

MANUALE DI GIOCO

WAR FOR NEW EDEN

SOMMARIO

COMPONENTI DI GIOCO 6
PREPARAZIONE 8
CONCETTI DI GIOCO 9
ROUND DI GIOCO 13
AZIONE MOVIMENTO 14
AZIONE CONQUISTA 17
AZIONE ESTRAZIONE 17
AZIONE COMMERCIO 18
AZIONE FABBRICAZIONE 19
AZIONE RICERCA (E SVILUPPO) 20
AZIONE COSTRUZIONE 22
MANTENIMENTO 24
NAVI E COMBATTIMENTO 25
VITTORIA 32
PARTITE A 2 E 3 GIOCATORI 33

©2025 CCP ehf. All rights reserved.
Copyright @2025 Titan-Forge



GUERRA PER NEW EDEN

Nell'infinita vastità dell'universo, tra turbinanti nebulose e stelle antiche, si trova New Eden, un luogo in cui storia e futuro si scontrano, dove l'ambizione incontra l'implacabile vuoto dello spazio. Qui, imperi fioriscono e svaniscono sotto lo sguardo delle stelle eterne, e le uniche costanti sono il potere, il conflitto e l'inarrestabile volontà di resistere.

ASCESA DEGLI IMPERI

New Eden è un immenso agglomerato di sistemi stellari, lungo 106 anni luce, largo 90 e spesso 25, che comprende 5.433 stelle colonizzate e abitate dal genere umano. Il termine ha una natura colloquiale, poiché viene usato in modi diversi: per riferirsi a ogni sistema stellare del vicinato galattico, solo a quelli esplorati e catalogati dagli uomini, oppure esclusivamente a quelli attualmente collegati da reti di stargate funzionanti. Quattro imperi dominanti governano e si sfidano in giochi di potere su questa sterminata regione dello spazio.



IMPERO AMARR

Una monarchia teocratica nonché la più grande nazione di New Eden, è conosciuta per la sua onnipresente religione. Gli Amarr furono i primi dei quattro imperi a riscoprire il viaggio spaziale. Con questa tecnologia, ampliarono il loro dominio e ridussero in schiavitù le civiltà meno avanzate che incontravano. In questo periodo, gli Amarr assoggettarono il popolo Matari. Fu solo con l'incontro dei Gallente e dei Jove che l'espansione Amarr giunse a un arresto. Oggi, gli Amarr rappresentano il più vasto e forse anche il più potente impero. La schiavitù è ancora diffusa, e i rapporti tra gli Amarr e i Minmatar rimangono tesi. Il pianeta natale degli Amarr è Amarr Prime, situato nel sistema Amarr.



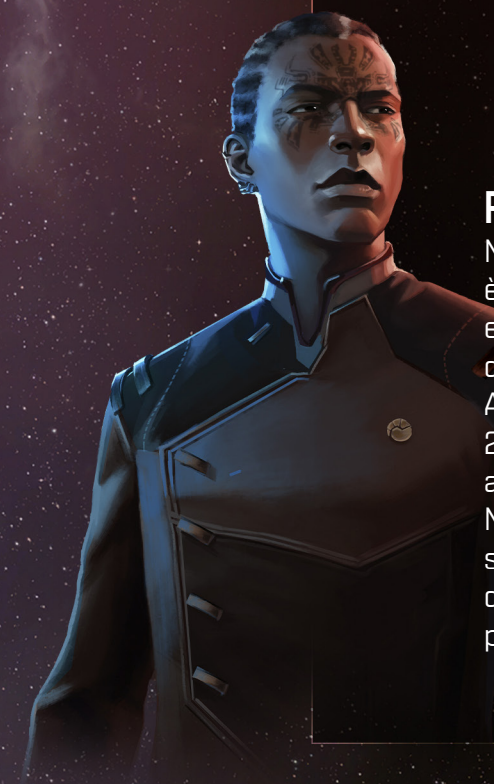
STATO CALDARI

Fondato sui principi di patriottismo e duro lavoro che aiutarono i suoi antenati a sopravvivere su un pianeta natale ostile, lo Stato Caldari è oggi una dittatura corporativa, guidata da governanti determinati a restaurare gli ideali meritocratici del passato. Spietati ed efficienti sia in sala riunioni che sul campo di battaglia, i Caldari incarnano forza, perseveranza e dignità. Il loro pianeta natale, Caldari Prime, si trova nel sistema Luminaire, lo stesso di Gallente Prime, il pianeta natale dei Gallente. I Caldari facevano un tempo parte della Federazione Gallente. Dopo un conflitto durato un secolo, conclusosi con la pace negoziata dalla CONCORD, Caldari Prime rimane sotto il controllo dei Gallente e i rapporti tra le due fazioni restano ancora tesi.



FEDERAZIONE GALLENTE

Un faro di libertà e democrazia a New Eden, la Federazione Gallente è fondata sui principi di fratellanza, solidarietà e pari diritti. Nota per i suoi valori progressisti, è stata pioniera nell'uso dell'intelligenza artificiale e delle flotte di droni per difendere i propri confini. Tuttavia, i limiti di queste tecnologie hanno reso necessaria una trasformazione. Gallente Prime, chiamata anche Gallentia, è il pianeta natale dei Gallente, situato nel sistema Luminaire, insieme a Caldari Prime. Originariamente colonizzata da coloni francesi, la Federazione Gallente conserva ancora oggi valori che riflettono la sua eredità francese. La Federazione Gallente è stata fondata nel 115 BYC, ma solo 34 anni dopo scoppiò la Guerra Gallente-Caldari, che portò alla nascita dello Stato Caldari.



REPUBBLICA MINMATAR

Nata dalla schiavitù e dalla ribellione, la Repubblica Minmatar è una giovane nazione di New Eden, nota per le sue navi veloci e versatili. Il suo popolo, chiamato propriamente "Matari" dal pianeta natale Matar, fu ridotto in schiavitù dall'Impero Amarr più di un millennio fa. La liberazione ebbe inizio nel 20 BYC, dopo la guerra Amarr-Jove, e viene celebrata ogni anno il 10 luglio come Giorno della Liberazione Minmatar. Nonostante la libertà conquistata, metà dei Matari vive ancora sotto il controllo Amarr. La Repubblica comprende cinque delle sette tribù Matari, unite nella lotta per l'autonomia e la preservazione della loro cultura.

PANORAMICA DEL GIOCO

In **"War for New Eden"** guiderete un impero con l'obiettivo di dominare i rivali e conquistare il controllo di New Eden.

Il vostro impero crescerà con ogni sistema che esplorerete, conquisterete e arricchirete con strutture. Accumulerete ricchezze raccogliendo, commerciando e producendo risorse. Studierete tecnologie all'avanguardia per supportare i vosti obiettivi strategici. Il tutto per schierare formidabili flotte di astronavi che si affronteranno in spettacolari scontri.

Ogni manovra che rafforza il vostro potere vi assegnerà Punti Vittoria (PV), e **il primo giocatore a raggiungere 10 PV darà il via a un'ultima possibilità per tutti di accumulare il maggior numero di PV e dominare New Eden.**

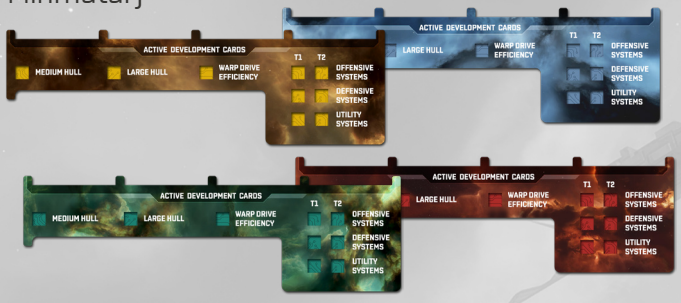
COMPONENTI DI GIOCO

La scatola di EVE: War for New Eden include i seguenti componenti:

4 Pannelli Fazione (Amarr, Caldari, Gallente, Minmatar)



4 Pannelli Sviluppo (Amarr, Caldari, Gallente, Minmatar)



4 Tessere Sistema Base (Amarr, Caldari, Gallente, Minmatar)



8 Tessere di Confine (4 extra in caso di danneggiamento)



36 Tessere Sistema (19 di Livello 1, 11 di Livello 2 e 6 di Livello 3)



4 Mazzi Sviluppo (Amarr, Caldari, Gallente, Minmatar) - 44 carte ciascuno



4 Mazzi Strategia - (Amarr, Caldari, Gallente, Minmatar) - 9 carte ciascuno



4 Set di Carte Nave (Amarr, Caldari, Gallente, Minmatar) - 8 carte ciascuno



63 Carte Evento, **41** Carte Missione, **6** Carte di Riferimento (2 copie ciascuna)



172 Carte Minerale (Mexallon, Pyerite, Tritanium, Morphite) - 43 Carte ciascuno



28 Modelli di Navi Amarr (15 Piccole, 9 Medie, 4 Grandi)



5 5 5 3 3 3 2 2

28 Modelli di Navi Caldari (15 Piccole, 9 Medie, 4 Grandi)



5 5 5 3 3 3 2 2

28 Modelli di Navi Gallente (15 Piccole, 9 Medie, 4 Grandi)



5 5 5 3 3 3 2 2

28 Modelli di Navi Minmatar (15 Piccole, 9 Medie, 4 Grandi)



5 5 5 3 3 3 2 2

10 Dadi bianchi, **10** Dadi neri, **1** Sacchetto delle Scoperte, **1** Sacchetto Asteroidi



80 Cubi Fazione (20 Amarr, 20 Caldari, 20 Gallente, 20 Minmatar). Usati come Cubi Azione, Cubi Valuta e Cubi Sviluppo.



24 Segnalini Danno Fazione (Amarr, Caldari, Gallente, Minmater) - 6 per fazione



48 Segnalini Controllo (Amarr, Caldari, Gallente, Minmatar) - 12 per fazione



24 Segnalini Flotta Esausta (Amarr, Caldari, Gallente, Minmatar) - 6 per fazione



8 Segnalini Sblocco (Amarr, Caldari, Gallente, Minmatar) - 2 per fazione



52 Segnalini Struttura (Cittadella, Complesso Ingegneristico, Ufficio Doganale, Raffineria) 13 ciascuno



20 Segnalini Asteroide **20** Segnalini Scoperta



20 Segnalino 1 Punto Vittoria, **10** Segnalini 3 Punti Vittoria, **40** Segnalino 1 Punto Ricerca, **10** Segnalini 3 Punti Ricerca



