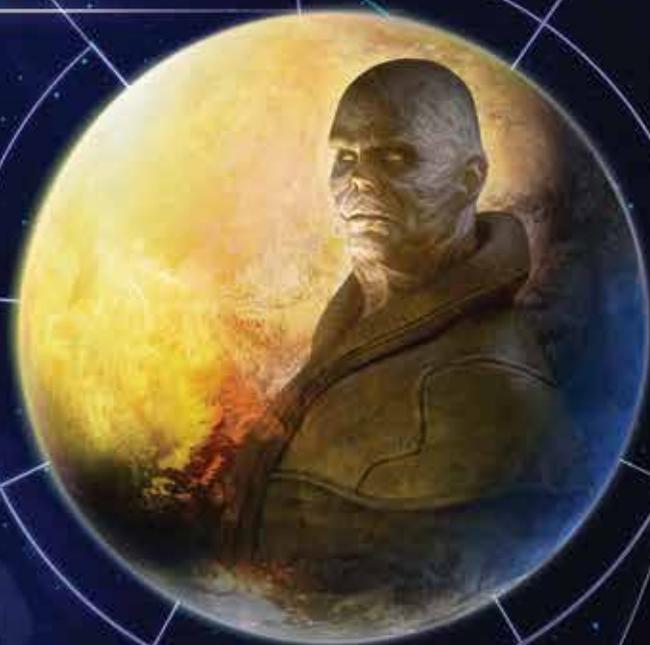




TWILIGHT IMPERIUM[®]

QUARTA EDIZIONE

MANUALE DI GIOCO





Mi chiamo Mahthom Iq Seerva.

Sono il depositario winnariano della Cronaca del Custode e scrivo queste righe dall'antica Torre degli Annali della vecchia Mecatol City. Fin da quando ereditai da mio padre il dovere di vegliare sulla cronaca, ho potuto apprezzare la maestosa vista di sontuosi palazzi, antiche torri e luci splendenti che correvano fino all'orizzonte. Eppure, come l'ombra ai miei piedi, non potrò mai fuggirne o dimenticare i letali confini di questa città: a meno di mille leghe dalla mia torre si ergono i grandi scudi che ci proteggono dalla polvere velenosa del Mare della Desolazione, la terribile distesa senza vita che occupa la maggior parte del pianeta.

I miei simili, i winnariani, hanno tenuto al sicuro questa città per oltre tremila anni. Fin dai tempi della Grande Persecuzione abbiamo vegliato sul Trono Imperiale, gli Archivi Imperiali e il Consiglio Galattico qui su Mecatol Rex, tenendo fede fino in fondo alla promessa che facemmo all'ultimo Imperatore.

Mi tremano le mani mentre scrivo queste parole, perché sono convinto che gli eventi che si stanno delineando all'orizzonte siano il preludio a un grande cambiamento. Prevedo che la nostra vigilanza giungerà al termine prima che la mia vita sia finita.

È per questo che ti ho contattato. Cercherò di fornirti un breve ma veritiero riassunto della storia recente della galassia, affinché tu possa diffondere queste conoscenze in lungo e in largo. Nei pericolosi anni che ci attendono, temo che la galassia avrà un grande bisogno di non dimenticare il suo passato.

Si narra che gli imperatori lazax sorsero dalle ceneri dei re mahact, ma, per quanto sia impossibile negare che fossero un popolo profondamente intelligente, benevolo e saggio, si sa ben poco della loro precoce ascesa. Sappiamo che, una volta raggiunto il potere, scelsero il pianeta centrale di Mecatol Rex come loro patria. L'anno in cui i lazax giunsero su Mecatol Rex è indicato nella Cronaca Imperiale come il "primo" e segna l'inizio del mio racconto.

Per secoli i confini dell'Imperium Lazax continuarono ad ampliarsi. Man mano che nuovi sistemi abitati venivano scoperti e annessi all'Impero, i lazax consentivano a quelle civiltà appena scoperte di unirsi al Consiglio Galattico, l'organo governativo che rappresentava le necessità e le voci dei popoli dell'Impero. Tutte le Grandi Razze (gli xxcha, gli hacan, i letnev, gli hylar, gli umani e i n'orr) erano rappresentate nel consiglio, come anche centinaia di civiltà minori e di sistemi indipendenti.

Col passare degli anni, tuttavia, le scoperte di nuove civiltà e sistemi planetari si fecero più rare. Poco alla volta, lo spirito dell'Impero cambiò e l'avanzata del progresso tecnologico e intellettuale rallentò. Le Grandi Razze, sempre in cerca di

supremazia, misero gli occhi sul potere dei lazax e sulle risorse dei propri vicini. Avidità e ambizione si fecero strada nei cuori degli statisti e dei consiglieri: lo spirito dell'Impero, un tempo nobile, si fece sospettoso e timoroso. Fu in questo periodo che i primi conflitti tra le Grandi Razze furono annotati nella Cronaca Imperiale. Il Consiglio Galattico divenne un crogiolo di intrighi e nel disordine che ne seguì le spie e gli assassini proliferarono. Prima in segreto e successivamente in pubblico, le Grandi Razze iniziarono a dotarsi di flotte e di eserciti. Molte si lanciarono in imprese di espansione territoriale che si spingevano ben oltre i confini originariamente autorizzati. Le guerre di frontiera e le dispute sulle risorse proliferarono ed erosero le fondamenta stesse dell'Impero. Quell'epoca di oscurità crescente divenne nota come l'Era del Crepuscolo.

Per buona parte di quest'era, l'autorità dei lazax rimase indiscussa: se si eccettuano alcune ribellioni di poco conto destinate al fallimento, nessuno osò sfidare apertamente gli imperatori. Accecati da millenni di dominio incontrastato, i lazax non riuscirono a percepire l'ambizione e il malcontento che crescevano attorno a loro. Col passare dei secoli, le tensioni tra le Grandi Razze si accentuarono, come anche la loro bramosia di potere e di controllo, finché ad accomunarle non rimase che l'odio: l'odio per i lazax, il dominio imperiale e la benevola arroganza degli imperatori.

Un episodio di poca importanza nei pressi del wormhole di Quann fu la scintilla che appiccò il fuoco all'intera galassia.

Nell'intento di protestare contro un'ingiustizia mercantile imperiale, la Baronia Letnev d'assedio il wormhole di Quann e bloccò il transito dei vascelli che lo utilizzavano. Poiché i problematici letnev avevano spesso provocato dei guai, l'Imperatore decise di risolvere il conflitto attraverso il Consiglio Galattico, senza eccessiva fretta o preoccupazione.

Il blocco ostruì buona parte delle attività commerciali di Sol e impedì l'arrivo tempestivo di alcuni rifornimenti destinati a un gruppo di colonie appartenenti al loro dominio che presto furono colpite dalla carestia e dalle malattie. Dopo quasi otto mesi di futili dibattiti nel Consiglio Galattico, la Federazione di Sol perse la pazienza. Senza alcun preavviso, le navi del blocco letnev furono attaccate e annientate da una flotta d'assalto di Sol che agì senza alcun mandato imperiale e riaprì il Passaggio di Quann.

Infuriato dalle iniziative militari unilaterali sia letnev che di Sol, l'Imperatore tentò di consolidare il suo controllo proclamando l'Editto di Maandu: una legge che poneva tutte le navi da guerra sotto diretta supervisione imperiale.

L'Editto di Maandu fu la pietra che mandò in frantumi il fragile Impero. Sol e Jol-Nar, così come la Baronia Letnev, annunciarono immediatamente la loro uscita dal Consiglio, trascinando la galassia nella guerra civile. Il Conflitto di Quann segnò l'inizio dell'Era del Crepuscolo.

Mentre le civiltà si combattevano in continuazione tra loro (si accesero oltre un migliaio di dispute territoriali nel giro di pochi anni), i lazax tentavano disperatamente di tenere unito

il loro impero decadente. Le flotte imperiali presero parte a numerosi conflitti in tutta la galassia, ma questo finì per diluire eccessivamente il potere dell'Impero. Durante il settantatreesimo anno di guerra, un'alleanza tra la Federazione di Sol, gli Emirati Hacan e le Università di Jol-Nar lanciò un attacco a sorpresa direttamente su Mecatol Rex. L'ultimo Imperatore lazax e tutta la sua famiglia furono uccisi durante i primi bombardamenti di Sol e nessun successore fu mai nominato.

Tra tutti i pianeti della galassia, nessuno fu più dilaniato dalla guerra di Mecatol Rex: nel giro di pochi anni, l'ecosistema del pianeta fu devastato dai bombardamenti, la sua popolazione quasi spazzata via e i suoi verdi campi inceneriti e ridotti a una terra desolata e velenosa.

Dopo la morte dell'Imperatore e la perdita della capitale, il controllo imperiale andò in frantumi. I lazax furono inseguiti in tutta la galassia, vittime di una furia omicida e vendicativa che divenne nota come la Grande Persecuzione. La persecuzione durò appena venti anni, ma condusse la razza dei lazax a un passo dall'estinzione: nessun superstita fu più visto nella galassia per oltre tremila anni, fino ad ora.

Le Guerre del Crepuscolo si protrassero per secoli, ma nessuna razza fu abbastanza potente da rivendicare il trono senza rischiare un destino analogo a quello dell'Imperatore. Lentamente, le grandi civiltà iniziarono a sfaldarsi, le loro economie crollarono e le loro conoscenze e tecnologie andarono perdute nella distruzione e nell'agonia di quel lungo conflitto.

E così l'Era del Crepuscolo si concluse con un lento, flebile gemito. Gli anni che seguirono, noti oggi come Anni Oscuri, furono un periodo di tracollo economico, culturale e intellettuale. Le Grandi Razze si ritirarono nelle loro piccole aree di spazio sicuro, abbandonando ciò che non potevano più difendere con la forza. Dopo vari millenni, gli Anni Oscuri giunsero al termine ed ebbe inizio un tranquillo ma incerto periodo di ricostruzione.

Nel momento in cui scrivo questo resoconto, le Grandi Razze della galassia hanno recuperato parte della loro vecchia forza. Qui su Mecatol Rex, l'influenza del Consiglio Galattico è tornata a crescere e varie civiltà, sia vecchie che nuove, hanno ripreso a colonizzare i sistemi vicini abbandonati durante gli Anni Oscuri.

I presagi di un grande cambiamento sono visibili ovunque. Quest'anno, come figure uscite da un'antica profezia, i lazax hanno fatto ritorno dall'oscurità della storia, sfoggiando una sinistra forma cibernetica: credo che la loro venuta possa essere la prima avvisaglia di una terribile tempesta. Sento che la galassia si sta risvegliando, come un'antica bestia che si agita nel sonno all'interno di una buia caverna.

