della mina può comunque prendere di mira un'altra nave bersaglio valida, se lo desidera.
Proiettore Scudo	10	Una nave amica (senza Proiettore Scudo) può essere protetta da questa nave Unica (se la Nave Unica non è protetta). Quella nave funziona normalmente, ma non può essere presa di mira finché questa Nave Unica non viene distrutta. Questo vale anche prima dell'inizio di una battaglia durante la detonazione delle mine. Tutte le navi con Proiettori Scudo possono essere assegnate alle navi prima che un giocatore inizi a selezionare i bersagli delle mine. Più di una nave con Proiettore Scudo può essere assegnata alla stessa nave. In questo caso, dovrebbero essere tutte distrutte prima che quella nave venga presa di mira. Le navi con Proiettore Scudo non possono cambiare nave che stanno proteggendo nel mezzo di una battaglia. Le navi con Proiettore Scudo non possono proteggere i Titani. Una nave con Proiettore Scudo non "protegge" una nave, ma la "scherma". Quella nave può sparare e viene conteggiata ai fini del Bonus Dimensione Flotta, ma non può essere presa di mira finché la nave con Proiettore Scudo non viene distrutta, quindi proteggere un Caccia non consente al nemico di sparare a CV/BV.
Debolezza Progettuale	-1 o -2	Esiste una scorciatoia di progettazione che fa risparmiare denaro ma rende la nave più vulnerabile. Nel primo combattimento in cui una Nave Unica partecipa, informate il vostro avversario e tirate un dado. Il risultato del tiro di dado mostra quale Tipo di nave otterrà sempre un +2 Attacco contro queste Navi Uniche. (1-3 SC, 4-6 DD, 7-8 CA, 9-10 a scelta del nemico tra SC, DD o CA). Il costo della nave è -1 CP se il resto della nave totalizza 16 CP o meno e -2 se il resto della nave totalizza 17 CP o più.
Hangar di Costruzione	4	Se (e solo se) si trova nello stesso esagono di una Colonia che ha prodotto entrate per voi nella Fase Economica più recente, questa nave conta come un Cantiere Navale al livello tecnologico attuale del Cantiere Navale. Può essere utilizzata per potenziare o costruire nuove navi. Non può essere utilizzata come Cantiere Navale nella Fase Economica in cui viene costruita. A differenza dei normali Cantieri Navali, devi avere la capacità del Cantiere Navale per costruire una nave con una Baia di Costruzione, e costruirla conta come l'unico Cantiere Navale che un esagono può costruire in ogni Fase Economica.
Raggio Traente	2	Una nave nemica che normalmente potrebbe essere attaccata può essere selezionata da questa nave all'inizio di ogni round di combattimento. Quella nave non può ritirarsi (anche se la nave unica può sganciare il Raggio Traente e ritirarsi normalmente quando è il suo turno di aprire il fuoco). Una nave occultata che viene trainata può ignorare il Raggio Traente se il nemico non ha il livello appropriato di scanner in battaglia. Una volta che una nave è stata trainata dall'abilità unica Raggio Traente, il Raggio Traente non può essere interrotto dall'atto di schermare la nave.
Portali Warp	5	Se due navi dotate di Portali Warp si trovano entro tre esagoni l'una dall'altra e non si muovono per il turno, qualsiasi nave amica può muoversi tra di esse come se gli esagoni fossero adiacenti (simile

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

		ai Punti Warp). Se entrambi i Portali Warp si trovano nello stesso esagono di pianeti su cui si hanno Colonie, anche le Unità di Terra possono usarli. I Caccia possono usarli se c'è una Colonia o una nave dall'altro lato del Portale che può riceverli. Le Unità di Terra e i Caccia che usano i Portali Warp in questo modo non possono essere spostati ulteriormente in quel turno. Anche le Condotte MS possono connettersi attraverso i Portali Warp allo stesso modo in cui possono farlo attraverso i Punti Warp. NON è possibile ritirarsi attraverso un Portale Warp durante una battaglia. Ogni unità può effettuare un solo salto tramite Portale Warp durante un movimento (un'unità non può uscire da un Portale Warp e poi saltare attraverso un altro Portale Warp). Il movimento tramite Portale Warp può essere combinato con il movimento tramite Punto Warp durante lo stesso movimento.
Seconda Salva	4	Se questa nave colpisce, può sparare di nuovo, purché il bersaglio sia dello stesso tipo della prima. Può essere generato un solo attacco extra. Non può essere usato quando si bombarda un pianeta.
Testate Belliche Pesanti	2	Questa nave colpisce sempre con un tiro di 1 o 2. Se spara a un Titano, colpirà sempre con un tiro di 1. Contro i DM non ci sono ancora colpi automatici.