30 Segnalini Materiale Planetario, **30** Segnalini Materiale Lunare e **20** Segnalini Componente



1 Segnalino Primo Giocatore, **2** Segnalini Combattimento (per indicare dove avviene il combattimento)



4 Scatole Giocatore (Amarr, Caldari, Gallente, Minmatar)



1 Vassoio Piccolo, **1** Vassoio Grande e **1** Base in Silicone con Ventosa (aiuta a sollevare le tessere del tabellone)

PREPARAZIONE

1. CREARE IL TABELLONE

Collegate le 4 Tessere Sistema Base e le Tessere di Confine per creare il perimetro del tabellone. Mescolate separatamente le Tessere Sistema di ciascun Livello (Tier) e posizionatele a faccia in giù all'interno del perimetro, come mostrato nell'immagine. Dopo aver preparato il tabellone, vi rimarrà una sola Tessera Sistema di Livello 1, una di Livello 2 e una di Livello 3. Riponete le Tessere Sistema non utilizzate nella scatola senza guardarle.



Per la preparazione a 2 e 3 giocatori, vedere pag. 33.

2. PREPARARE UNA RISERVA COMUNE DI RISORSE

Accanto al tabellone, in un'area accessibile a tutti i giocatori, preparate:

- **Vassoio Grande con tutti i componenti.**
- **Vassoio Piccolo con tutti i componenti.**
- **Sacchetto delle Scoperte con tutti i Segnalini Scoperta.**
- **Sacchetto Asteroidi con tutti i Segnalini Asteroide.**
- **10 dadi bianchi e 10 dadi neri.**



3. OGNI GIOCATORE SCEGLIE LA PROPRIA FAZIONE E RICEVE I COMPONENTI DI QUELLA FAZIONE

- Un **Pannello Fazione**, con 5 Cubi Azione posizionati negli appositi spazi della Riserva Azioni e 2 Cubi Valuta sugli spazi "0" sia delle unità che delle decine. Utilizzate i Cubi Fazione in entrambi i casi.
- Un **Pannello Sviluppo**, allineato sopra il Pannello Fazione.
- Una **Scatola Giocatore** con Segnalini Controllo, Segnalini Flotta Esausta, Segnalini Sblocco e Cubi Sviluppo.
- Un Mazzo Sviluppo, un Mazzo Strategia, un Set di Carte Nave e i Modelli Nave da collocare accanto al Pannello Fazione.



4. PREPARAZIONE DEI GIOCATORI E DECISIONI

Prima dell'inizio del primo round:

- Ogni giocatore ottiene una quantità di Ƶ pari al valore di Entrate della propria Fazione (indicato sul Pannello Fazione).
- Ogni giocatore pesca 1 Carta Evento.
- Ogni giocatore pesca 3 Carte Missione, ne sceglie 1 e scarta le altre. Le missioni scartate vanno rimescolate nel Mazzo Missioni.
- Ogni giocatore schiera 2 Navi Piccole (1 per ciascun tipo di Fregata) in qualsiasi dei propri Sistemi Base:
  - Amarr: Malediction e Anathema
  - Caldari: Crow e Buzzard
  - Gallente: Ares e Helios
  - Minmatar: Stiletto e Cheetah
- Ogni giocatore prende 2 Segnalini Sblocco e li posiziona in modo da coprire 2 delle 3 Fasce di Asteroidi presenti nel proprio Sistema Base più a sinistra, lasciando 1 Fascia di Asteroidi scoperta (a sua scelta).

- Ogni giocatore pesca 1 Carta Minerale del colore corrispondente alla Fascia di Asteroidi che non è stata coperta da un Segnalino Sblocco.
- Ogni giocatore sceglie 4 Carte Sviluppo a piacere dal proprio Mazzo Sviluppo e le posiziona a faccia in giù nell'Area Sviluppo, che consiste di 4 spazi dedicati sopra il Pannello Sviluppo.
- Il giocatore con l'account di EVE Online più vecchio riceve il Segnalino Primo Giocatore, oppure determinatelo casualmente.

CONCETTI DI GIOCO

AZIONI

- **Ogni giocatore (in senso orario) esegue un'azione, finché tutti i giocatori non passano.**

Durante ogni round di gioco, i giocatori si alternano (in senso orario) eseguendo 1 Azione oppure passando. Questo continua finché tutti i giocatori hanno passato. Per eseguire un'Azione, occorre spostare un Cubo Azione nello spazio dedicato accanto al nome di un'Azione sul Pannello Fazione. Le prime tre Azioni sono gratuite, ma eseguire Azioni aggiuntive ha un costo in Ƶ, come indicato sul Pannello Fazione.

MANTENIMENTO

- **Dopo che tutti i giocatori hanno passato, ciascuno ottiene beni e risorse.**

Dopo che tutti i giocatori hanno passato, ciascuno ottiene beni e risorse. Quando tutti i giocatori hanno esaurito le proprie azioni o hanno passato, inizia la fase di Mantenimento, durante la quale i giocatori raccolgono simultaneamente le risorse dai propri sistemi, incassano le entrate, fanno avanzare la ricerca degli sviluppi, ripristinano le flotte e le azioni. Successivamente, inizia un nuovo round.

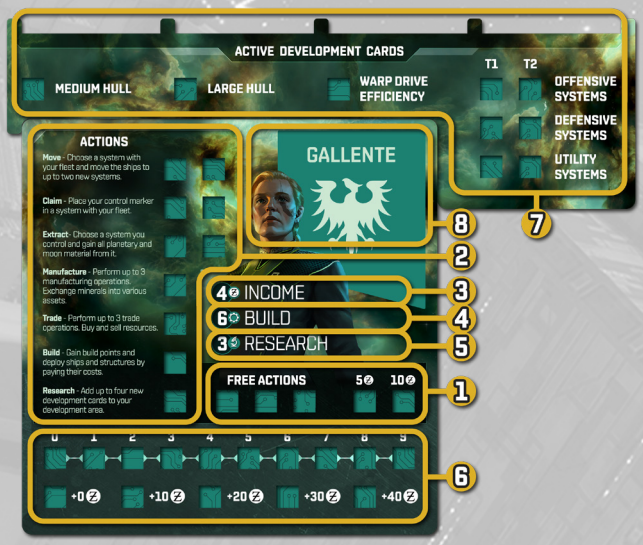
RISORSE

- **Ottenete e spendete risorse per schierare navi e strutture.**

Quando ottenete o utilizzate risorse, prelevatele dalla riserva comune o restituitele ad essa. La quantità e il tipo di risorse in vostro possesso è visibile agli altri giocatori.

PANNELLO FAZIONE

- **Tiene traccia delle vostre azioni e della valuta Ƶ.**



1. **Riserva delle Azioni:** utilizzata per riporre i Cubi Azione.
2. **Elenco delle Azioni:** lista delle Azioni con spazi dedicati per i Cubi Azione.
3. **Entrate:** indica quanti Ƶ riceverete in ogni fase di Mantenimento.
4. **Costruzione:** indica quanti Punti Costruzione guadagnate durante l'Azione Costruzione.
5. **Ricerca:** indica quanti Segnalini Ricerca guadagnate in ogni fase di Mantenimento.
6. **Tracciato Ƶ:** indica quanti Ƶ possedete.
7. **Area Sviluppo:** 4 spazi dedicati per le Carte Sviluppo e per contrassegnare gli sviluppi completati.
8. **Illustrazione del Personaggio:** spazio dedicato per riporre i segnalini.

KREDITI INTERSTELLARI (Ƶ)

- **Usate il Tracciato Ƶ per guadagnare e spendere valuta.**

I Krediti Interstellari (Ƶ) sono la valuta principale e la loro quantità viene indicata sul Pannello Fazione, posizionando i Cubi Valuta sui segnalini delle unità e delle decine.

Potete generalmente guadagnare più Ƶ aumentando le Entrate o vendendo risorse tramite l'Azione Commercio. Potete possedere **un massimo di 49 Ƶ**.

MINERALI

- **Ottenete Minerali dai vostri Sistemi che contengono Fasce di Asteroidi.**

I Minerali sono rappresentati da carte di quattro colori. Pyerite (carte gialle), Mexallon (carte verdi) e Tritanium (carte grigie) sono Minerali Base, mentre la Morphite (carte rosse) è un Minerale Raro.

I Minerali si ottengono dai sistemi controllati che contengono Fasce di Asteroidi. Potete possedere un **massimo di 12 Minerali**. Se oltrepassate il limite, scartate quelli eccedenti a vostra scelta fino a tornare a 12.

MATERIALI E COMPONENTI

- **Raccogliete Materiali e Componenti per schierare Navi Medie e Grandi.**

I Materiali Planetari e Lunari sono rappresentati da segnalini con le icone del Pianeta e della Luna. Possono essere ottenuti dai Sistemi che presentano le icone corrispondenti, utilizzando l'Azione Estrazione o costruendo Raffinerie all'interno di questi Sistemi.