Presto verrà il giorno in cui nascerà un nuovo impero. Spero per il bene di tutti che il nuovo imperatore abbia non solo il potere di conquistare il trono, ma la forza di imporre la pace.

In caso contrario, temo che annegheremo tutti in un oceano di desolazione.

OBIETTIVO DEL GIOCO

Nel corso di una partita a *Twilight Imperium*, i giocatori contrattano, tramano e si muovono guerra a vicenda per completare alcuni obiettivi. Il primo giocatore ad accumulare 10 punti vittoria rivendica il Trono Imperiale e vince la partita.

CONTENUTO



17 Schede Fazione



6 Schede Comando



51 Tessere Sistema



354 Unità di Plastica
(59 unità per ciascuno dei 6 colori)



8 Carte Strategia



8 Dadi a Dieci Facce



1 Indicatore di Punti Vittoria



59 Carte Pianeta



40 Carte Obiettivo



80 Carte Azione



50 Carte Delibera



41 Carte Cambiale



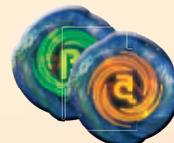
1 Segnalino Portavoce



122 Carte Tecnologia



62 Carte Tecnologia Miglioria Unità



2 Segnalini Wormhole (alfa e beta)



1 Segnalino "0"



1 Segnalino Custodi



2 Segnalini Assimilatore (X e Y)



272 Segnalini Comando



289 Segnalini Controllo



48 Segnalini Merce di Scambio e Materia Prima (a due facce)



49 Segnalini Fanteria



49 Segnalini Caccia

USARE QUESTO MANUALE

Questo manuale è concepito per insegnare ai nuovi giocatori come si gioca a *Twilight Imperium*. Si consiglia ai giocatori di leggere questo manuale nella sua interezza prima di giocare per la prima volta.

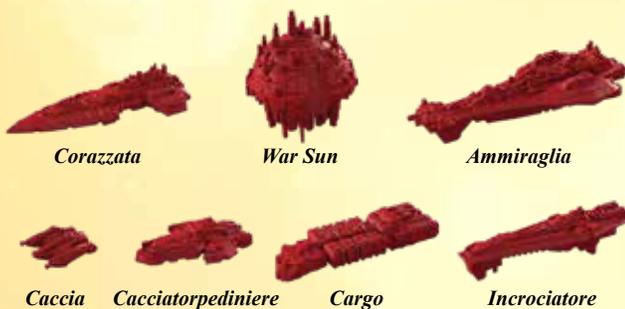
Questo gioco include anche un Compendio delle Regole, che descrive le regole e le eccezioni omesse da questo manuale. In caso di dubbi nel corso della partita, i giocatori dovranno consultare il Compendio delle Regole anziché questo manuale.

CONCETTO BASE: UNITÀ

Nel corso di una partita di *Twilight Imperium*, le unità di ogni giocatore sono rappresentate da miniature di plastica. Esistono tre tipi di unità: NAVI, TRUPPE e STRUTTURE.

Navi

Le navi sono unità in grado di spostarsi nello spazio. I giocatori usano queste unità per affrontarsi in combattimento e ampliare i loro imperi su nuovi sistemi.



Truppe

Le truppe rappresentano le unità di fanteria. I giocatori usano queste unità per invadere i pianeti o difendere i loro territori.



Strutture

Le strutture rappresentano le installazioni militari costruite da un impero a sostegno del suo sforzo bellico.



Rinforzi

La scorta personale di unità e segnalini comando inutilizzati di un giocatore costituisce i suoi RINFORZI. Quando i giocatori producono unità e ottengono segnalini comando durante la partita, prendono quei componenti dai loro rinforzi.

CONCETTO BASE: SISTEMI E PIANETI

Il tabellone di gioco di *Twilight Imperium* viene composto utilizzando una serie di tessere sistema modulari: ognuna di queste tessere rappresenta un singolo sistema nella galassia, il quale può contenere uno o più pianeti o altri corpi celesti.

Collocare Unità nelle Tessere Sistema

Quando un'unità viene collocata in un sistema, può essere collocata in una delle due aree di quella tessera. Le strutture e le truppe solitamente sono collocate nei pianeti, mentre le navi sono collocate nello spazio (l'area stellata che circonda i pianeti).



Le strutture e le truppe si collocano nei pianeti.



Le navi si collocano nello spazio.

Pianeti

Man mano che i giocatori si muovono attraverso la galassia ed espandono i loro imperi oltre i sistemi di origine, ottengono il controllo di nuovi PIANETI.

Quando un giocatore ottiene il controllo di un pianeta, prende la carta di quel pianeta dal mazzo dei pianeti o dal giocatore che lo controllava in precedenza e la colloca a faccia in giù nella propria area di gioco.

Ogni carta pianeta mostra due valori: le RISORSE, in giallo a sinistra, e l'INFLUENZA, in blu a destra. I giocatori spendono risorse per acquisire nuove unità e tecnologie o influenza per ottenere segnalini comando e votare durante la Fase di Delibera.



Carta Pianeta a Faccia in Su

Se un giocatore controlla un pianeta ma non possiede alcuna unità in quel pianeta, colloca su quel pianeta 1 segnalino controllo corrispondente alla sua fazione per indicare che lo controlla.



Segnalino Controllo

PREPARAZIONE DELLA PRIMA PARTITA

Quando i giocatori sono pronti a giocare la loro prima partita, svolgono i passi seguenti per preparare il gioco. Alcuni componenti che non vengono usati durante la prima partita saranno spiegati in dettaglio nell'ultima parte di questo manuale.



1. DETERMINARE IL PORTAVOCE: Determinare casualmente un giocatore che prende il segnalino portavoce. Questo giocatore è il portavoce e agisce per primo quando la partita inizia.

2. ASSEGNARE LE FAZIONI: Ogni giocatore controlla una fazione peculiare caratterizzata da vantaggi e svantaggi. A ogni fazione corrisponde una scheda che indica gli attributi e le capacità delle unità di quella fazione, nonché le capacità uniche della fazione stessa. Radunare le seguenti schede fazione:



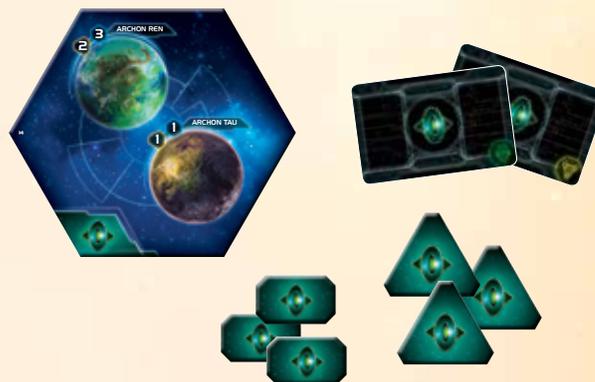
Il portavoce distribuisce a ogni giocatore 1 scheda fazione casuale della lista soprastante.



3. RADUNARE I COMPONENTI SPECIFICI DELLE FAZIONI: Ogni giocatore prende i seguenti componenti della fazione scelta:

- ◆ 1 tessera sistema di origine
- ◆ 17 segnalini controllo
- ◆ 16 segnalini comando
- ◆ 2 carte tecnologia

I componenti specifici della fazione di un giocatore contengono un simbolo di fazione corrispondente al simbolo sulla sua scheda fazione. Ogni giocatore colloca la propria scheda fazione e tutti i componenti della sua fazione davanti a sé. Tutti i componenti di fazione inutilizzati vengono rimessi nella scatola del gioco.



4. SCEGLIERE I COLORI: Ogni giocatore sceglie un colore e prende i seguenti componenti del colore scelto:

- ◆ 59 unità di plastica
- ◆ 1 scheda comando
- ◆ 25 carte tecnologia

Ogni giocatore infila il bordo della sua scheda comando sotto la sua scheda fazione e colloca gli altri componenti accanto a essa.



5. RADUNARE LE CARTE PIANETA DI PARTENZA: Ogni giocatore prende le carte pianeta corrispondenti ai pianeti del suo sistema di origine e le colloca a faccia in su accanto alla sua scheda fazione.



6. COMPORRE IL TABELLONE DI GIOCO: I giocatori compongono il tabellone di gioco usando il diagramma corrispondente al numero di giocatori (vedi a pagina 22). I giocatori più esperti possono creare un tabellone di gioco personalizzato all'inizio di ogni partita, come spiegato a seguire.



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

8. MESCOLARE I MAZZI COMUNI: Mescolare le carte azione, delibera, obiettivo di I grado, obiettivo di II grado e obiettivo segreto nei rispettivi mazzi e collocare questi ultimi accanto al tabellone di gioco.



Mazzo delle Azioni Mazzo delle Delibere

Mazzo degli Obiettivi

9. CREARE LA SCORTA: Comporre dei cumuli separati per i segnalini merce di scambio, fanteria e caccia e collocarli accanto al tabellone di gioco.



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



11. RADUNARE I COMPONENTI DI PARTENZA: Ogni giocatore prende le tecnologie e le unità di partenza elencate sul retro della sua scheda fazione, poi colloca le carte tecnologia a faccia in su accanto alla sua scheda fazione e le unità di partenza nel suo sistema di origine. Se il sistema di origine di un giocatore contiene più pianeti, si consiglia al giocatore di collocare il suo molo spaziale e la sua fanteria nel pianeta con il valore di risorse più alto.



Ogni giocatore colloca 3 segnalini comando nella sua riserva di tattica, 3 segnalini comando nella sua riserva di flotta (con il lato raffigurante la sagoma della nave a faccia in su) e 2 segnalini comando nella sua riserva di strategia. Queste riserve sono situate sulla scheda comando del giocatore.

12. PREPARARE GLI OBIETTIVI:

- Ogni giocatore pesca 1 obiettivo segreto e lo tiene nascosto agli altri giocatori.
- Collocare l'indicatore dei punti vittoria accanto al tabellone di gioco, girato sul lato 0-10. Poi ogni giocatore colloca 1 suo segnalino controllo sulla casella 0 dell'indicatore.
- Il portavoce pesca dal mazzo 5 carte obiettivo di I grado e le dispone in fila a faccia in giù al di sopra dell'indicatore dei punti vittoria. Poi pesca dal mazzo 5 carte obiettivo di II grado e le dispone in fila a faccia in giù al di sotto dell'indicatore dei punti vittoria.



Obiettivo Segreto

iv. Il portavoce rivela i primi 2 obiettivi di I grado.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Twilight Imperium si svolge in una serie di **ROUND DI GIOCO**, ognuno dei quali contiene le quattro **FASI** seguenti che i giocatori dovranno risolvere in ordine.