Tabella degli Effetti Temporali

Nome	***Costo***	***Effetti – questi Effetti possono accadere solamente nello stesso esagono di un Motore Temporale***
Attraversare l'Orizzonte dell'Evento	10/unità	Quando si entra in un Buco Nero in questo turno, l'unità sopravviverà automaticamente. Se si usa la Fionda Gravitazionale (31.0), la nave verrà distrutta solo con un tiro di 9-10.
Spingere i Motori	15/unità	Le unità scelte muovono di uno spazio extra questo turno.
Dirottare i Computer di Mira	10	Rilanciate fino a 4 dadi di attacco da un Gruppo (prima di tirare per il Gruppo successivo). Il bersaglio deve rimanere lo stesso.
Manovra Temporale	10/Punto Scafo	Nel combattimento tra navi, subito dopo l'esplosione della Mina, il giocatore sposta una delle sue navi (senza Motore Temporale) e tutto il suo carico da qualsiasi punto della mappa (anche se è in combattimento) verso questo combattimento. Solo le navi dotate di tecnologia di movimento possono essere spostate in questo modo. oppure Appena le Unità di Terra sbarcano per iniziare il combattimento terrestre, il giocatore sposta una delle sue Unità di Terra da qualsiasi punto al pianeta invaso. ***Nota**: solo una nave o Unità di Terra per schieramento può essere spostata in combattimento in questo modo. Il costo è di 10 TP moltiplicati per la dimensione dello scafo della nave, 10 TP per navi con dimensione dello scafo pari a 0 o 10 TP per Unità di Terra.*
Produzione Focalizzata	25	Il giocatore può spostare uno dei suoi Cantieri Spaziali da qualsiasi punto della mappa a questo esagono. L'esagono deve contenere una colonia.
Sospensione dell'incredulità	20	Se un Motore Temporale sopravvive a una battaglia (anche se si è ritirato), salvate un membro dell'equipaggio (12.0) appena morto. I TP devono essere spesi immediatamente dopo aver fallito un tiro.
Fine di un Impero	350	Se una nave con un Motore Temporale si trova nello stesso esagono di una Colonia nemica (anche all'inizio del combattimento), eliminate quel giocatore dal gioco. Sì, è proprio così.
Questi Effetti possono avvenire solamente entro 3 esagoni da un Motore Temporale		
Scansione a Lungo Raggio	15	Rivelate un gruppo appartenente a un avversario. Questo rivelerà le navi occultate, ma non contrasterà il loro occultamento.
Sabotaggio	10/unità	Seleziona un'unità rivelata. Quell'unità non potrà muoversi nel suo turno successivo.
Ri-Mappare le Stelle	30	Dopo il movimento, aggiungete un segnalino Spazio Profondo casuale a un esagono Spazio Profondo adiacente a un altro esagono con un segnalino Sistema non rivelato.
Aiutare gli Alieni	10	Pescate a caso una nave NPA e posizionala coperta su un pianeta dello spazio profondo i cui alieni non sono ancora stati sconfitti.
Corruzione Imprevista	15	Scartate a caso una Carta Risorsa (39.0) dalla mano di un avversario.
Ricerca Rapida	30	Durante l'attuale fase economica è possibile acquistare due livelli della stessa tecnologia.

Sequenza di Combattimento Abbreviata

1. Spostare le navi fuori dalla mappa

A. Eliminare le Navi Fittizie

B. Rivelare le Unità

C. L'attaccante esegue il Dragaggio delle Mine

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

D. Il difensore fa Esplodere le Mine
E. Formare le Linee di Battaglia

2. Determinare la Schermatura di Combattimento
Il giocatore con il maggior numero di navi in grado di combattere ha l'opzione di Schermare il Combattimento (5.7). Le navi non in grado di combattere vengono automaticamente schermate fino alla fine della battaglia.

3. Determinare il bonus di Dimensione della Flotta
+1 alla forza d'attacco se un giocatore ha il doppio delle navi in grado di combattere del suo avversario (5.1.3).

4. Risolvere il Combattimento
Le navi di classe A sparano per prime, seguite da quelle di classe B, ecc. Usare il livello di tattica per risolvere i pareggi. In caso di ulteriore parità, il difensore spara per primo. Il fuoco non è mai simultaneo.