Anche i Componenti sono rappresentati da segnalini e servono per costruire le Navi Grandi. Possono essere acquistati tramite l'Azione Commercio o prodotti con l'Azione Produzione. Non c'è limite al numero di Materiali e Componenti che potete possedere.

SVILUPPO

- **Ricercate segretamente fino a 4 Sviluppi alla volta.**
- **Completateli e rivelateli quando hanno accumulato abbastanza Segnalini Ricerca.**

Durante la partita, migliorerete le capacità della vostra fazione ricercando nuovi sviluppi. Avete completa libertà nello scegliere il percorso di ricerca, a partire dalla selezione delle prime 4 Carte Sviluppo all'inizio del gioco.
Gli Sviluppi nell'Area Sviluppo vengono posizionati a faccia in giù, rimanendo sconosciuti agli avversari. Quando vengono accumulati abbastanza Segnalini Ricerca su uno Sviluppo, esso può essere completato e la carta rivelata durante il vostro turno. Viene quindi rimossa dall'Area Sviluppo e inizia a fornire i relativi bonus.

SISTEMI BASE (AREA INIZIALE)

- **Ottenete Minerali dai vostri Sistemi Base e costruite strutture al loro interno.**

Ottenete Minerali dai vostri Sistemi Base e costruite strutture al loro interno. Ogni giocatore possiede una Tessera Base composta da tre Sistemi Base separati. Questi sistemi non possono essere conquistati dagli altri giocatori, ma possono comunque essere saccheggiati per rubare i vostri Punti Vittoria.
Potete costruire strutture nei vostri Sistemi Base e sbloccare le Fasce di Asteroidi al loro interno. I Sistemi Base di una Fazione hanno +2 Forza quando si determina l'esito di Incursioni e Combattimenti.

SISTEMA INESPLORATO

- **Il primo a esplorare un nuovo Sistema ottiene delle ricompense.**

All'inizio della partita, tutti i Sistemi vengono posizionati sul tabellone a faccia in giù, mostrando solo il Livello del Sistema (da 1 a 3). I Sistemi di Livello superiore sono più avanzati e possono offrire ricompense migliori per l'esplorazione e il controllo. Per rivelare un Sistema Non Esplorato, spostate la vostra Flotta al suo interno. Muoversi verso Sistemi Non Esplorati di Livello superiore richiede movimento aggiuntivo.

SISTEMI

- **Espandete il vostro territorio per far crescere la vostra economia.**

I Sistemi possono contenere i seguenti elementi.



1. **Ricompensa Scoperta:** il numero di Segnalini Scoperta pescati quando il Sistema viene rivelato.
2. **Spazio Fascia di Asteroidi:** per un Segnalino Asteroide pescato quando il Sistema viene rivelato.
3. **Spazi Struttura:** un numero fisso di siti per costruire tramite l'Azione Costruzione.
4. **Materiali:** icone che indicano quali materiali lunari o planetari possono essere estratti nel Sistema.

La Forza base di ogni Sistema è 0.

CONTROLLO

- **Conquistate Sistemi per costruire Strutture e ottenere risorse da essi.**

Con l'Azione Conquista, i giocatori possono posizionare Segnalini Controllo sui Sistemi con le proprie Flotte. I giocatori possono costruire strutture e estrarre/raccogliere risorse solo nei Sistemi che controllano.

COMMERCIO E PRODUZIONE

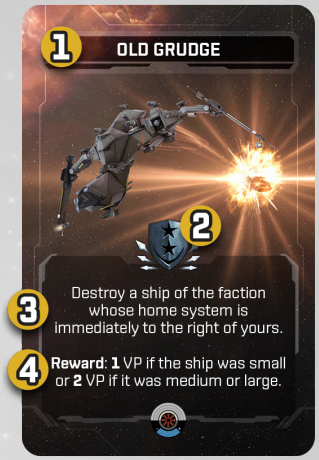
- **Utilizzate due differenti azioni economiche per ottenere risorse e beni.**

Con l'Azione Commercio e l'Azione Produzione, potete scambiare risorse con quelle di cui avete bisogno e persino ottenere beni come missioni, carte evento, ricerca e punti vittoria.

MISSIONI ED EVENTI

- **Progredite grazie a Eventi e Missioni.**

Le **Carte Missione** conferiscono Punti Vittoria e altre ricompense. Non appena l'obiettivo della Carta Missione viene raggiunto, potete completarla rivelando e scartando la carta per ottenere le ricompense. Se decidete di non completare subito la missione, potrete farlo più tardi, a patto che l'obiettivo sia nuovamente soddisfatto. Ulteriori Carte Missione possono essere ottenute tramite la Produzione.



1. **Nome**
2. **Icona della Missione:** indica il massimo di Punti Vittoria che si possono ottenere completando la missione.
3. **Obiettivo:** indica quali condizioni devono essere soddisfatte dal giocatore per ottenere la ricompensa.
4. **Ricompensa:** indica quale sarà la ricompensa.

Esempio:
La Carta Evento Old Grudge si completa distruggendo una nave di una fazione specifica e fornisce per 1 PV se si distrugge una Nave Piccola, oppure 2 PV se si distrugge una Nave Media o Grande. Se il giocatore che possiede questa carta distrugge una Nave Piccola idonea, non è obbligato a rivelare immediatamente la carta (per ottenere 1 PV), ma può attendere per vedere se riuscirà a distruggere una nave più grande e ottenere così la ricompensa di 2 PV.

Le **Carte Evento** concedono bonus una tantum e possono essere utilizzate dai giocatori durante i loro turni. Ulteriori Carte Evento possono essere ottenute tramite l'Azione Produzione. Queste carte vengono tenute in mano dai giocatori e sono nascoste agli avversari.

Le Carte Evento vengono inoltre assegnate come Riparazioni, per compensare le sconfitte subite in battaglia. Ogni volta che perdete Navi, pescate 1 Carta Evento per ogni 3 punti di Forza completi delle Navi distrutte.

Non c'è limite al numero di Carte Missione ed Evento che un giocatore può avere in mano. Quando le Carte Evento vengono utilizzate o le Carte Missione completate, scartatele nelle relative pile degli scarti. Create nuovi mazzi mescolando le pile degli scarti quando finiscono le carte.



1. **Nome**
2. **Condizioni ed Effetti:** Indica le condizioni per utilizzare la Carta Evento e ne descrive gli effetti.

COSTRUZIONE E PUNTI COSTRUZIONE (⚙)

- **Ciò che potete costruire durante un'Azione Costruzione è limitato dai Punti Costruzione [⚙].**

Per aumentare il vostro potere e la vostra influenza in New Eden, userete le Azioni Costruzione per schierare Navi e Strutture. Ognuna ha un costo specifico in risorse, ma siete anche vincolati dai Punti Costruzione [⚙], che determinano quante navi e strutture potrete schierare per una singola Azione Costruzione.

STRUTTURE

- **Schierate Strutture nei vostri Sistemi per migliorarli.**

Le Strutture possono essere posizionate solo negli spazi dedicati presenti nei Sistemi che controllate e forniscono bonus. L'Ufficio Doganale aumenta le vostre Entrate, la Raffineria permette di estrarre Materiali durante il Mantenimento, la Cittadella fornisce bonus in combattimento e il Complesso Ingegneristico incrementa la ricerca e consente di schierare Navi nel Sistema in cui è presente.

NAVI

- **Schierate Navi per attaccare e difendere i Sistemi.**

Le Navi possono essere schierate solo nei Sistemi Base e nei Sistemi con un Complesso Ingegneristico. Possono muoversi per esplorare i Sistemi o ingaggiare un combattimento, ma dopo ogni movimento diventano esauste e non possono muoversi nuovamente in quel round. Le Navi Piccole possono essere costruite fin dall'inizio della partita, mentre la costruzione di Navi Medie e Grandi richiede la ricerca di specifici Sviluppi.

Le Navi hanno statistiche che indicano quanto possono muoversi in una singola Azione Movimento e quanto sono efficaci in combattimento. Possiedono inoltre abilità speciali, alcune delle quali devono essere sbloccate tramite la ricerca dei relativi Sviluppi. Tutte le Navi presenti in un Sistema costituiscono una Flotta.

CARTE STRATEGIA

- **Utilizzate le Strategie per ottenere un vantaggio in battaglia.**

All'inizio di ogni combattimento, i giocatori scelgono e rivelano una Carta Strategia dal proprio Mazzo Strategia. Le Carte Strategia forniscono una vasta gamma di bonus in combattimento.

FORZA

- **La Forza di una nave dipende dalle sue dimensioni.**



Le Navi Piccole hanno Forza 1



Le Navi Medie hanno Forza 3



Le Navi Grandi hanno Forza 5

La Forza delle Navi rimanenti viene confrontata alla fine del combattimento per determinare quale giocatore ha vinto e quale deve ritirarsi dal Sistema. Le Flotte con Forza 3 o superiore possono anche conquistare Sistemi non controllati verso cui si spostano senza utilizzare un'Azione Conquista.

PANNELLO SVILUPPO

- **Contrassegnate lo sviluppo della vostra Flotta sul Pannello Sviluppo.**

Gli Sviluppi della categoria Navi Spaziali migliorano le vostre navi. Una volta che uno di questi Sviluppi è completamente ricercato, posizionate un Cubo Sviluppo nello spazio corrispondente sul pannello come promemoria. Questi Sviluppi permettono di costruire Navi più grandi, sbloccare abilità speciali delle navi e migliorarne la velocità.