- 1. FASE DI STRATEGIA:** Durante questa fase, ogni giocatore sceglie 1 carta strategia. Queste carte forniscono ai giocatori potenti capacità da usare durante la Fase di Azione. Ogni carta contiene inoltre un numero che determina l'ordine di turno per quel round di gioco.
- 2. FASE DI AZIONE:** Durante questa fase si svolge la maggior parte delle azioni del gioco, tra cui muovere le unità, produrre le unità, risolvere i combattimenti e usare le carte strategia.
- 3. FASE DI STATUS:** Durante questa fase, i giocatori effettuano alcuni passi di ripristino in preparazione del round di gioco successivo.
- 4. FASE DI DELIBERA:** Durante questa fase i giocatori votano su varie delibere politiche le cui ripercussioni possono perdurare per tutta la partita. La Fase di Delibera viene aggiunta alla partita in corso dopo che un giocatore ha ottenuto il controllo di Mecatol Rex.

Queste fasi si ripetono nei round di gioco successivi finché un giocatore non accumula 10 punti vittoria, vincendo quindi la partita.

Ogni fase è descritta in dettaglio nelle sezioni seguenti.

FASE DI STRATEGIA

Durante la **FASE DI STRATEGIA**, ogni giocatore a turno sceglie 1 carta strategia che gli fornisce un'azione unica utilizzabile durante la Fase di Azione. I giocatori esordienti, non conoscendo quale carta strategia scegliere, possono consultare la panoramica delle carte strategia che compare in fondo a questa e alla prossima pagina.

Partendo dal portavoce e procedendo in senso orario, ogni giocatore sceglie 1 carta strategia dall'area di gioco comune e la colloca a faccia in su accanto alla sua scheda fazione. Una volta che un giocatore ha scelto una carta strategia, quella carta non è più disponibile per gli altri giocatori durante questo round di gioco.

Su ogni carta strategia, nell'angolo in alto a destra, compare un numero compreso tra 1 e 8. Durante la Fase di Azione, ogni giocatore svolge il suo turno in base all'ordine stabilito dal numero stampato sulla carta strategia scelta, a partire dal numero 1. Questo è chiamato **ORDINE DI INIZIATIVA**.

Dopo che ogni giocatore ha scelto la carta strategia, il portavoce colloca 1 merce di scambio su ogni carta strategia che non è stata scelta. Durante le Fasi di Strategia successive, quando un giocatore sceglie una carta strategia su cui sono presenti 1 o più merci di scambio, ottiene quelle merci.

PANORAMICA DELLE CARTE STRATEGIA

AUTORITÀ 1

CAPACITÀ PRIMARIA:

- ◆ Ottieni 3 segnalini comando.
- ◆ Spendi un qualsiasi ammontare di influenza per ottenere 1 segnalino comando per ogni 3 influenza spesa.

CAPACITÀ SECONDARIA:

- ◆ Spendi un qualsiasi ammontare di influenza per ottenere 1 segnalino comando per ogni 3 influenza spesa.

DIPLOMAZIA 2

CAPACITÀ PRIMARIA:

- ◆ Scegli 1 sistema (tranne Mecatol Rex) che contiene un pianeta che controlli ogni altro giocatore colloca 1 segnalino comando dai suoi rinforzi sul sistema scelto. Poi ripristina ogni pianeta esaurito che controlli in quel sistema.

CAPACITÀ SECONDARIA:

- ◆ Spendi 1 segnalino dalla tua riserva di strategia per ripristinare fino a 2 pianeti esauriti.

POLITICA 3

CAPACITÀ PRIMARIA:

- ◆ Scegli 1 giocatore (tranne il portavoce). Quel giocatore ottiene il segnalino portavoce.
- ◆ Pesca 2 carte azione.
- ◆ Guarda 2 carte dalla cima del mazzo delle delibere. Colloca ogni carta in cima o in fondo al mazzo nell'ordine che preferisci.

CAPACITÀ SECONDARIA:

- ◆ Spendi 1 segnalino dalla tua riserva di strategia per pescare 2 carte azione.

COSTRUZIONE 4

CAPACITÀ PRIMARIA:

- ◆ Colloca 1 SDP o 1 molo spaziale in un pianeta che controlli.
- ◆ Colloca 1 SDP in un pianeta che controlli.

CAPACITÀ SECONDARIA:

- ◆ Colloca 1 segnalino dalla tua riserva di strategia su un qualsiasi sistema; puoi collocare 1 molo spaziale o 1 SDP in un pianeta che controlli in quel sistema.

- 1. Autorità:** Un giocatore può scegliere questa carta per ottenere più segnalini comando, che gli consentiranno di effettuare un maggior numero di azioni durante la Fase di Azione.
- 2. Diplomazia:** Un giocatore può scegliere questa carta se si sente minacciato, per impedire agli altri giocatori di attaccare il suo sistema.

- 3. Politica:** Un giocatore può scegliere questa carta per pescare carte azione, ampliando la gamma delle capacità a sua disposizione.
- 4. Costruzione:** Un giocatore può scegliere questa carta per produrre strutture planetarie come moli spaziali e SDP.

FASE DI AZIONE

La **FASE DI AZIONE** è la fase principale del gioco, durante la quale i giocatori producono unità, muovono navi, attuano strategie e interagiscono con gli altri giocatori.

Durante la Fase di Azione, i giocatori svolgono i turni nell'ordine di iniziativa. Mentre svolge il suo turno, il giocatore è il **GIOCATORE ATTIVO** e può effettuare **1 azione**. Dopo che ogni giocatore ha svolto un turno, i turni dei giocatori riprendono secondo l'ordine di iniziativa. L'ordine di iniziativa può ripetersi in questo modo più volte nel giro di una singola Fase di Azione. La Fase di Azione non termina finché ogni giocatore non ha passato (vedi a seguire).

Esistono tre tipi di azioni, descritte in dettaglio a seguire: **AZIONI DI TATTICA**, **AZIONI DI STRATEGIA** e **AZIONI DI COMPONENTE**.

Se un giocatore non desidera effettuare un'azione durante il proprio turno, può **PASSARE**. Dopo che un giocatore ha passato, salta il suo turno per il resto della sua Fase di Azione.

Un giocatore non può passare finché non ha effettuato la sua azione di strategia (spiegata a seguire). Dopo che ogni giocatore ha passato, il round di gioco continua con la Fase di Status.

AZIONE DI TATTICA

Un'azione di tattica consente a un giocatore di muovere le navi, iniziare un combattimento, invadere i pianeti, produrre unità e interagire in altri modi con il tabellone di gioco.

Per comprendere un'azione di tattica, i giocatori devono conoscere molti altri concetti di gioco, come il movimento e il combattimento. A tale scopo, i passi di un'azione di tattica sono riassunti di seguito ma saranno descritti in dettaglio successivamente.

- 1. ATTIVAZIONE:** Il giocatore attivo deve **ATTIVARE** 1 sistema prendendo 1 segnalino comando dalla sua riserva di tattica e collocandolo su quel sistema.
- 2. MOVIMENTO:** Il giocatore attivo può **MUOVERE** le navi fino a un sistema da un qualsiasi numero di altri sistemi. Le navi possono inoltre trasportare le truppe da un sistema a un altro.
- 3. COMBATTIMENTO SPAZIALE:** Se più giocatori possiedono navi nel sistema attivo, risolvono un **COMBATTIMENTO SPAZIALE**.
- 4. INVASIONE:** Il giocatore attivo può impegnare le truppe e farle sbarcare sui pianeti del sistema attivo. Se un altro giocatore possiede delle unità su quei pianeti, i giocatori risolvono un **COMBATTIMENTO TERRESTRE**.
- 5. PRODUZIONE:** Se il giocatore attivo possiede un molo spaziale nel sistema attivo, può **PRODURRE UNITÀ** spendendo risorse.

Un giocatore può decidere di non risolvere tutti i passi soprastanti durante ogni azione di tattica. Per esempio, un giocatore può scegliere di non muovere le unità durante il passo "Movimento", ma può comunque produrre unità durante il passo "Produzione".

PANORAMICA DELLE CARTE STRATEGIA

COMMERCIO **5**

CAPACITÀ PRIMARIA:

- ◆ Ottieni 3 merci di scambio.
- ◆ Rifornisciti di materie prime.
- ◆ Scegli un qualsiasi numero di altri giocatori. Quei giocatori usano la capacità secondaria di questa carta strategia senza spendere il segnalino comando.

CAPACITÀ SECONDARIA:

- ◆ Spendì 1 segnalino dalla tua riserva di strategia per rifornirti di materie prime.

GUERRA **6**

CAPACITÀ PRIMARIA:

- ◆ Rimuovi 1 tuo segnalino comando dal tabellone; ottieni 1 segnalino comando.
- ◆ Ridistribuisci un qualsiasi numero di segnalini comando sulla tua scheda comando.

CAPACITÀ SECONDARIA:

- ◆ Spendì 1 segnalino dalla tua riserva di strategia per usare la capacità **PRODUZIONE** di 1 tuo molo spaziale nel tuo sistema di origine.

TECNOLOGIA **7**

CAPACITÀ PRIMARIA:

- ◆ Sviluppa 1 tecnologia.
- ◆ Spendì 6 risorse per sviluppare 1 tecnologia.

CAPACITÀ SECONDARIA:

- ◆ Spendì 1 segnalino dalla tua riserva di strategia e 4 risorse per sviluppare 1 tecnologia.

IMPERO **8**

CAPACITÀ PRIMARIA:

- ◆ Se ne soddisfi i requisiti, reclama immediatamente 1 obiettivo pubblico.
- ◆ Se controlli Mecatol Rex, ottieni 1 punto vittoria; altrimenti, pesca 1 obiettivo segreto.

CAPACITÀ SECONDARIA:

- ◆ Spendì 1 segnalino dalla tua riserva di strategia per pescare 1 obiettivo segreto.

- 5. Commercio:** Un giocatore può scegliere questa carta per ottenere merci di scambio e materie prime, che possono essere usati per produrre unità aggiuntive o effettuare scambi con gli altri giocatori.
- 6. Guerra:** Un giocatore può scegliere questa carta per consentire ad alcune delle sue navi di muoversi due volte o per costruire un'unità e muoverla durante lo stesso round di gioco.

- 7. Tecnologia:** Un giocatore può scegliere questa carta per studiare 1 nuova tecnologia che gli fornirà una nuova capacità o una migliorata unità.
- 8. Impero:** Un giocatore può scegliere questa carta per pescare 1 obiettivo segreto aggiuntivo, che gli aprirà nuove strade per raggiungere la vittoria.

AZIONE DI STRATEGIA

Ogni carta strategia contiene sia una **CAPACITÀ PRIMARIA** che una **CAPACITÀ SECONDARIA**.