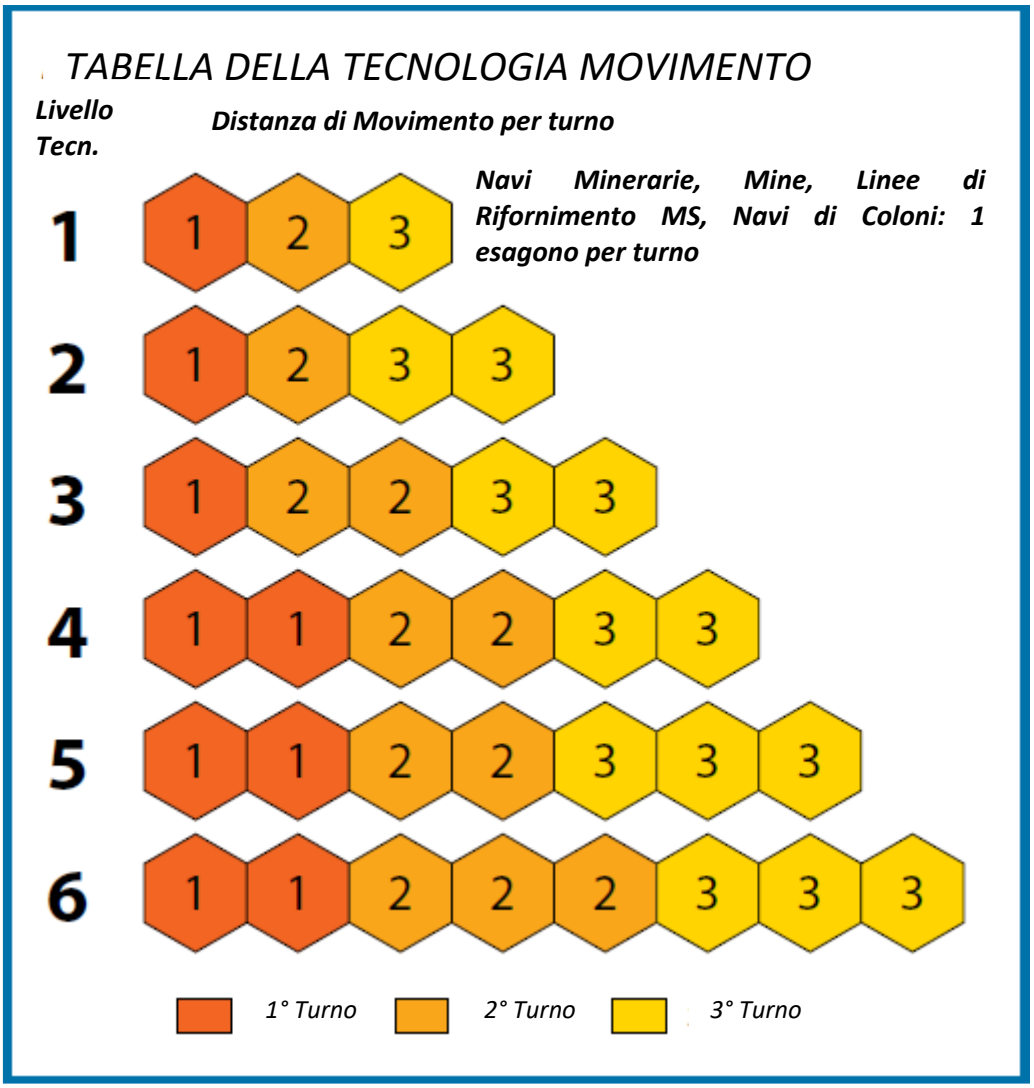
5. Ripetere se Necessario
Tornare alla fase di schermatura di combattimento. Dopo il completamento del primo round, un'unità che ha l'opportunità di sparare ad un bersaglio può invece ritirarsi (5.9)

Procedura di Risoluzione del Fuoco

1. Selezionate un'unità che spara e un bersaglio. Confrontate le differenze nei loro livelli di Esperienza per possibili bonus alla Forza di Attacco/Difesa.
2. Aggiungete la Forza di Attacco dell'unità che spara al suo livello di tecnologia di Attacco. *Nota: il livello di tecnologia di Attacco non può superare la Resistenza dello Scafo (9.2).*
3. Aumentate la Forza di Attacco di uno (+1) se si ottiene il Bonus di Dimensione della Flotta (5.1.3).
4. Sottraete la Forza di Difesa e il livello di tecnologia di Difesa del bersaglio dalla Forza di Attacco Totale. *Nota: la Tecnologia di Difesa non può superare le Resistenza dello Scafo (9.2). La somma è il tiro di dado necessario per un colpo a segno. Un risultato inferiore o uguale a è un colpo a segno. Un tiro di dado pari a 1 è sempre un colpo a segno.*

Le Resistenze dello Scafo determinano quanti colpi una nave può subire prima di essere distrutta.

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



Sopravvivenza dell'Equipaggio (12.2.4)

- Ogni Carta Equipaggio di un Gruppo a cui è stata distrutta una nave deve tirare per la sopravvivenza e viene eliminata con un risultato di 9-10.
- Aggiungete +3 al tiro se il Gruppo della Carta Equipaggio è stato eliminato.
- Aggiungete +3 se non rimangono navi amiche nell'esagono di battaglia dopo la battaglia

Controllo Sopravvivenza nel Buco Nero (6.3)	
Tiro di Dado	***Risultato***
1 – 6	Nessun Effetto
7 – 10	Distrutto

Tabella della Tecnologia dei Relitti Spaziali	
Tiro di dado	***Avanzamento Tecnologico Gratuito***
1 – 2	Resistenza dello Scafo
3 – 4	Attacco
5 – 6	Difesa
7	Tattica
8 – 9	Movimento
10	Cantieri Spaziali

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