COMBATTIMENTO

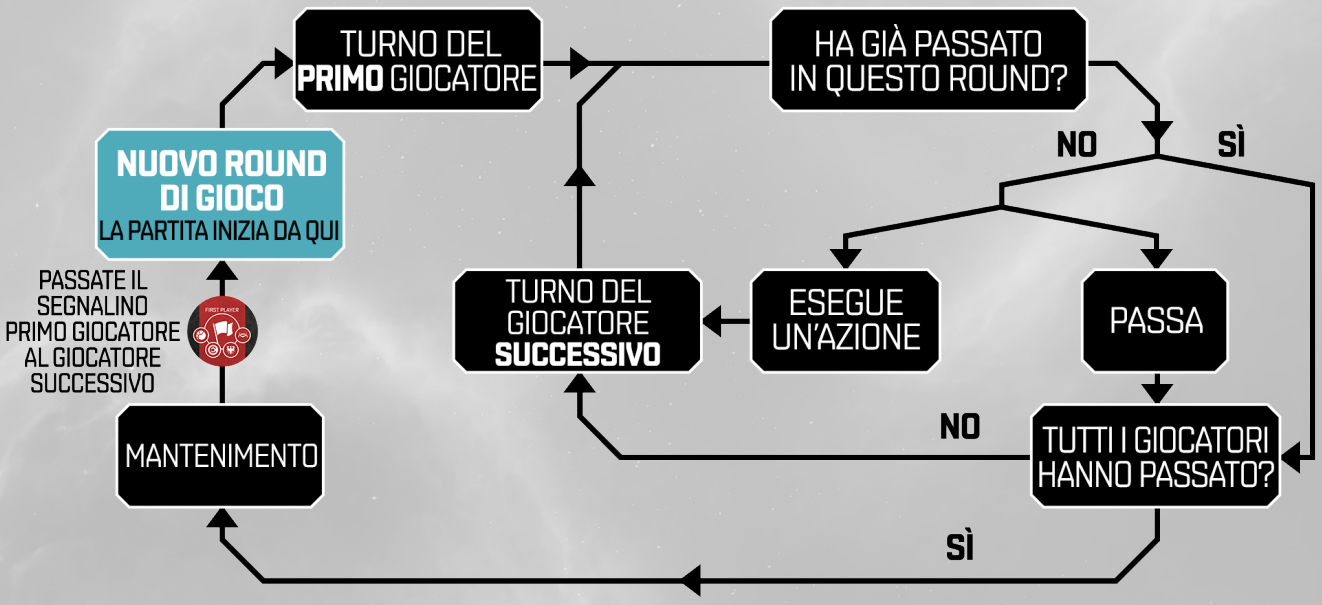
- **Dirigete le vostre Navi per conquistare nuovi Sistemi e proteggere il vostro impero.**

Quando una Flotta si sposta in un Sistema con Navi nemiche, ha inizio una battaglia. I giocatori dispongono le proprie Navi come preferiscono nelle tre orbite (Piccola, Media e Grande) e poi effettuano gli attacchi, iniziando dall'Orbita Piccola, per distruggere le forze avversarie. Il combattimento si svolge su tre round e, all'inizio di ciascun round, i giocatori possono decidere di ritirarsi. Al termine di ogni battaglia, la Flotta sconfitta deve ritirarsi dal Sistema.

VITTORIA

- **Ottenete Punti Vittoria per dominare New Eden!**

I Punti Vittoria vengono assegnati per aver attaccato con successo i nemici, completato missioni, raggiunto obiettivi di Dominio, partecipato alla produzione e ricercato sviluppi. Quando un giocatore raggiunge 10 Punti Vittoria, entra nella Soglia dell'Ascesa. Viene quindi giocato un ultimo round ad alto rischio e, al termine della partita, il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria diventa il vincitore di War for New Eden.



ROUND DI GIOCO

ORDINE DI TURNO

In ogni round, chi possiede il Segnalino Primo Giocatore effettua il primo turno. Successivamente, i giocatori si alternano in senso orario, fino a quando ciascun giocatore non passa o non ha più azioni da compiere.

INIZIARE UN TURNO

Il vostro turno inizia automaticamente se avete almeno 1 Cubo Azione nella Riserva Azioni Gratuite. Se avete già utilizzato le Azioni Gratuite, potete iniziare il turno solo spendendo 5 ⨁ per il 4° Cubo Azione e successivamente 10 ⨁ per il 5° Cubo Azione.

Se non avete o non volete spendere ⨁ per sbloccare un Cubo aggiuntivo, passate e il vostro turno viene saltato fino alla fine del Round. Una volta passato, non potrete iniziare ulteriori turni in questo Round.

TURNO

Durante il vostro turno, dovete eseguire 1 Azione spostando un singolo Cubo dalla Riserva Azioni in uno spazio vuoto accanto al nome dell'Azione che desiderate compiere. Il numero di spazi vuoti accanto a ciascuna Azione determina quante volte può essere eseguita in un Round.

Prima e dopo aver eseguito un'Azione, potete anche risolvere altri effetti nell'ordine che preferite e quante volte ritenete necessario:

- **Completare uno Sviluppo:** terminate la ricerca di una delle vostre Carte Sviluppo, rivelandola e ottenendo permanentemente i suoi bonus.
- **Usare uno Sviluppo:** Tappate (girate di lato) una delle vostre Carte Sviluppo con la parola chiave Usa per ottenere il bonus valido una volta per round.
- **Risolvere una Carta Evento:** rivelate una Carta Evento dalla vostra mano e scartatela per ottenere un bonus una tantum.

TERMINARE UN TURNO

Il vostro turno termina quando ne dichiarate la conclusione. Per rendere più fluido il gioco, se state prendendo decisioni durante il vostro turno che non influiscono nell'immediato, potete permettere al giocatore successivo di iniziare il proprio turno prima di concludere ufficialmente il vostro.

EFFETTI AL DI FUORI DEL TURNO

Oltre agli effetti che potete compiere durante il vostro turno, esistono effetti aggiuntivi che possono essere risolti in qualsiasi momento della partita o quando vengono soddisfatte condizioni specifiche. Questi effetti comprendono sviluppi e carte evento con la parola chiave **Combattimento**, l'uso di sviluppi con la parola chiave **Usa** quando si verifica la situazione indicata, e il completamento o la rivelazione di Missioni.

AZIONE MOVIMENTO

L'Azione Movimento permette di spostare le vostre Navi da un Sistema all'altro.

Quando utilizzate un'Azione Movimento, scegliete un Sistema con la vostra Flotta che non abbia un Segnalino Flotta Esausta. Una Flotta è costituita da almeno una Nave. Dopo aver scelto il Sistema, risolvete una delle seguenti opzioni:

- Spostate l'intera Flotta dal Sistema in un nuovo Sistema.
- Dividete le Navi in due Flotte e spostatele in due nuovi Sistemi differenti.
- Dividete le Navi in due Flotte, spostate una Flotta in un nuovo Sistema e lasciate la seconda Flotta nel Sistema originario.
- Dividete le Navi in tre Flotte, spostate due di esse in due nuovi Sistemi differenti e lasciate la terza Flotta nel Sistema originario.

Restrizione: in una singola Azione Movimento, solo una delle vostre flotte può entrare in un Sistema con una Flotta nemica, dando inizio al combattimento.

VELOCITÀ E REGOLE DI MOVIMENTO

Le Navi possono muoversi solo di un numero di Sistemi pari al valore della loro Statistica Velocità (SPD). La velocità di una Flotta corrisponde a quella della sua Nave più lenta.

Esempio:



Un giocatore esegue un'Azione Movimento e sceglie un Sistema con una Nave Grande (1 SPD) e due Navi Piccole (3 SPD). Il giocatore decide di dividere le Navi in due Flotte: la prima è composta da una Nave Piccola e può muoversi fino a 3 Sistemi. La seconda Flotta è composta da una Nave Grande e una Nave Piccola e può muoversi solo in un Sistema adiacente.

Le Flotte a volte si spostano attraverso Sistemi con Flotte alleate senza fermarsi in quel Sistema. In queste situazioni, le Flotte non si fondono e altre Navi non possono unirsi alla Flotta in movimento.
Una Flotta deve fermarsi e non può muoversi ulteriormente quando:

- entra in un Sistema conquistato da un altro Giocatore
- entra nel Sistema Base di un altro Giocatore
- entra in un Sistema con Navi nemiche
- entra in un Sistema Non Esplorato

FLOTTA ESAUSTA

Dopo aver spostato una Flotta in un nuovo Sistema, **tramite un'Azione Movimento o qualsiasi altro effetto**, posizionate uno dei Segnalini Flotta Esausta della vostra Fazione nel nuovo Sistema in cui si è spostata.

Quando utilizzate un'Azione Movimento, non potete scegliere un Sistema in cui sia già presente un Segnalino Flotta Esausta della vostra Fazione. Ciò significa che una Flotta non potrà usare le Azioni Movimento per muoversi due volte nello stesso round e che nessuna delle Navi già presenti in un Sistema potrà muoversi una volta che una Flotta si è spostata in quel Sistema, indipendentemente dal fatto che si siano già mosse in quel round.

Un Segnalino Flotta Esausta impedisce solo di scegliere quel Sistema per un'Azione Movimento. Tutti gli altri effetti che permettono o costringono una Flotta a muoversi (come ritirate, abilità delle navi o alcune carte missione, strategia o evento) possono comunque essere risolti, anche se un Segnalino Flotta Esausta è presente nel Sistema.

Rimuovete un Segnalino Flotta Esausta di una Fazione se nel Sistema non rimane alcuna Nave di quella Fazione.



TERMINARE IL MOVIMENTO

In un'Azione Movimento, tutte le vostre Flotte si muovono simultaneamente. Solo dopo aver completato tutti i movimenti richiesti risolvete gli effetti della presenza delle vostre Flotte nei nuovi Sistemi (se presenti), nell'ordine che preferite.

> Movimento verso Sistemi con Navi nemiche
Quando una vostra Flotta termina il movimento in un Sistema con Navi nemiche, inizia un combattimento. Maggiori dettagli si trovano nella sezione Combattimento.