Quando un giocatore effettua un'azione di strategia, risolve la capacità primaria della sua carta strategia. Dopo aver risolto questa capacità, **ogni altro giocatore** può risolvere la capacità secondaria di quella carta strategia. Il giocatore attivo **non può** risolvere la capacità secondaria della sua stessa carta strategia.

Dopo che ogni giocatore ha avuto l'opportunità di risolvere la capacità secondaria di una carta strategia, il giocatore attivo esaurisce quella carta strategia girandola a faccia in giù. I giocatori non possono risolvere le capacità sulle carte strategia esaurite, ma i numeri delle carte esaurite vengono comunque usati per determinare l'ordine di iniziativa.



Esaurire una Carta Strategia

Un giocatore **non può passare** durante la Fase di Azione a meno che la sua carta strategia non sia esaurita. Questo significa che ogni giocatore deve effettuare un'azione di strategia a un certo punto durante la Fase di Azione, il che garantisce che ogni altro giocatore abbia l'opportunità di risolvere la capacità secondaria di quella carta strategia. Un giocatore che ha passato durante la Fase di Azione può comunque risolvere la capacità secondaria delle carte strategia degli altri giocatori.

AZIONE DI COMPONENTE

Un'azione di componente è un'azione stampata su un componente di gioco: molte carte azione, schede fazione e perfino alcune carte tecnologia contengono delle azioni di componente. Ognuno di questi effetti è preceduto dalla parola "Azione".



Esempio di Azione di Componente

CONCETTO BASE: SCHEDA COMANDO

Per destreggiarsi con successo nella Fase di Azione di *Twilight Imperium* è necessaria un'attenta gestione dei segnalini comando. Quando un giocatore ottiene un segnalino comando, lo colloca su una qualsiasi delle tre riserve seguenti: la **RISERVA DI TATTICA**, la **RISERVA DI FLOTTA** o la **RISERVA DI STRATEGIA**.



RISERVA DI TATTICA

Durante la Fase di Azione, i giocatori possono spendere segnalini comando dalla loro riserva di tattica per effettuare azioni di tattica.

RISERVA DI FLOTTA

I giocatori collocano i segnalini comando nella loro riserva di flotta con il lato della sagoma della nave a faccia in su. I giocatori non spendono questi segnalini comando come i segnalini comando nelle loro altre riserve, bensì il numero di segnalini nella riserva di flotta di un giocatore indica il numero massimo di navi (esclusi i caccia) che quel giocatore può avere in ogni sistema. Se un giocatore dovesse possedere in un sistema più navi di quanti segnalini possieda nella sua riserva di flotta, dovrà rimettere un certo numero di navi situate in quel sistema nei suoi rinforzi finché il numero di navi in quel sistema sarà pari al numero di segnalini nella sua riserva di flotta.

RISERVA DI STRATEGIA

La maggior parte delle capacità secondarie sulle carte strategia richiede che un giocatore spenda segnalini dalla sua riserva di strategia per risolverle. Tenendo i segnalini nella loro riserva di strategia, i giocatori potranno usare le capacità secondarie delle carte strategia degli altri giocatori.

FASE DI STATUS

Durante la **FASE DI STATUS**, i giocatori svolgono vari compiti gestionali, tra cui riparare le unità e reclamare gli obiettivi. Per risolvere la Fase di Status, i giocatori svolgono i passi seguenti in quest'ordine:

- 1. RECLAMARE GLI OBIETTIVI:** In ordine di iniziativa, ogni giocatore può reclamare un massimo di 1 obiettivo pubblico e 1 obiettivo segreto, se soddisfa i requisiti di quelle carte. Questo è il modo principale in cui i giocatori ottengono i punti vittoria di cui hanno bisogno per vincere la partita. Gli obiettivi sono descritti in dettaglio successivamente.
- 2. RIVELARE L'OBIETTIVO PUBBLICO:** Il portavoce gira a faccia in su la successiva carta obiettivo pubblico non rivelata. Il primo obiettivo di II grado non viene rivelato finché tutti gli obiettivi di I grado non sono stati rivelati.
- 3. PESCARE CARTE AZIONE:** Ogni giocatore pesca 1 carta dalla cima del mazzo delle azioni.
- 4. RIMUOVERE I SEGNALINI COMANDO:** Ogni giocatore rimuove tutti i suoi segnalini comando dal tabellone e li rimette nei suoi rinforzi.
- 5. OTTENERE E RIDISTRIBUIRE I SEGNALINI COMANDO:** Ogni giocatore ottiene 2 segnalini comando dai suoi rinforzi. Poi può ridistribuire il numero che preferisce di segnalini comando sulla sua scheda comando, spostandoli tra le sue riserve di tattica, di flotta e di strategia.
- 6. RIPRISTINARE LE CARTE:** Ogni giocatore ripristina tutte le sue carte esaurite, incluse le carte pianeta, le carte tecnologia e le carte strategia.

CONCETTO BASE: CARTE PRONTE E CARTE ESAURITE

Molte carte hanno uno stato **PRONTO** e uno stato **ESAURITO**. Una carta esaurita viene girata a faccia in giù, a indicare che i valori e le capacità sul suo fronte non possono essere usate.

Durante la Fase di Status, tutte le carte esaurite vengono ripristinate, tornando pronte. Una carta pronta è girata a faccia in su, a indicare che i valori e le capacità sul fronte di quella carta possono essere usate.



Carta Pronta



Carta Esaurita

7. RIPARARE LE UNITÀ: Alcune unità potrebbero essere state capovolte durante la Fase di Azione per indicare che sono state danneggiate. I giocatori riparano quelle unità durante questo passo rimettendole in verticale. Questa procedura è descritta in dettaglio successivamente.

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



Il segnalino custodi indica che i giocatori iniziano un nuovo round di gioco.



Se non c'è il segnalino custodi, i giocatori proseguono con la Fase di Delibera.

FASE DI DELIBERA

Dopo che il segnalino custodi è stato rimosso da Mecatol Rex, per il resto della partita si aggiunge una nuova fase a ogni round: la **FASE DI DELIBERA**.

Durante questa fase, il Consiglio Galattico si raduna per discutere di argomenti che riguardano l'intera galassia: i giocatori votano per determinare l'esito di due delibere, stabilendo leggi e procedure che avranno ripercussioni durature.

La votazione di una delibera è descritta in dettaglio successivamente.

Dopo aver terminato questa fase, ha inizio un nuovo round di gioco con la Fase di Strategia.



VINCERE LA PARTITA

Una partita di *Twilight Imperium* termina immediatamente quando un giocatore ha ottenuto 10 PUNTI VITTORIA. I giocatori ottengono punti vittoria reclamando gli **OBIETTIVI**. Esistono due tipi di obiettivi:

- ◆ **OBIETTIVI PUBBLICI:** Durante la preparazione, il portavoce rivela 2 obiettivi pubblici; nel corso della partita ne saranno rivelati altri. Un qualsiasi numero di giocatori può reclamare ciascuno di questi obiettivi.

Importante: Un giocatore non può reclamare obiettivi **pubblici** se non controlla tutti i pianeti del suo sistema di origine.

- ◆ **OBIETTIVI SEGRETI:** Ogni giocatore inizia la partita con 1 obiettivo segreto che può guardare ma che deve tenere nascosto agli altri giocatori. Un giocatore può reclamare i suoi obiettivi segreti, ma non quelli che appartengono agli altri giocatori.

Importante: Un giocatore può avere al massimo **un totale di 3 obiettivi segreti tra reclamati e non reclamati**. Se pesca 1 obiettivo segreto e ne possiede più di 3, **deve** scegliere 1 suo obiettivo segreto **non reclamato** e rimetterlo nel mazzo. Poi rimescola il mazzo degli obiettivi segreti.

Tempistiche degli Obiettivi

Ogni obiettivo specifica quando un giocatore possa riscuoterlo: durante la Fase di Status o durante la Fase di Azione. Questa tempistica è indicata immediatamente sotto il titolo della carta. Se un giocatore riscuote un obiettivo durante la Fase di Status, deve soddisfare il requisito indicato sulla carta durante il passo "Reclamare gli Obiettivi" della Fase di Status per reclamare quell'obiettivo. Per esempio, se un obiettivo richiede che un giocatore debba controllare 6 pianeti al di fuori del suo sistema di origine, il giocatore deve controllare quei pianeti quando riscuote l'obiettivo: averli controllati in precedenza non è sufficiente.

I giocatori possono reclamare alcuni obiettivi spendendo risorse, influenza o segnalini, come descritto sulla carta obiettivo. Per reclamare un obiettivo di questo tipo, un giocatore deve pagare il costo specificato secondo le tempistiche indicate sulla carta.

Se la tempistica di un obiettivo specifica "Fase di Azione", un giocatore può reclamare quell'obiettivo durante la sua Fase di Azione, immediatamente dopo averne soddisfatto i requisiti.

Reclamare gli Obiettivi

Se un giocatore soddisfa i requisiti di un obiettivo secondo le tempistiche indicate sulla carta, può reclamare quell'obiettivo. Per farlo, fa avanzare il suo segnalino sull'indicatore dei punti vittoria di un numero di caselle pari al valore in punti della carta obiettivo.



Reclamare un Obiettivo da 2 Punti

Dopo aver reclamato un obiettivo, un giocatore colloca 1 segnalino controllo dalla sua scorta su quella carta obiettivo per indicare di averlo reclamato e che non potrà più reclamarlo durante questa partita. Se ha reclamato un obiettivo segreto, deve collocare la carta a faccia in su davanti a sé prima di collocare su di essa un segnalino controllo.

Importante: Ogni giocatore può reclamare soltanto 1 obiettivo pubblico e 1 obiettivo segreto durante ogni Fase di Status e ogni passo delle azioni risolte nella Fase di Azione.

Imperium Rex

La partita può terminare anticipatamente se nessun giocatore ha reclamato 10 punti vittoria e non ci sono più obiettivi da rivelare. Quando il portavoce deve rivelare un obiettivo ma non può farlo, la partita termina immediatamente e il giocatore con il maggior numero di punti vittoria vince la partita. In caso di parità, il primo giocatore in ordine di iniziativa tra quelli in parità è il vincitore.

PARTITE A TRE O QUATTRO GIOCATORI

Durante una partita a tre o quattro giocatori si applicano le regole seguenti:

- ◆ **FASE DI STRATEGIA:** Dopo che ogni giocatore ha scelto una carta strategia durante la Fase di Strategia, i giocatori ripetono questo processo di scelta finché ogni giocatore non ha scelto una seconda carta strategia tra le carte disponibili.
- ◆ **ORDINE DI INIZIATIVA:** L'ordine di iniziativa di ogni giocatore è determinato dalla sua carta strategia con il numero più basso.
- ◆ **PASSARE:** Un giocatore non può passare durante la Fase di Azione, a meno che entrambe le sue carte strategia non siano esaurite.