> Movimento verso Sistemi non Conquistati da alcun Giocatore
Quando una vostra Flotta termina il movimento in un Sistema che non appartiene a nessun giocatore e non contiene Navi nemiche, potete collocare **immediatamente un Segnalino Controllo in quel Sistema se la Forza totale della vostra Flotta è 3 o superiore.**

La conquista automatica di un Sistema in questo modo è possibile solo quando la Flotta si è spostata a seguito di un'Azione Movimento e non se la Flotta è stata spostata da altri effetti (come la ritirata da una battaglia).

Se la Flotta si unisce a un'altra Flotta alleata già presente nel Sistema, la Forza si calcola dopo l'unione.

Se nel Sistema è presente una Flotta nemica, risolvete prima il combattimento: se lo vincete e la vostra Forza residua è 3 o superiore, potete reclamare il Sistema.

> Movimento verso Sistemi Conquistati da altri Giocatori
Quando una vostra Flotta termina il movimento in un Sistema controllato da un altro giocatore, quel Sistema diventa Occupato finché la vostra Flotta vi rimane. Il giocatore che controlla il Sistema non può usare l'Azione Estrazione in quel Sistema né schierarvi Navi o Strutture. Durante il Mantenimento, i giocatori non raccolgono Minerali dai Sistemi Occupati e le Strutture in essi non forniscono alcun bonus.

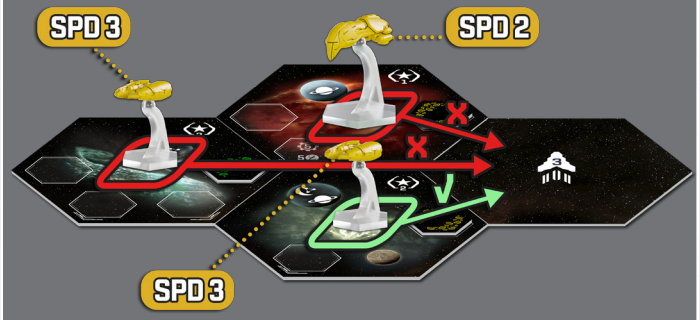
> Movimento verso Sistemi Base nemici
Quando una vostra Flotta termina il movimento nel Sistema Base di un altro giocatore, non si attiva alcun effetto immediato. Tuttavia, durante il Mantenimento, quella Flotta potrà effettuare un'**Incursione** per rubare Punti Vittoria al nemico. Maggiori dettagli si trovano nella sezione Mantenimento.

> Movimento verso Sistemi Inesplorati
Il numero del Livello sul retro di ogni Sistema Inesplorato (da 1 a 3) indica quanta Velocità occorre a una Flotta per entrarvi.



Livello 1 | Livello 2 | Livello 3

Esempio:



Una Flotta composta da navi con una Statistica di Velocità di 3 non può entrare in un Sistema Inesplorato di Livello 3 se ha già attraversato un Sistema. Può entrarvi solo se ha iniziato il movimento in un Sistema adiacente. Una Flotta con una Statistica di Velocità di 2 non potrà mai muoversi in un Sistema Inesplorato di Livello 3, ma può comunque muoversi nel Sistema spendendo solo 1 SPD una volta che esso è stato esplorato.

MOVIMENTO SPECIALE: IL SALTO

Alcune carte o abilità permettono a una Nave o a una Flotta di Saltare. Un Salto è un movimento speciale verso un altro Sistema entro la distanza del Salto, che ignora qualsiasi effetto che si attiverebbe passando attraverso i Sistemi lungo il percorso del Salto stesso, inclusi quelli che normalmente terminerebbero il movimento della Flotta (come flotte nemiche o sistemi inesplorati). È, di fatto, un modo per teletrasportare le Navi dal loro Sistema attuale alla destinazione finale.

Per calcolare la distanza di un Salto, ogni Sistema conta come distanza 1, indipendentemente dal fatto che sia stato rivelato o meno.

Qualsiasi Nave (o Navi) che effettua un Salto come parte di un'Azione di Movimento deve essere separata in una Flotta distinta. Una singola Flotta, mentre si sposta verso un altro Sistema, non può combinare Navi che effettuano un Salto e Navi che si muovono normalmente.

RIVELARE SISTEMI

Quando la vostra Flotta termina il movimento in un Sistema Inesplorato, rivelate il Sistema girandolo a faccia in su e posizionate le vostre Navi al suo interno.

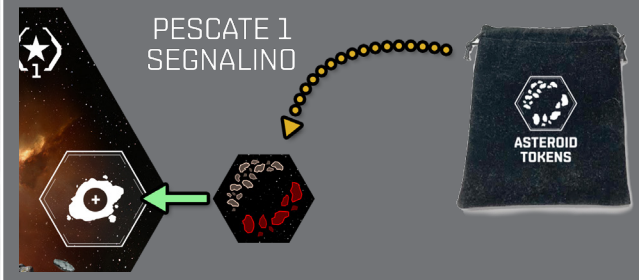


Se il Sistema rivelato mostra un'**Icona Scoperta**, pescate dal Sacchetto delle Scoperte il numero di Segnalini indicato. Ottenete subito i benefici mostrati e poi collocate i Segnalini scartati fuori dal gioco, in un'apposita riserva degli scarti.

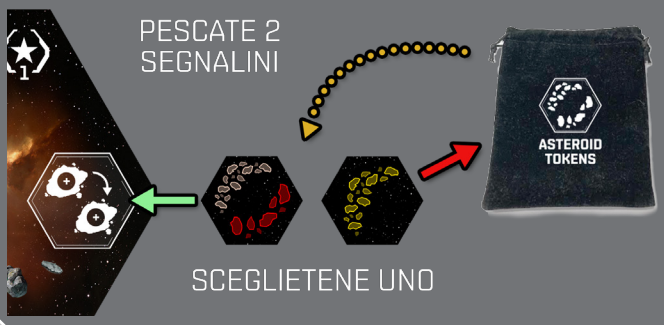
- Pescate il numero indicato di Carte Minerale Base (non Rosse).
- Ottenete il numero indicato di Segnalini Ricerca da distribuire immediatamente.
- Collocate il vostro Segnalino Controllo nel Sistema.
- Ottenete un Segnalino Materiale Lunare.
- Ottenete un Segnalino Materiale Planetario.
- Ottenete un Segnalino Componente.
- Pescate una Carta Evento o una Carta Missione.
- Ottenete la quantità indicata di Z.

Se nel Sistema rivelato è presente uno **Spazio Fascia di Asteroidi**, pescate dal Sacchetto Asteroidi il numero di Segnalini indicato dall'icona. Se avete pescato più di un Segnalino sceglietene uno e collocatelo nello spazio dedicato, poi rimettete gli altri nel Sacchetto Asteroidi.
I Sistemi controllati con Fasce di Asteroidi forniscono Minerali durante il Mantenimento.

Esempio:
Pescate e posizionate un Segnalino Asteroide casuale.



Pescate due Segnalini Asteroide casuali. Sceglietene uno e posizionatelo; scartate l'altro.



AZIONE CONQUISTA

Conquistare un Sistema espande il vostro territorio.

Quando utilizzate un'Azione Conquista, scegliete un Sistema con la vostra Flotta e posizionatevi il vostro Segnalino Controllo. Se nel Sistema è già presente un Segnalino Controllo di un altro giocatore, rimuovetelo prima di posizionare il vostro.

Non potete conquistare Sistemi con Navi nemiche al loro interno. I Sistemi Base non possono essere conquistati. La conquista di Sistemi nemici richiede che la vostra Flotta abbia una Forza superiore alla Forza totale del Sistema.

Dovete controllare un Sistema per potervi schierare Strutture, usare un'Azione Estrazione o ottenere Minerali da esso durante il Mantenimento. Le Flotte nemiche devono terminare il movimento ogni volta che entrano in un Sistema da voi controllato.

Esempio:



AZIONE ESTRAZIONE

L'Azione Estrazione permette di ottenere Materiali Lunari e Planetari, utilizzati per costruire Navi Medie e come costo per l'uso di alcuni Sviluppi.

Quando eseguite un'Azione Estrazione, scegliete un Sistema con il vostro Segnalino Controllo. Se quel Sistema mostra un'icona di Materiale Planetario e/o Materiale Lunare, ottenete il Segnalino risorsa corrispondente **per ciascuna icona presente**.

Esempio:



AZIONE COMMERCIO

Il Commercio permette di comprare risorse spendendo ₹ e vendere risorse per ottenere ₹. Comprare e vendere Minerali Comuni in multipli di 3 è più vantaggioso che comprare o vendere singoli minerali tre volte.

Quando eseguite un'Azione Commercio, potete effettuare, nell'ordine che preferite, fino a tre operazioni tra quelle presenti nel Pannello Commercio (situato sulle Tessere di Confine). Ogni operazione viene eseguita singolarmente e potete ripetere la stessa operazione più di una volta.

Pannello Commercio



- Vendere/Comprare un Componente
- Vendere/Comprare un Materiale Planetario o Lunare
- Vendere/Comprare una Carta Minerale Rossa
- Vendere/Comprare una Carta Minerale Gialla, Verde o Grigia
- Vendere/Comprare 3 Carte Minerale Gialle, Verdi o Grigie

Esempio:
Avete 6 ₹, 3 Minerali Verdi, 1 Minerale Rosso e 1 Materiale Lunare. Volete costruire una Nave Grande nella prossima Azione Costruzione, ma non avete le risorse necessarie, quindi decidete di eseguire prima un'Azione Commercio.



> Come prima operazione, utilizzate l'opzione per vendere 3 Minerali identici e ottenere 5 ₹.



> Come seconda operazione, vendete un singolo Materiale Lunare per ottenere 4 ₹.



> Come terza e ultima operazione, comprate un Componente per 7 ₹.



Ora avete esattamente 8 ₹, un Minerale Rosso e un Componente: tutto ciò che serve per costruire una Nave Grande.