WORMHOLE

Alcune tessere sistema contengono un **WORMHOLE**. Esistono due tipi di wormhole base, gli alfa e i beta, come indicato dal simbolo del wormhole. I sistemi che contengono wormhole dello stesso tipo sono considerati a tutti gli effetti adiacenti.



Wormhole Alfa



Wormhole Beta

ANOMALIE

Alcune tessere sistema contengono delle **ANOMALIE**. Questi sistemi limitano i movimenti e sono governati da alcune regole speciali.

Campo di Asteroidi

- ♦ Una nave non può muoversi fino a un campo di asteroidi o attraverso di esso.

Nebulosa

- ♦ Una nave non può muoversi **attraverso** una nebulosa, ma può muoversi **fino a** essa.
- ♦ La nave di un difensore all'interno di una nebulosa applica +1 al risultato di ogni suo tiro di combattimento.
- ♦ Una nave che si muove per uscire da una nebulosa ha un valore di movimento pari a 1.

Supernova

- ♦ Una nave non può muoversi fino a una supernova o attraverso di essa.

Gorgo Gravitazionale

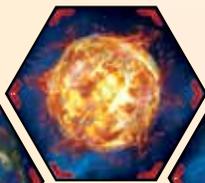
- ♦ Una nave che si muove attraverso un gorgo gravitazionale o esce fuori da esso applica +1 al suo valore di movimento e poi tira 1 dado; con un risultato di 1-3, la nave è distrutta.



Campo di Asteroidi



Nebulosa



Supernova



Gorgo Gravitazionale

CANNONE SPAZIALE IN ATTACCO

Dopo che le navi del giocatore attivo si sono mosse fino al sistema attivo, le unità di ogni giocatore nel sistema attivo possono usare le loro capacità **Cannone Spaziale** contro le navi del giocatore attivo in quel sistema. Anche il giocatore attivo può usare le sue capacità **Cannone Spaziale** in questo momento. La capacità **Cannone Spaziale** è spiegata in dettaglio successivamente.

CONCETTO BASE: CAPIENZA

Il numero di caccia e di truppe che un giocatore possiede nell'area spaziale di un sistema non può superare la capienza totale delle navi di quel giocatore in quel sistema. Per esempio, se un giocatore possiede 2 cargo (ognuno dotato di un valore di capienza pari a 4) in un sistema, quel giocatore non può superare un totale di 8 unità tra caccia e truppe, in una qualsiasi combinazione tra di esse, nell'area spaziale di quel sistema. Le truppe nei pianeti non contano al fine di determinare questo limite.

Se in un qualsiasi momento nell'area spaziale di un sistema il numero totale di caccia e truppe di un giocatore dovesse superare la capienza delle sue navi in quel sistema, le unità in eccesso sarebbero distrutte.

Durante il combattimento, i caccia e le truppe di un giocatore possono superare la capienza delle sue navi, ma alla fine del combattimento le eventuali unità in eccesso saranno distrutte.

3. COMBATTIMENTO SPAZIALE

Se più giocatori possiedono delle navi nel sistema attivo, quei giocatori devono risolvere un combattimento spaziale in quel sistema. Durante il combattimento, il giocatore attivo è l'**ATTACCANTE** e l'altro giocatore è il **DIFENSORE**.

I giocatori risolvono un combattimento spaziale svolgendo i passi seguenti in quest'ordine:

- SBARRAMENTO ANTI-CACCIA:** Le unità di ogni giocatore possono usare le loro capacità **Sbarramento Anti-Caccia**.
- ANNUNCIARE LA RITIRATA:** Ogni giocatore può scegliere di annunciare una ritirata. La ritirata non si verifica immediatamente; le unità si ritireranno alla fine del round di combattimento.

Se un giocatore desidera ritirarsi con un qualsiasi numero di sue truppe situate nei pianeti del sistema attivo, deve spostarle dai pianeti all'area spaziale durante questo passo.
- EFFETTUARE I TIRI DI COMBATTIMENTO:** Ogni giocatore tira 1 dado per ogni nave che possiede nel sistema attivo. Se il risultato del tiro di dado di un'unità è pari o superiore al valore di combattimento di quell'unità indicato sulla sua scheda fazione, quel risultato produce 1 **COLPO**. Il numero totale di colpi che un giocatore produce sarà usato nel passo successivo.

Se il valore di combattimento di un'unità contiene 2 o più icone raffica, il giocatore tira invece quel numero di dadi, producendo potenzialmente 1 colpo con ogni dado tirato.



Due Icone Raffica

- ASSEGNARE I COLPI:** Ogni giocatore deve scegliere e distruggere 1 sua nave per ogni colpo prodotto dall'avversario. Il giocatore rimuove le navi distrutte dal tabellone e le colloca nei suoi rinforzi.

Dal momento che un giocatore sceglie a quali delle sue unità assegnare i colpi ricevuti, è consigliabile assegnarli alle unità meno costose da rimpiazzare; di conseguenza, i caccia vengono spesso usati come carne da cannone per proteggere il resto delle navi di un giocatore.

- v. **RITIRATA:** Se un giocatore ha annunciato una ritirata durante il primo passo del round di combattimento, si ritira. Per ritirarsi, il giocatore prende **tutte** le sue navi dal combattimento e le colloca in un sistema adiacente. Il sistema scelto deve contenere un pianeta da lui controllato o almeno una sua unità, e non può contenere navi che appartengano a un altro giocatore; in caso contrario, il giocatore non può ritirarsi.

Se il sistema scelto non contiene un segnalino comando di quel giocatore, il giocatore deve collocare 1 segnalino comando dei suoi rinforzi nel sistema in cui si ritira.

ESEMPIO DI COMBATTIMENTO SPAZIALE

Il giocatore verde ha attivato un sistema contenente le navi del giocatore giallo e ha mosso le proprie navi fino a quel sistema [1].

Di conseguenza, ha inizio un combattimento spaziale.



Entrambi i giocatori tirano 1 dado per ogni loro nave coinvolta nel combattimento spaziale [2]: il tiro del giocatore verde produce solo 1 colpo mentre i tiri del giocatore giallo producono 2 colpi.

Il giocatore verde deve assegnare i colpi a 2 sue navi e sceglie di distruggere 2 suoi caccia. Il giocatore giallo deve assegnare 1 colpo a 1 sua nave e sceglie di distruggere 1 suo incrociatore [3].



Inizia il round di combattimento successivo [4]. In questo round il tiro del giocatore verde produce 2 colpi mentre quello del giocatore giallo produce 1 colpo.

Il giocatore verde assegna 1 colpo e distrugge 1 caccia, mentre il giocatore giallo deve assegnare il colpo alla sua unica nave rimanente, l'incrociatore [5]. Dal momento che al giocatore giallo non rimane più alcuna nave in combattimento, il combattimento termina e il giocatore verde vince.

Fine del Combattimento Spaziale

Se a entrambi i giocatori rimangono delle unità in combattimento alla fine del passo "Ritirata", i giocatori risolvono un altro round di combattimento a partire dal passo "Annunciare la Ritirata". Dopo che tutte le unità di una o di entrambe le fazioni del combattimento sono state distrutte o si sono ritirate, il gioco prosegue con il passo "Invasione".

Alcuni obiettivi richiedono che un giocatore vinca un combattimento; un giocatore vince un combattimento spaziale se è l'unico giocatore a cui rimangono delle navi nel sistema attivo in cui il combattimento è terminato.

4. INVASIONE

Il giocatore attivo può invadere i pianeti nel sistema attivo. I giocatori risolvono un'invasione svolgendo i passi seguenti in quest'ordine:

- i. **BOMBARDAMENTO:** Se 1 o più pianeti nel sistema attivo contengono le truppe di un altro giocatore, il giocatore attivo può usare le capacità Bombardamento di qualsiasi sua unità in quel sistema: questo può consentire al giocatore attivo di distruggere alcune unità del difensore prima di far sbarcare le truppe. La capacità Bombardamento è descritta in dettaglio successivamente.
- ii. **IMPEGNARE LE TRUPPE:** Il giocatore attivo decide quali truppe desidera far sbarcare sui pianeti. A tale scopo, prende un qualsiasi numero di truppe che si trovano nelle sue navi nell'area spaziale del sistema attivo e colloca ognuna di esse nel pianeta che desidera invadere.
- iii. **CANNONE SPAZIALE IN DIFESA:** Se un giocatore possiede un SDP in qualsiasi pianeta in cui il giocatore attivo ha impegnato le sue truppe, potrebbe riuscire a distruggere alcune di quelle truppe prima che possano sbarcare. La capacità Cannone Spaziale è descritta in dettaglio successivamente.
- iv. **COMBATTIMENTO TERRESTRE:** Se più giocatori possiedono delle truppe nello stesso pianeta, quei giocatori risolvono un combattimento terrestre. I combattimenti terrestri su più pianeti vanno risolti nell'ordine scelto dal giocatore attivo.

I giocatori risolvono il combattimento terrestre nel corso di un numero di round composti da due passi ciascuno, rispettando le stesse regole dei passi del combattimento spaziale che portano lo stesso nome:

1. Effettuare i Tiri di Combattimento
2. Assegnare i Colpi

Se, dopo aver assegnato i colpi, a più giocatori rimangono delle unità nel pianeta, quei giocatori risolvono un altro round di combattimento terrestre a partire dal passo "Effettuare i Tiri di Combattimento". Dopo che tutte le unità di una o entrambe le fazioni del combattimento sono state distrutte, si procede al passo successivo.

- v. **STABILIRE IL CONTROLLO:** Il giocatore attivo ottiene il controllo di ogni pianeta invaso che contenga ancora almeno 1 sua truppa. Quando un giocatore ottiene il controllo di un pianeta, ottiene la sua carta pianeta corrispondente e la colloca esaurita nella sua area di gioco. Poi, se il pianeta contiene delle strutture che appartengono a un altro giocatore, quelle strutture vengono distrutte.

CONCETTO BASE: SPENDERE RISORSE E INFLUENZA

Molti effetti di *Twilight Imperium* richiedono a un giocatore di spendere risorse o influenza.



Per spendere le risorse o l'influenza di un pianeta, un giocatore esaurisce la carta pianeta di quel pianeta. Per esempio, se un giocatore ha bisogno di spendere 2 risorse per produrre unità, può esaurire un pianeta con un valore di risorse pari a 2 oppure esaurire due pianeti con un valore di risorse pari a 1. Il giocatore può anche esaurire un pianeta con più risorse, ma le risorse in eccesso vanno perse.

5. PRODUZIONE

Il giocatore attivo può **PRODURRE UNITÀ** nel sistema attivo usando i suoi moli spaziali. Quando un giocatore produce unità, può scegliere di produrre qualsiasi unità sulla sua scheda fazione spendendo risorse pari al costo dell'unità scelta.

Quando un'unità viene prodotta, il giocatore prende l'unità dai suoi rinforzi e la colloca nel sistema attivo. I giocatori collocano sempre le navi nell'area spaziale del sistema in cui sono state prodotte e le truppe nel pianeta che contiene il molo spaziale che le ha prodotte.

Quando un giocatore produce più unità alla volta, i valori di costo di quelle unità vanno sommati assieme per determinare il costo totale.

La capacità Produzione di ogni molo spaziale contiene un valore che limita il numero di unità che esso è in grado di produrre durante questo passo: un giocatore non può produrre più unità del valore di produzione totale delle sue unità nel sistema attivo.

Se il costo di un'unità è accompagnato da 2 icone, come il valore di costo di caccia e fanteria, il giocatore riceve 2 unità per il costo indicato. Quando produce queste unità, ogni singola unità conta al fine di determinare il limite di produzione.



Due Icone
Unità

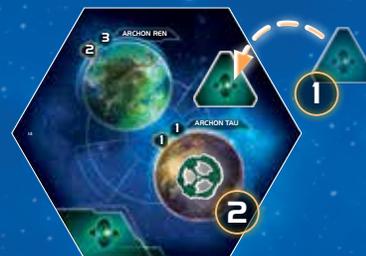
Quando un giocatore desidera produrre un'unità ma non ha alcuna unità di quel tipo disponibile tra i suoi rinforzi, può rimuovere un'unità di quel tipo da un sistema sul tabellone che non contenga un suo segnalino comando e rimettere quell'unità nei suoi rinforzi.

Quando un giocatore produce un caccia o una fanteria ma non ne ha alcuna nei suoi rinforzi, può usare i segnalini caccia o fanteria della scorta. Questi segnalini funzionano esattamente come le miniature di plastica di quel tipo; devono però essere accompagnati da 1 o più miniature di plastica di quel tipo corrispondenti al colore del giocatore.

Se i moli spaziali di un giocatore si trovano nello stesso sistema delle navi di un altro giocatore, quei moli sono **ASSEDATI**: i moli spaziali assediati non possono produrre navi, ma possono continuare a produrre truppe.

ESEMPIO DI PRODUZIONE

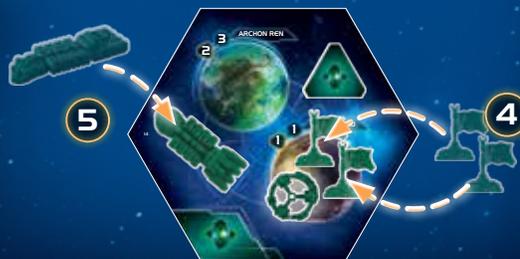
Il giocatore Xcha attiva il suo sistema di origine [1].
Produrrà unità dal molo spaziale situato su Archon Tau [2].



Ha intenzione di produrre 1 cargo e il maggior numero di fanterie possibile. Il suo molo spaziale ha un valore di produzione pari a 3, il che significa che può produrre fino a 3 unità. 1 cargo costa 3 risorse e 2 fanterie costano 1 risorsa [3], quindi dovrà esaurire un totale di 4 o più risorse per produrli.



Dopo aver esaurito entrambe le sue carte pianeta, al giocatore manca ancora 1 risorsa, quindi deve spendere 1 merce di scambio (vedi a pagina 17). Poi colloca 2 unità di fanteria [4] su Archon Tau e 1 cargo [5] nell'area spaziale di quella tessera sistema.



REGOLE AGGIUNTIVE

Questa sezione contiene le regole aggiuntive che i giocatori devono conoscere per giocare la loro prima partita.

CARTE AZIONE

Nel corso della partita, i giocatori accumuleranno carte azione che potranno usare per risolvere alcune potenti capacità monouso. Ogni giocatore può avere un massimo di 7 carte azione nella propria mano: se un giocatore supera questo numero, deve scegliere quali carte azione desidera tenere per rientrare nel limite di 7 carte e scartare il resto.

Ogni carta azione indica nella sua parte superiore quando può essere utilizzata. Quando una carta azione viene usata, il giocatore che la usa rivela la carta, ne risolve l'effetto e la scarta.

Se una carta azione inizia con la parola "Azione", può essere usata come azione di componente durante il turno di un giocatore nella Fase di Azione.

MERCI DI SCAMBIO E MATERIE PRIME

Le **MERCI DI SCAMBIO** sono una valuta universale che i giocatori utilizzano per produrre unità o corrompere gli altri imperi. Un giocatore può spendere una merce di scambio come 1 risorsa o 1 influenza.

I giocatori possono anche accumulare materie prime, che rappresentano i prodotti presenti in abbondanza nei loro imperi. Le materie prime non hanno un valore intrinseco, ma diventano merci di scambio quando vengono cedute a un altro giocatore. Sia le merci di scambio che le materie prime sono rappresentate sui due lati dello stesso segnalino, che può avere un valore di 1 o di 3.



Durante la partita, i giocatori possono **RIFORNIRSI** di materie prime usando le capacità della carta strategia Commercio. Quando un giocatore si rifornisce di materie prime, prende segnalini materia prima dalla scorta finché non arriva ad averne un numero pari al valore di materie prime stampato sulla sua scheda fazione: un giocatore non può avere più materie prime di quel valore.



Carta Strategia Commercio



Valore di Materie Prime

Quando un giocatore cede una materia prima a un altro giocatore, quella materia si trasforma in merce di scambio e il giocatore che la riceve gira il segnalino sul lato merce di scambio. I giocatori sono incoraggiati a rifornirsi di materie prime tramite le capacità della carta strategia Commercio e a scambiarsela l'uno con l'altro in transazioni che tornino a beneficio di entrambi.

VICINI, TRANSAZIONI E ACCORDI

Man mano che i giocatori muovono le loro navi attraverso la galassia e invadono pianeti, prima o poi entreranno in contatto con gli imperi degli altri giocatori. Anche se questo potrebbe scatenare una guerra per il controllo dei pianeti e dei sistemi, non è detto che le cose debbano andare per forza in questo modo. I giocatori vicini possono anche commerciare pacificamente tra loro.

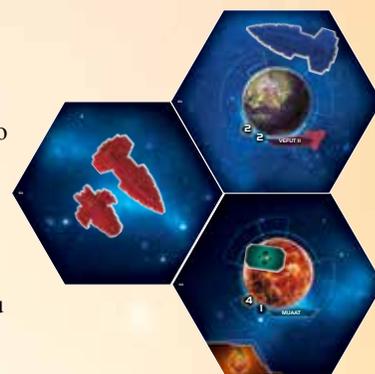
Se un giocatore possiede un'unità o controlla un pianeta in un sistema adiacente a un sistema che contiene un'unità o un pianeta controllato da un altro giocatore, quei due giocatori sono considerati **VICINI**.

Durante il proprio turno, il giocatore attivo può negoziare una **TRANSAZIONE** con uno o più dei suoi vicini, anche durante un combattimento. Come parte di una transazione, i giocatori in trattativa possono scambiarsi un qualsiasi numero di merci di scambio o di materie prime.

Il giocatore attivo può negoziare soltanto una volta per turno con ognuno dei suoi vicini: dopo che una transazione è stata finalizzata, nessun'altra transazione può avere luogo tra quei giocatori in quel turno.

Spesso i giocatori negoziano delle transazioni, chiamate accordi, che vanno oltre il semplice scambio di merci e materie prime: per esempio, il giocatore attivo potrebbe muovere le sue navi fino a un sistema che contenga l'SDP di un altro giocatore e a quel punto offrire 1 merce di scambio al proprietario dell'SDP in modo tale che egli rinunci a usare la capacità Cannone Spaziale. Se l'effetto può essere risolto immediatamente, l'accordo è un accordo vincolante: quando un accordo è vincolante, ogni giocatore deve onorare la sua parte del patto. Nell'esempio precedente, se il proprietario dell'SDP accetta questo accordo e prende la merce di scambio non può fare fuoco con il suo SDP, in quanto questo violerebbe il patto.

Non tutti gli accordi sono vincolanti: un giocatore potrebbe ad esempio offrire a un altro giocatore 1 merce di scambio per attaccare un giocatore specifico durante uno dei turni successivi. Dal momento che l'effetto non può essere risolto immediatamente, questo accordo è un accordo non vincolante: il giocatore che ha ricevuto la merce di scambio, nonostante i termini dell'accordo, non è obbligato a onorare la sua parte del patto e può adempiere o ignorare l'accordo, come preferisce.

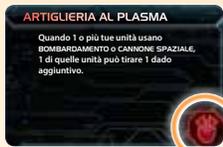


Il giocatore rosso è un vicino sia del giocatore blu che del giocatore Xxcha.

TECNOLOGIA

Durante la partita, i giocatori ottengono varie tecnologie sotto forma di carte tecnologia, che forniscono potenti capacità e consentono di migliorare le unità. Ogni giocatore possiede un identico mazzo di carte tecnologia che può esaminare in qualsiasi momento, nonché un numero di carte tecnologia di fazione che ha messo da parte durante la preparazione.

Esistono quattro colori base di tecnologia. Il colore di una tecnologia è indicato da un simbolo rosso, giallo, verde o blu situato nell'angolo in basso a destra della carta; i giocatori si basano su questi simboli quando sviluppano nuove tecnologie.



Carta Tecnologia Rossa

Ogni giocatore inizia la partita con le tecnologie di partenza indicate sul retro della sua scheda fazione, ma può anche sviluppare nuove tecnologie dal suo mazzo nel corso della partita. Ogni giocatore colloca le sue tecnologie di partenza e le eventuali tecnologie sviluppate a faccia in su nella sua area di gioco.

Dopo che una tecnologia è stata collocata a faccia in su nell'area di gioco di un giocatore, quel giocatore **POSSEDE** quella tecnologia. Le tecnologie possedute da un giocatore restano in gioco per la durata della partita e le loro capacità possono essere usate come descritto sulle carte corrispondenti.

Alcune tecnologie contengono la parola "Azione" nel loro testo; i giocatori possono risolvere queste carte usando un'azione di componente durante la Fase di Azione.

Alcune tecnologie sono tecnologie miglioria unità e corrispondono a un'unità sulla scheda fazione di un giocatore. Quando un giocatore ottiene una tecnologia miglioria unità, ne colloca la carta sopra l'unità corrispondente sulla sua scheda fazione. Le frecce bianche accanto al valore di un attributo sulla scheda fazione indicano che quell'attributo migliorerà quando l'unità corrispondente riceverà una miglioria unità.