AZIONE PRODUZIONE

L'Azione Produzione permette di spendere i vostri Minerali per produrre risorse più avanzate, Carte Missione, Carte Evento, Segnalini Ricerca e Punti Vittoria.

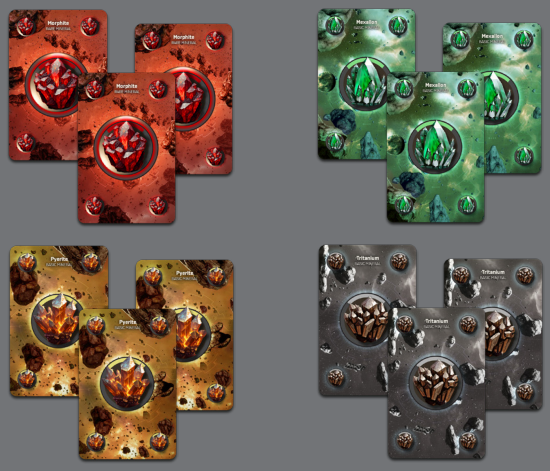
Quando eseguite un'Azione Produzione, potete effettuare, nell'ordine che preferite, fino a tre operazioni tra quelle presenti nel Pannello Produzione (situato sulle Tessere di Confine). Ogni operazione viene eseguita singolarmente e potete ripetere la stessa operazione più di una volta.

Pannello Produzione



- Produrre un Componente
- Produrre un Materiale Lunare
- Produrre un Materiale Planetario
- Produrre 2 Segnalini Ricerca
- Produrre un Punto Vittoria
- Produrre una Carta Evento o una Carta Missione

Esempio:
Il vostro carico è pieno. Avete 3 Minerali di ciascun colore, quindi decidete di utilizzare un'Azione Produzione per convertirne alcuni in altre risorse.



> Come prima operazione, spendete 2 Minerali Verdi per ottenere un Componente.



> Come seconda operazione, spendete 1 Minerale Rosso per pescare una Carta Missione.



> Come terza e ultima operazione, spendete 1 Minerale Verde, 1 Giallo e 1 Grigio per ottenere 2 Segnalini Ricerca. Dovete posizionare immediatamente i Segnalini sui vostri Sviluppi nell'Area Sviluppo.



AZIONE RICERCA (E SVILUPPO)

All'inizio della partita, ciascun giocatore sceglie 4 Sviluppi da collocare nell'Area Sviluppi. Completare Sviluppi lascia degli spazi vuoti nella vostra Area Sviluppi e l'Azione Ricerca vi permette di riempire nuovamente questi spazi con nuove Carte Sviluppo.

Quando usate un'Azione Ricerca, potete scegliere dal vostro Mazzo Sviluppi le Carte Sviluppo che preferite e collocarle negli spazi vuoti della vostra Area Sviluppi.



Con l'Azione Ricerca potete anche sostituire uno qualsiasi degli Sviluppi attualmente in corso nella vostra Area Sviluppi con nuovi presi dal Mazzo. Quando lo fate, rimettete lo Sviluppo rimosso nel Mazzo Sviluppi e scartate eventuali Segnalini Ricerca presenti su di esso.

CARTE SVILUPPO



1. **Nome**.
2. **Costo:** Indica quanti segnalini ricerca sono necessari per completarlo.
3. **Regole:** bonus concessi dallo Sviluppo.
4. **Prerequisiti:** Informazioni su eventuali ulteriori sviluppi necessari per completare questo.
5. **Categoria:**
   Le Carte Sviluppo sono suddivise in sei categorie:
   - **Strutture** - Migliorano gli effetti delle Strutture controllate.
   - **Conquista** - Vi forniscono modi aggiuntivi per ottenere Punti Vittoria.
   - **Economia** - Aumentano la vostra generazione di risorse.
   - **Diplomazia** - Offrono effetti che interagiscono con le decisioni degli altri giocatori.
   - **Combattimento** - Potenziano la capacità di combattimento delle vostre navi.
   - **Navi Spaziali** - Migliorano le navi, ne sbloccano le abilità e permettono di costruire scafi più grandi.

CATEGORIA NAVI SPAZIALI

Le Navi Spaziali sono l'unica categoria di Sviluppi in cui le carte possono avere prerequisiti.

- Completare la ricerca di **Scafi Grandi** (**Large Hulls**) richiede **Scafi Medi** (**Medium Hulls**).
- Completare la ricerca di **Sistemi Offensivi T2** (**Offensive Systems T2**) richiede **Sistemi Offensivi T1** (**Offensive Systems T1**).
- Completare la ricerca di **Sistemi Difensivi T2** (**Defensive Systems T2**) richiede **Sistemi Difensivi T1** (**Defensive Systems T1**).
- Completare la ricerca di **Sistemi di Supporto T2** (**Utility Systems T2**) richiede **Sistemi di Supporto T1** (**Utility Systems T1**).

Quando completate uno Sviluppo della categoria Navi Spaziali, collocate un Cubo Sviluppo nello spazio accanto al suo nome sul Pannello Sviluppo. La carta completata viene rimossa dal gioco.

AREA SVILUPPO

Durante la Preparazione, collocate le prime 4 Carte Sviluppo nella vostra Area Sviluppo, situata nella parte superiore del Pannello Sviluppo. L'Area Sviluppo ha 4 spazi e può contenere fino a 4 Carte Sviluppo che state attualmente ricercando. Le Carte Sviluppo vengono sempre collocate a faccia in giù e sono note solo a voi finché non vengono completate (potete guardarle in qualsiasi momento).

SEGNALINI RICERCA

I Segnalini Ricerca si ottengono solitamente durante il Mantenimento, e ne riceverete un numero pari al valore di Ricerca indicato sul vostro Pannello Fazione, aumentato di 1 per ogni Complesso di Ingegneria che controllate. Potete ottenerli anche da Segnalini Scoperta, tramite l'Azione Produzione o giocando determinate carte.

In qualunque modo li otteniate, i Segnalini Ricerca devono essere **immediatamente** distribuiti tra le Carte Sviluppo nella vostra Area Sviluppo, a vostra scelta.

In alternativa, invece di distribuirli tutti, potete scegliere di spenderne 3 per cercare nel vostro mazzo una nuova Carta Sviluppo da collocare in uno spazio vuoto dell'Area Sviluppo, oppure per sostituire uno degli Sviluppi che state attualmente ricercando.

Se ottenete abbastanza segnalini, potete aggiungere più di una nuova carta sviluppo, pagando 3 Segnalini Ricerca per ciascuna di esse, oppure aggiungere una nuova carta e distribuire i segnalini rimasti per avanzare nella ricerca sugli sviluppi, anche su quelli appena aggiunti.

Qualsiasi Segnalino Ricerca non immediatamente speso o distribuito viene scartato.

COMPLETARE SVILUPPI

Durante il vostro turno, potete completare gli Sviluppi che hanno un numero di Segnalini Ricerca pari o superiore al loro Costo di Ricerca. Quando completate uno Sviluppo, rimuovete tutti i Segnalini Ricerca da esso e scartateli. Poi rivelate la carta e collocatela sotto il vostro Pannello Fazione. Essa vi concede immediatamente i bonus indicati nelle sue regole.

Alcune Carte Sviluppo permettono di aggiungere una nuova carta alla vostra Area Sviluppo come parte degli effetti di completamento. In tal caso, potete immediatamente cercare una nuova carta nel vostro Mazzo Sviluppo e collocarla nello spazio vuoto appena liberato.

USO E USO IN COMBATTIMENTO

Gli Sviluppi ricercati con la parola chiave Uso (Use) o Uso in Combattimento (Use in Combat) possono essere tappati (girati di lato) durante il vostro turno o durante un combattimento per ottenere effetti utilizzabili una volta per round. Alcuni Sviluppi Ricercati possono indicare che possono essere usati quando si verificano eventi specifici al di fuori del vostro turno (ad esempio Guerriglia Warfare, che può essere usata – e tappata – quando un altro giocatore tenta di reclamare un sistema che controllate).

Durante il Mantenimento, tutti gli Sviluppi tappati vengono stappati (riportati alla loro normale posizione) e sono pronti a essere usati di nuovo nel round successivo.

AZIONE COSTRUZIONE

L'Azione Costruzione permette di schierare nuove Navi e Strutture nei vostri Sistemi.

Quando eseguite un'Azione Costruzione, ricevete Punti Costruzione temporanei [⚙] pari al valore di Costruzione indicato sul vostro Pannello Fazione. Spendendo i Punti Costruzione e pagando i costi delle Navi e delle Strutture, potete costruirle e schierarle nei vostri Sistemi. I Punti Costruzione non sono rappresentati da componenti fisici. Al termine dell'Azione Costruzione, tutti i Punti Costruzione non utilizzati vengono persi.

I costi per costruire Navi e Strutture si trovano sul Pannello Costruzione presente sulle Tessere di Confine.

Pannello Costruzione



COSTRUIRE NAVI

Le Navi devono essere costruite e schierate nei propri Sistemi Base o nei Sistemi che contengono un Complesso di Ingegneria. Per schierare una Nave, spendete Punti Costruzione (durante un'Azione Costruzione) in base alla sua dimensione (⚙1 per Navi Piccole, ⚙3 per Navi Medie, ⚙5 per Navi Grandi) e pagando il costo in Ƶ, Minerali, Materiali o Componenti richiesti.

Collocate il modello della Nave nel Sistema in cui è stata costruita. Non potete costruire Navi se non ci sono modelli di quel tipo disponibili.

All'inizio della partita potete schierare subito tutti e tre i tipi di Navi Piccole. Per schierare Navi Medie, è necessario completare lo Sviluppo Scafi Medi (Medium Hulls). Successivamente, completando lo Sviluppo Scafi Grandi (Large Hulls), potrete schierare Navi Grandi.