Quando un'unità viene migliorata, tutte le unità di quel tipo di quel giocatore, sia sul tabellone di gioco che nei suoi rinforzi, possiedono gli attributi indicati sulla tecnologia miglioria unità.



Tecnologia Miglioria Unità



Sviluppare Tecnologie

I giocatori ottengono nuove tecnologie tramite il loro **SVILUPPO**, solitamente usando la carta strategia Tecnologia. Per sviluppare una tecnologia, i giocatori devono soddisfarne i **PREREQUISITI** indicati nell'angolo in basso a sinistra della carta tecnologia corrispondente: tali requisiti sono rappresentati da 1 o più simboli corrispondenti ai quattro colori delle tecnologie base. Alcune tecnologie sono prive di requisiti e possono essere sviluppate senza possedere alcuna tecnologia.

Per soddisfare i requisiti di una tecnologia, un giocatore deve possedere una tecnologia corrispondente a ogni simbolo requisito sulla carta tecnologia che desidera sviluppare. Per esempio, un giocatore che possiede 2 tecnologie rosse può sviluppare la tecnologia rossa Armatura in Duranium, in quanto essa prevede 2 requisiti rossi.



Un giocatore ha bisogno di 2 o più tecnologie rosse per sviluppare l'Armatura in Duranium, in quanto essa prevede 2 requisiti rossi.

Dopo che il giocatore ha sviluppato la tecnologia Armatura in Duranium soddisfa un altro requisito rosso, come indicato nell'angolo in basso a destra della carta; la prossima volta che quel giocatore vuole sviluppare una nuova tecnologia, potrebbe sviluppare una tecnologia con 3 simboli rossi come requisito. A differenza delle altre tecnologie, le tecnologie miglioria unità potrebbero avere requisiti composti da più colori. Inoltre, le tecnologie miglioria unità non contribuiscono a soddisfare i requisiti necessari per sviluppare le tecnologie.

Tecnologie Specializzate

Alcuni pianeti forniscono a un giocatore una tecnologia specializzata. Le tecnologie specializzate sono estremamente preziose e aiutano i giocatori a sviluppare nuove tecnologie.



Se un giocatore controlla un pianeta con un simbolo tecnologia specializzata, può esaurire il pianeta quando sviluppa una tecnologia per ignorare un requisito corrispondente a quel simbolo tecnologia specializzata. Quando sviluppa una tecnologia, un giocatore può esaurire i pianeti per ottenere la loro tecnologia specializzata o le loro risorse, ma non entrambe le cose.

TRATTI PLANETARI

La maggior parte dei pianeti al di fuori dei sistemi di origine possiedono dei tratti PLANETARI. Esistono tre tipi di pianeti: CULTURALI, PERICOLOSI e INDUSTRIALI. Questi tratti non hanno alcun effetto di gioco intrinseco, ma certe carte e capacità potrebbero farvi riferimento.



Pianeta Culturale



Pianeta Pericoloso



Pianeta Industriale

CAPACITÀ DELLE UNITÀ

Molte unità del gioco possiedono delle capacità che compaiono come parole chiave precedute da un pallino sulle schede fazione e sulle carte tecnologia miglioria unità. Le regole relative a queste capacità sono descritte a seguire:

SCUDO PLANETARIO

Se un'unità possiede la capacità Scudo Planetario, il pianeta dove quell'unità è situata non è un bersaglio valido per le capacità Bombardamento delle altre unità.

SOSTENERE DANNI

Se un'unità possiede la capacità Sostenere Danni, può diventare DANNEGGIATA per annullare 1 colpo. Un'unità danneggiata viene girata su un fianco, ma sotto ogni altro aspetto funziona normalmente.



Corazzata Intgra



Corazzata Danneggiata

Un'unità danneggiata non può usare la capacità Sostenere Danni finché non viene riparata durante la Fase di Status o da un altro effetto di gioco.

PRODUZIONE

Un'unità con la capacità Produzione, come per esempio un molo spaziale, può produrre nuove unità. Questa capacità è sempre seguita da un valore che indica il numero massimo di unità che possono essere prodotte da un'unità dotata di questa capacità (vedi "Produzione" a pagina 16).

CAPACITÀ OFFENSIVE

Le capacità Sbarramento Anti-Caccia, Bombardamento e Cannone Spaziale richiedono a un giocatore di tirare i dadi per determinare se le unità di un altro giocatore vengano colpite o meno.

Queste capacità sono sempre seguite da un numero che indica il valore minimo del tiro di dado richiesto per produrre 1 colpo: per esempio, Bombardamento 5 indica che il giocatore tira 1 singolo dado e produce 1 colpo se il risultato è pari o superiore a 5.

Alcune di queste capacità sono seguite da un secondo numero riportato tra parentesi, che indica quanti dadi tirerà un giocatore.

Per esempio, quando un giocatore usa una capacità Cannone Spaziale 5 (x3), tira 3 dadi e ogni dado con un risultato pari o superiore a 5 produce 1 colpo. Se una capacità che richiede un tiro non contiene un numero tra parentesi, il giocatore tira soltanto 1 dado.

I colpi prodotti dalle capacità vengono assegnati immediatamente. Quando 1 colpo deve essere assegnato alle unità di un giocatore, è lui a scegliere e distruggere 1 sua unità.

I giocatori usano ognuna di queste capacità in momenti diversi e possono colpire tipi diversi di unità, come descritto a seguire:

- ◆ **SBARRAMENTO ANTI-CACCIA:** Un giocatore usa questa capacità durante il passo "Sbarramento Anti-Caccia" del primo round del combattimento spaziale. Questi colpi possono essere assegnati soltanto ai caccia.
- ◆ **BOMBARDAMENTO:** Un giocatore usa questa capacità durante il passo "Bombardamento" dell'invasione. Il giocatore bombardato può assegnare questi colpi soltanto alle sue truppe presenti nel pianeta che viene bombardato. Se ci sono più pianeti nel sistema, il giocatore attivo deve scegliere quali tra le sue unità in quel sistema bombardino quali pianeti prima di tirare i dadi.
- ◆ **CANNONE SPAZIALE:** Un giocatore può usare questa capacità in due momenti diversi, descritti a seguire:
 - ◆ Dopo il passo "Movimento" di un'azione di tattica, **tutti i giocatori** possono usare le capacità Cannone Spaziale delle loro unità presenti nel sistema attivo. Il giocatore che possiede le unità contro cui questa capacità è stata usata deve assegnare quei colpi alle sue navi presenti in quel sistema.
 - ◆ Durante il passo "Cannone Spaziale in Difesa" dell'invasione, il giocatore che controlla il pianeta invaso può usare le capacità Cannone Spaziale delle sue unità in quel pianeta. Il giocatore invasore deve assegnare quei colpi alle sue truppe che invadono il pianeta.



IL CONSIGLIO GALATTICO

Questa sezione contiene le regole relative alla Fase di Delibera, che vanno aggiunte al gioco dopo che un giocatore ha ottenuto il controllo di Mecatol Rex. La Fase di Delibera prevede numerosi negoziati e manovre politiche.

I CUSTODI DI MECATOL REX

Il segnalino custodi rappresenta i sovrintendenti che vegliano su Mecatol Rex in attesa che una delle Grandi Razze possa rivendicare il trono.



I giocatori possono muovere liberamente le loro unità fino al sistema di Mecatol Rex, ma non possono far sbarcare le truppe sul pianeta finché il segnalino custodi è presente. Per rimuovere questo segnalino, il giocatore attivo deve spendere 6 influenza subito prima di far sbarcare le proprie truppe sul pianeta; se il giocatore non può spendere 6 influenza, non può far sbarcare le proprie truppe sul pianeta.

Quando un giocatore rimuove il segnalino custodi, lo colloca nella sua area di gioco e ottiene 1 punto vittoria. Dal momento che il Consiglio Galattico può ora riunirsi su Mecatol Rex, la Fase di Delibera si aggiunge a ogni round di gioco come ultima fase, incluso il round in cui un giocatore ha ottenuto il controllo di Mecatol Rex.

FASE DI DELIBERA

Dopo che la Fase di Delibera è stata aggiunta al gioco, il Consiglio Galattico vota su alcune questioni che coinvolgono l'intera galassia. Queste questioni sono indicate come **DELIBERE** e sono rappresentate dalle carte delibera. Ogni carta delibera contiene un testo che presenta vari **ESITI** possibili. Ogni esito influenzerà il resto della partita e i giocatori dovranno votare per l'esito che vogliono vedere realizzato.

Per risolvere la Fase di Delibera, i giocatori svolgono i passi seguenti in quest'ordine:

1. PRIMA DELIBERA

- i. RIVELARE LA DELIBERA
- ii. VOTARE
- iii. RISOLVERE L'ESITO

2. SECONDA DELIBERA

- i. RIVELARE LA DELIBERA
- ii. VOTARE
- iii. RISOLVERE L'ESITO

3. RIPRISTINARE I PIANETI

1. PRIMA DELIBERA

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

i. Rivelare la Delibera

Il portavoce pesca 1 carta delibera dalla cima del mazzo delle delibere e la legge a voce alta a tutti i giocatori, includendo i suoi possibili esiti.

ii. Votare

Ogni giocatore, a partire dal giocatore a sinistra del portavoce e procedendo in senso orario, esprime il suo voto a favore di un singolo esito.

Quando giunge il turno di un giocatore di esprimere il proprio voto, quel giocatore può esaurire un qualsiasi numero di suoi pianeti: ogni pianeta contribuisce con un numero di voti pari al proprio valore di influenza.

Esiti

Gli esiti per cui un giocatore può votare dipendono dal tipo di delibera:

- ◆ **FAVOREVOLE O CONTRARIO:** Il giocatore esprime i propri voti dichiarandosi "favorevole" o "contrario" alla delibera. La carta delibera avrà dei risultati diversi basati sull'esito che riceverà il maggior numero di voti.
- ◆ **ELEGGERE UN GIOCATORE:** Il giocatore esprime i propri voti a favore di un giocatore a sua scelta, incluso se stesso.
- ◆ **ELEGGERE UN PIANETA:** Il giocatore esprime i propri voti a favore di un pianeta a sua scelta. Quel pianeta deve essere controllato da un giocatore, a meno che la delibera non specifichi diversamente.



Al momento di votare, il giocatore dichiara a voce alta l'esito per cui intende votare. Per esempio, un giocatore potrebbe dire: "Dichiaro 3 voti per eleggere il giocatore Hacan!" oppure "Dichiaro 3 voti contrari a questa delibera."

Un giocatore può votare soltanto per 1 esito di una delibera: per esempio, non può dichiarare voti a favore di due giocatori diversi. Può invece decidere di astenersi completamente dal voto.

Transazioni

Durante ogni voto, i giocatori possono negoziare transazioni liberamente con gli altri giocatori, anche se non sono vicini di quei giocatori. Ogni giocatore può negoziare al massimo 1 transazione con ogni altro giocatore durante la risoluzione del voto di ogni delibera: questo viene fatto spesso per convincere gli altri giocatori a votare per certi esiti usando merci di scambio o promesse future.

iii. Risolvere l'Esito

I giocatori contano i voti e risolvono l'esito che ha ottenuto più voti. Ogni delibera appartiene a uno di questi due tipi: **DIRETTIVA** o **LEGGE**.

Direttive

Quando i giocatori risolvono una direttiva, risolvono l'esito che ha ricevuto più voti e scartano immediatamente la carta delibera.

Leggi

Al momento di risolvere una legge, se un esito “favorevole” ha ricevuto la maggioranza dei voti o se la legge richiede un’elezione, l’effetto della legge diventa permanente. I giocatori risolvono l’esito e collocano la carta delibera nell’area di gioco comune, a meno che l’effetto non specifichi diversamente.

Se un esito “contrario” ha ricevuto la maggioranza dei voti, i giocatori ne risolvono l’effetto e scartano immediatamente la carta delibera.

Pareggi

Se più esiti ricevono lo stesso numero di voti dopo che tutti i giocatori hanno votato, è il portavoce a decidere quale degli esiti in parità verrà risolto.

2. SECONDA DELIBERA

I giocatori risolvono una seconda delibera seguendo le stesse regole e gli stessi passi della prima delibera.

3. RIPRISTINARE I PIANETI

Ogni giocatore ripristina tutte le sue carte pianeta, poi la Fase di Delibera termina e i giocatori iniziano un nuovo round di gioco a partire dalla Fase di Strategia.

STOP!

Ora i giocatori conoscono tutte le regole necessarie per giocare la loro prima partita. Se emergono dei dubbi nel corso della partita, possono consultare il Compendio delle Regole per cercarvi le risposte anziché fare riferimento a questo Manuale di Gioco.

I giocatori che hanno già dimestichezza con il gioco possono leggere le regole di preparazione complete e quelle riguardanti le cambiali nella colonna successiva.

Pax magnifica bellum gloriosum!

REGOLE AVANZATE

Dopo che i giocatori hanno giocato la loro prima partita, dovrebbero usare le regole avanzate contenute in questa sezione.

PREPARAZIONE COMPLETA

Questo manuale contiene le regole della “Preparazione della Prima Partita” per facilitare la prima esperienza di gioco dei giocatori. Durante la preparazione di una partita standard, invece, i giocatori possono scegliere fra una gamma più vasta di fazioni, molte delle quali più complesse delle fazioni suggerite nella “Preparazione della Prima Partita”.

Durante la preparazione, i giocatori ricevono una mano di tessere sistema con cui creare la galassia anziché usare una mappa già pronta. Le regole di preparazione completa sono descritte nella sezione “Preparazione Completa” nel Compendio delle Regole. Durante la preparazione i giocatori riceveranno inoltre delle cambiali, un tipo di carta che i giocatori possono usare per facilitare i negoziati con gli altri giocatori. Infine, se i giocatori desiderano giocare una partita più lunga, possono usare il lato a 14 caselle dell’indicatore dei punti vittoria.

CAMBIALI

Ogni giocatore inizia la partita con 5 cambiali: 4 corrispondenti al proprio colore di giocatore e 1 specifica della propria fazione. Una cambiale aiuta i giocatori a negoziare stipulando un contratto vincolante tra loro.

Un giocatore può offrire una cambiale a un altro giocatore come parte di una transazione. Ogni cambiale contiene un testo che descrive l’effetto della carta e indica quando quella carta può essere risolta. Un giocatore non può risolvere le sue stesse cambiali, ma può risolvere quelle degli altri giocatori ricevute da una transazione.

Quando un giocatore risolve una cambiale, rivela la carta e ne risolve l’effetto descritto nel testo. Anche se alcune cambiali possono rimanere in gioco perfino dopo la loro risoluzione, una cambiale solitamente viene restituita al suo proprietario originale e può essere offerta di nuovo da quel giocatore come parte di una transazione.

Quando un giocatore offre una cambiale a un altro giocatore come parte di una transazione, il giocatore offerente può consentire al giocatore ricevente di visionare la carta offerta, se lo desidera. Un giocatore non può cedere più di una cambiale durante una singola transazione. I giocatori possono inoltre scambiarsi le cambiali che hanno ricevuto dagli altri giocatori; per farlo non hanno bisogno del permesso da parte del proprietario originale della cambiale.



PREPARAZIONE DELLA GALASSIA PER TRE GIOCATORI

Il numero di ogni tessera sistema (che compare nell'angolo all'estrema sinistra) deve corrispondere alla mappa precostruita raffigurata a fianco per creare la galassia di una partita per tre giocatori.

Dopo aver collocato le tessere sistema della galassia, ogni giocatore colloca il suo sistema di origine nella casella indicata sul diagramma dalla tessera sistema verde più vicina alla sua posizione al tavolo.



PREPARAZIONE DELLA GALASSIA PER QUATTRO GIOCATORI

Il numero di ogni tessera sistema (che compare nell'angolo all'estrema sinistra) deve corrispondere alla mappa precostruita raffigurata a fianco per creare la galassia di una partita per quattro giocatori.

Dopo aver collocato le tessere sistema della galassia, ogni giocatore colloca il suo sistema di origine nella casella indicata sul diagramma dalla tessera sistema verde più vicina alla sua posizione al tavolo.

PREPARAZIONE DELLA GALASSIA PER CINQUE GIOCATORI

Il numero di ogni tessera sistema (che compare nell'angolo all'estrema sinistra) deve corrispondere alla mappa precostruita raffigurata a fianco per creare la galassia di una partita per cinque giocatori.

Dopo aver collocato le tessere sistema della galassia, ogni giocatore colloca il suo sistema di origine nella casella indicata sul diagramma dalla tessera sistema verde più vicina alla sua posizione al tavolo.

Durante una partita a cinque giocatori, il giocatore più vicino ad altri due giocatori riceve 4 merci di scambio aggiuntive all'inizio della partita; i due giocatori ai lati di quel giocatore ricevono 2 merci aggiuntive a testa, mentre i due giocatori restanti, che non si trovano entro 2 tessere sistema da alcun giocatore, non ricevono alcuna merce di scambio aggiuntiva.



PREPARAZIONE DELLA GALASSIA PER SEI GIOCATORI

Il numero di ogni tessera sistema (che compare nell'angolo all'estrema sinistra) deve corrispondere alla mappa precostruita raffigurata a fianco per creare la galassia di una partita per sei giocatori.

Dopo aver collocato le tessere sistema della galassia, ogni giocatore colloca il suo sistema di origine nella casella indicata sul diagramma dalla tessera sistema verde più vicina alla sua posizione al tavolo.

CONSULTAZIONE RAPIDA

PANORAMICA DEL GIOCO

- 1. Fase di Strategia:** I giocatori scelgono le carte strategia, partendo dal portavoce e procedendo in senso orario.
- 2. Fase di Azione:** I giocatori effettuano i loro turni in ordine di iniziativa, ripetendo la procedura finché ogni giocatore non passa.
- 3. Fase di Status:** I giocatori effettuano i passi di ripristino in preparazione del round di gioco successivo.
- 4. Fase di Delibera:** I giocatori pescano e risolvono due delibere.

AZIONI

Durante la Fase di Azione, esistono tre tipi di azioni che i giocatori possono effettuare:

Azione di Strategia

Un giocatore risolve la capacità primaria di 1 sua carta strategia, poi gli **altri** giocatori risolvono la capacità secondaria di quella carta.

Azione di Componente

Un giocatore può effettuare un'azione conferitagli dalla sua scheda fazione, da una tecnologia o da una carta azione.

Azione di Tattica

Un giocatore può effettuare un'azione di tattica spendendo 1 segnalino comando dalla sua riserva di tattica e risolvendo i passi seguenti:

- 1. Attivazione**
- 2. Movimento**
 - Muovere le Navi
 - Cannone Spaziale in Attacco
- 3. Combattimento Spaziale**
 - Sbarramento Anti-Caccia
 - Annunciare la Ritirata
 - Effettuare i Tiri di Combattimento
 - Assegnare i Colpi
 - Ritirata
- 4. Invasione**
 - Bombardamento
 - Impegnare le Truppe
 - Cannone Spaziale in Difesa
 - Combattimento Terrestre
 - Stabilire il Controllo
- 5. Produzione**

FASE DI STATUS

- 1. Reclamare gli Obiettivi**
- 2. Rivelare l'Obiettivo Pubblico**
- 3. Pescare Carte Azione**
- 4. Rimuovere i Segnalini Comando**
- 5. Ottenere e Ridistribuire i Segnalini Comando**
- 6. Ripristinare le Carte**
- 7. Riparare le Unità**
- 8. Restituire le Carte Strategia**

TRATTI PLANETARI



CULTURALE



PERICOLOSO



INDUSTRIALE

REGOLE FREQUENTEMENTE IGNORATE

- ✦ I giocatori non risolvono la Fase di Delibera finché un qualsiasi giocatore non rimuove il segnalino custodi da Mecatol Rex.
- ✦ I giocatori non possono passare durante la Fase di Azione finché non hanno effettuato un'azione di strategia.
- ✦ Quando effettuano un'azione di strategia, i giocatori non possono usare la capacità secondaria delle proprie carte strategia.
- ✦ I giocatori possono produrre unità presso un molo spaziale nel sistema attivo durante le loro azioni di tattica, anche se non hanno mosso navi o invaso pianeti.
- ✦ Le navi possono far sbarcare le truppe soltanto nel sistema attivo.
- ✦ I giocatori possono eccedere il valore di capienza delle loro navi durante i combattimenti.
- ✦ I giocatori devono rispettare un limite di 2 unità SDP e 1 molo spaziale in ogni pianeta.
- ✦ Le tecnologie migliora unità non contribuiscono a soddisfare i prerequisiti necessari per sviluppare le tecnologie.
- ✦ I giocatori possono scambiarsi soltanto 1 cambiale a testa come parte di una singola transazione.
- ✦ I giocatori dotati di SDP migliorati nello stesso sistema di un wormhole possono usare la capacità Cannone Spaziale di quelle unità per far fuoco attraverso il wormhole.
- ✦ I giocatori possono scambiarsi le cambiali ricevute da altri giocatori.
- ✦ Un giocatore è limitato a 3 obiettivi segreti, che includono sia gli obiettivi segreti reclamati che quelli non reclamati.