Esempio:



Un giocatore esegue un'Azione Costruzione, ricevendo ⚙6 da spendere. Decide di schierare 3 Navi Piccole (ognuna per ⚙1, 4 Ƶ e 1 Minerale Grigio) e 1 Nave Media (per ⚙3, 6 Ƶ, 1 Minerale Verde, 1 Materiale Planetario e 1 Materiale Lunare). Nonostante il giocatore disponga di ulteriori risorse, non può schierare altre navi, perché ha speso tutti i Punti Costruzione.

COSTRUIRE STRUTTURE

Per costruire e schierare una Struttura, scegliete uno spazio Struttura vuoto in un Sistema dove avete il vostro Segnalino Controllo o nel vostro Sistema Base. Spendete le risorse pari al costo della Struttura e ⑤. Prendete il Segnalino Struttura selezionato e collocatelo nello spazio scelto. Non potete costruire Strutture se non ci sono Segnalini Struttura di quel tipo disponibili.

Strutture

Le Strutture forniscono bonus solo al giocatore che ha il Segnalino Controllo nel Sistema, indipendentemente da chi abbia originariamente schierato la Struttura. Un Sistema può avere più Strutture dello stesso tipo e i loro effetti si accumulano.



Raffineria: permette di estrarre Materiali Planetari e Materiali Lunari dal Sistema durante il Mantenimento.

- Durante il Mantenimento, se nel Sistema è presente un'icona Materiale Planetario o Lunare, **sceglietene uno** e ottenete il relativo segnalino risorsa.



Ufficio Doganale: aumenta le Entrate.

- Durante il Mantenimento, aumentate le vostre Entrate di +2 Ƶ.



Complesso di Ingegneria: aumenta la Ricerca e permette di costruire Navi nel Sistema.

- Durante il Mantenimento, ottenete 1 Segnalino Ricerca aggiuntivo.
- Durante un'Azione Costruzione, potete costruire e schierare Navi in qualsiasi Sistema che controllate e che contenga un Complesso di Ingegneria.
- **Quando costruite e schierate un Complesso di Ingegneria, non potete costruire immediatamente Navi in quello stesso Sistema nella stessa Azione Costruzione (a meno che non ci sia già un altro Complesso di Ingegneria).**



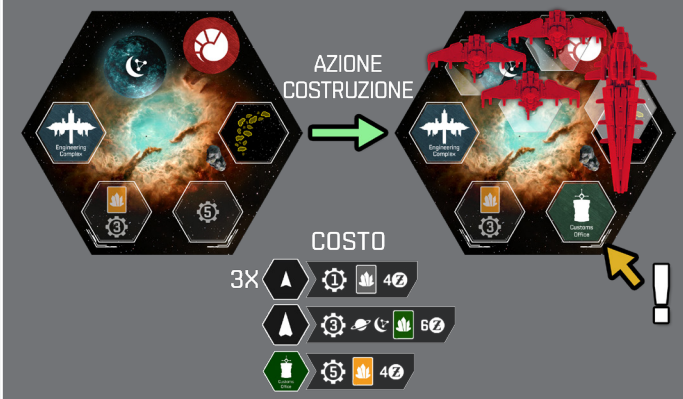
Cittadella: aumenta le capacità difensive del Sistema.

- Le Cittadelle concedono i loro bonus anche se il Sistema è occupato da Navi nemiche.
- All'inizio del combattimento nel Sistema, scegliete un'Orbita. Quell'Orbita ottiene +1 SUP per l'intera battaglia. **Questo effetto non si accumula con altre Cittadelle.**
- Ogni Cittadella ha Forza pari a 1; dopo il combattimento, quando confrontate la Forza delle Flotte per determinare il vincitore, ogni Cittadella concede +1 Forza.
- I nemici non possono usare un'Azione Conquista nei Sistemi con Cittadelle, a meno che la Forza della loro Flotta non sia superiore alla Forza delle Cittadelle presenti nel Sistema.

Spazi Struttura Scontati

Se uno spazio Struttura mostra Ƶ, Minerali o ⚙, significa che il costo per schierare una Struttura in quello spazio è ridotto della quantità di risorse indicata.

Esempio:



Nell'esempio precedente, il giocatore aveva speso tutti i Punti Costruzione e non poteva schierare altre unità. Tuttavia, in un Sistema che controlla, c'è uno Spazio Struttura Scontato con ⑤. Poiché schierare una Struttura costa ⑤, il giocatore può costruirvi una Struttura anche se non ha più alcun ⚙. Il giocatore spende 4 Ƶ e 1 Minerale Giallo per schierare un Ufficio Doganale in quello Spazio.

SBLOCCARE LE FASCE DI ASTEROIDI DEL SISTEMA BASE

All'inizio della partita, ogni giocatore ha 1 Fascia di Asteroidi sbloccata e 2 bloccate nel Sistema Base più a sinistra. Durante un'Azione Costruzione, potete spendere **4** ⚙ e **5** Ƶ per rimuovere permanentemente un Segnalino Sblocco da una Fascia di Asteroidi. Una volta sbloccata, la Fascia di Asteroidi fornisce Minerali durante il Mantenimento.

MANTENIMENTO

Dopo che tutti i giocatori hanno passato o esaurito tutte le azioni, inizia la Fase di Mantenimento, durante la quale i giocatori ripristinano le azioni e le flotte, oltre a ottenere risorse e segnalini ricerca.

PASSAGGI DEL MANTENIMENTO

Tranne per gli ultimi 3, tutti i passaggi della Fase di Mantenimento devono essere eseguiti simultaneamente da tutti i giocatori.

1. Ripristinare i Cubi Azione.
Rimettete tutti i Cubi Azione spesi per le azioni negli spazi dedicati della Riserva Azioni sul vostro Pannello Fazione.

2. Ripristinare le Flotte.
Rimuovete tutti i Segnalini Flotta Esausta da tutti i Sistemi.

3. Estrarre Minerali.
Pescate le Carte Minerale nei colori indicati dalle Fasce di Asteroidi nei Sistemi che controllate. I Segnalini Fascia di Asteroidi con due fasce forniscono due Minerali.

4. Estrarre Materiali.
Per ciascuna Raffineria in un Sistema che controllate, scegliete un Materiale presente in quel Sistema e ottenete il corrispondente Segnalino Materiale.

5. Ottenere Entrate.
Ottenete una quantità di ₹ pari al valore di Entrate indicato sul vostro Pannello Fazione, più 2 ₹ per ogni Ufficio Doganale presente nei Sistemi che controllate.

6. Ricerca.
Ottenete un numero di Segnalini Ricerca pari al valore di Ricerca indicato sul vostro Pannello Fazione, più 1 Segnalino Ricerca per ogni Complesso di Ingegneria nei Sistemi che controllate.

7. Incursione.
Se avete una Flotta in un Sistema Base nemico, effettuate un'Incursione. Ogni Incursione in un Sistema Base viene risolta separatamente, iniziando da tutte le Incursioni del giocatore con il Segnalino Primo Giocatore e procedendo in senso orario.

8. Stappare gli Sviluppi.
Stappate tutte le Carte Sviluppo con la parola chiave Uso (Use) in modo che possano essere utilizzate di nuovo nel round successivo.

9. Dominio.
I giocatori ottengono Punti Vittoria per gli obiettivi di Dominio. Per le regole del Dominio, fate riferimento alla sezione Vittoria.

10. Passate il Segnalino Primo Giocatore al giocatore successivo in senso orario.

INCURSIONI

Un'Incursione ha successo se la Forza della vostra Flotta è superiore alla Forza del Sistema Base in cui si trova. I Sistemi Base hanno una Forza pari a 2, che può essere ulteriormente aumentata dalle Cittadelle costruite negli spazi Struttura della Tessera Base. La Forza delle Cittadelle presenti nella Tessera Base si applica a tutti i Sistemi Base.

Un Incursore che ha successo ruba 1 Punto Vittoria al giocatore assalito. Potete rubare solo 1 Punto Vittoria a ciascun nemico durante una singola Fase di Mantenimento.

Dopo un'Incursione, sia essa riuscita o meno, l'intera Flotta deve spostarsi dal Sistema Base nemico a un Sistema adiacente. Non posizionate un Segnalino Flotta Esausta per questo movimento. Il Sistema scelto deve essere esplorato, non controllato da un altro giocatore, privo di Navi nemiche e non può essere un Sistema Base. Se non è disponibile alcun sistema idoneo, l'intera Flotta viene distrutta e ottenete Riparazioni per essa (1 Carta Evento per ogni 3 punti di Forza delle Navi perse).

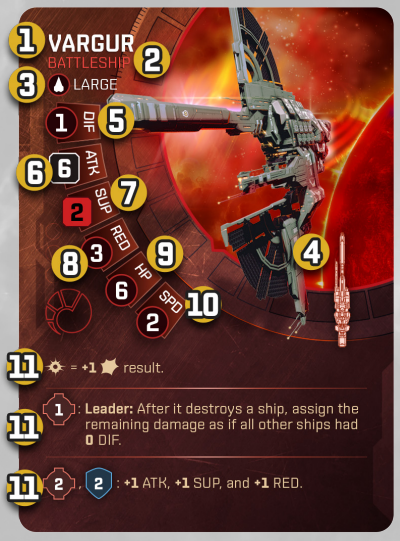
Se durante il Mantenimento non ci sono Minerali sufficienti per tutti i giocatori, essi non vengono distribuiti simultaneamente. Invece, i giocatori ottengono 1 Minerale alla volta, iniziando dal giocatore con il Segnalino Primo Giocatore e procedendo in senso orario. Lo stesso metodo viene utilizzato per distribuire qualsiasi altra risorsa insufficiente durante il Mantenimento.

NAVI E COMBATTIMENTO

Quando una Flotta termina il movimento in un Sistema con una Flotta nemica, inizia un combattimento. Se ci sono due o più Sistemi con flotte in combattimento, il giocatore di turno sceglie l'ordine in cui i combattimenti vengono risolti.

CARTE NAVE

Ogni Carta Nave mostra le statistiche e le capacità uniche di un tipo specifico di nave.



1. **Nome della Nave.**

2. **Classe della Nave.**

3. **Dimensioni della Nave.** Indica il costo della nave e la sua Forza.

4. **Illustrazione e Progetto della Nave.** Usati per identificare la miniatura corrispondente.

Statistiche

5. **DIF** - Difficoltà: quanto è difficile agganciare la nave bersaglio durante un attacco.

6. **ATK** - Attacco: quanti dadi la nave aggiunge all'attacco quando è Leader. Lo sfondo indica il colore dei dadi da lanciare nell'attacco: nero, bianco o misto.

7. **SUP** - Supporto: quanti dadi la nave aggiunge all'attacco quando sta Supportando.

8. **RED** - Riduzione: quanti danni vengono prevenuti in ogni attacco contro la nave

9. **HP** - Punti Scafo: quanti danni devono essere inflitti alla nave per distruggerla.

10. **SPD** - Velocità: quanto lontano la nave può muoversi in una singola Azione Movimento

11. **Abilità della Nave** - Regole aggiuntive che concedono bonus extra.

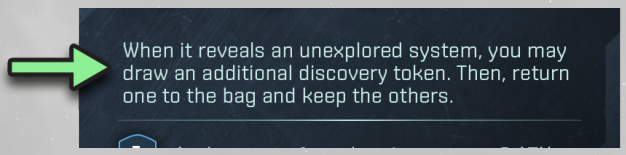
ABILITÀ DELLA NAVE

Le Navi possono avere fino a tre Abilità. Queste abilità possono migliorare le loro capacità di combattimento, ostacolare i nemici e fornire bonus aggiuntivi al di fuori del combattimento.

Durante il combattimento, avere più navi dello stesso tipo nella stessa orbita non ripete (e non accumula) le loro abilità individuali.

Abilità Base

Le Abilità senza prerequisiti aggiuntivi sono attive immediatamente, senza condizioni extra.

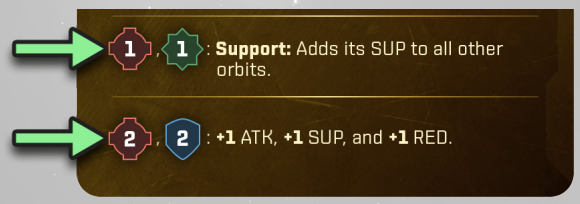


Abilità Avanzate

Le Abilità Avanzate presentano un simbolo sul lato sinistro che indica quale sviluppo dedicato deve essere completato affinché l'abilità diventi attiva.

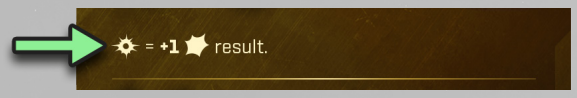
- 1 Sistemi Offensivi T1 (Livello 1)
- 2 Sistemi Offensivi T2 (Livello 2)
- 1 Sistemi Difensivi T1 (Livello 1)
- 2 Sistemi Difensivi T2 (Livello 2)
- 1 Sistemi di Supporto T1 (Livello 1)
- 2 Sistemi di Supporto T2 (Livello 2)

Una volta ricercato lo sviluppo corrispondente, le abilità con quel prerequisito (o con quei prerequisiti, se ne sono mostrati 2) diventano attive su tutte le vostre navi, incluse quelle già schierate.



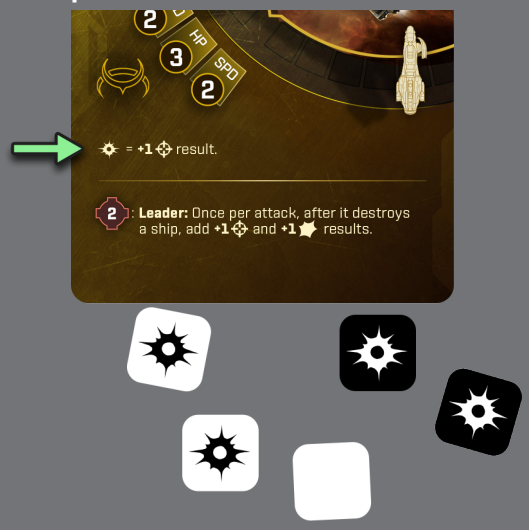
Abilità Critiche

Le abilità con l'icona Danno Critico [ ] sono attive solo quando la Nave con quell'abilità è Leader. Esse forniscono all'attacco un bonus quando vengono ottenuti risultati Danno Critico.



Le abilità critiche contrassegnate come "una volta per attacco" (once per attack) possono attivarsi solo una volta per attacco, indipendentemente da quanti risultati
Sono stati ottenuti. Le abilità critiche non contrassegnate in questo modo possono invece attivarsi più volte per attacco se vengono ottenuti più risultati .

Esempio:

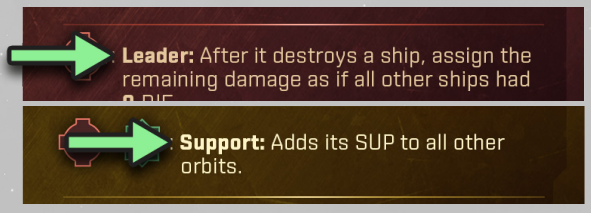


Un attacco con 4 risultati mentre il leader in orbita ha l'abilità = **+1** permetterebbe di ottenere **+4** .

Le abilità critiche che permettono di tirare dadi extra (o di ripetere il tiro) possono far superare il limite abituale di 10 dadi, ma non si attivano di nuovo se i tiri extra producono ulteriori risultati critici.

Abilità Leader / Supporto

Le abilità con le parole chiave Leader o Support (Supporto) sono attive rispettivamente solo quando la nave è Leader di un'orbita o in Supporto.



BATTAGLIA

Comprendiamo che affrontare un combattimento per la prima volta può sembrare un po' complesso. Per rendere la vostra esperienza più scorrevole, abbiamo preparato un video dettagliato che vi guida passo passo. Vi basta scansionare il codice QR per accedere alla guida e acquisire una comprensione più chiara prima di affrontare la vostra prima battaglia.

In ogni battaglia c'è un Attaccante e un Difensore. L'Attaccante è sempre il giocatore che ha spostato la propria Flotta in un Sistema contenente una Flotta nemica, indipendentemente da chi controlla il Sistema in cui avviene la battaglia.

PREPARAZIONE

1. Strategia.

- *I giocatori contendenti scelgono ciascuno una Carta Strategia e la posano a faccia in giù accanto al tabellone.*

Le carte restano a faccia in giù fino al passo Inizio del Combattimento. Ogni giocatore deve scegliere una Carta Strategia.

Ad eccezione di **Neutral Formation**, ogni Carta Strategia può essere usata una sola volta per partita.

2. Assegnazione alle Orbite.

- *Rimuovete tutte le Navi dal Sistema e collocatele sui Pannelli di Combattimento ai lati opposti del tabellone.*

Iniziando dall'Attaccante, i giocatori devono assegnare tutte le loro navi alle orbite. Esistono tre orbite: Piccola, Media e Grande. Ogni orbita presenta un'area esagonale in cui collocare il Leader. Un giocatore può assegnare al massimo 1 Leader a ciascuna orbita.

Nell'Orbita Piccola, il Leader può essere solo una Nave Piccola; nell'Orbita Media, una Nave Media e, nell'Orbita Grande, una Nave Grande. Un giocatore deve assegnare almeno un Leader in ogni orbita che desidera utilizzare. Un giocatore non è obbligato a utilizzare tutte le orbite, anche se dispone di navi della dimensione appropriata per la battaglia.

Una volta scelto il Leader (o i Leader), tutte le altre navi devono essere assegnate come Supporto a un'orbita che abbia un Leader. I Supporti vengono collocati dietro al Leader della rispettiva orbita sul Pannello di Combattimento. I Supporti possono essere distribuiti tra i Leader come preferite, e ciascun Leader può avere qualsiasi numero di Supporti, oppure non averne, purché tutte le Navi siano state assegnate.

Esmepio:
L'Attaccante ha 5 Navi Piccole e 1 Nave Grande. Sceglie di assegnare la Nave Grande come Leader nell'Orbita Grande e 3 Navi Piccole come Supporto nell'Orbita Grande. Sceglie inoltre di assegnare una delle Navi Piccole come Leader nell'Orbita Piccola, con 1 Nave Piccola rimanente come Supporto nell'Orbita Piccola.



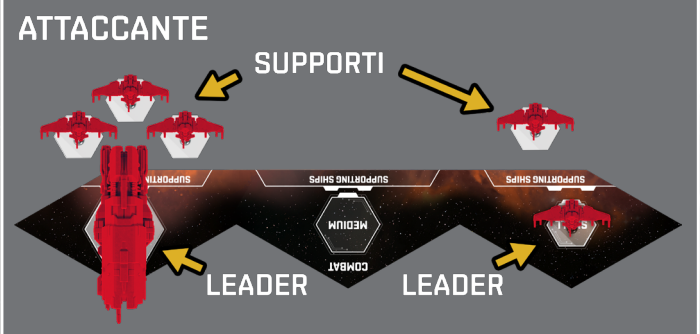
Il Difensore ha una Nave Grande, una Nave Media e una Nave Piccola. Sceglie di assegnare la Nave Media come Leader nell'Orbita Media, con la Nave Grande e la Nave Piccola come Supporto nell'Orbita Media.

3. Inizio del Combattimento

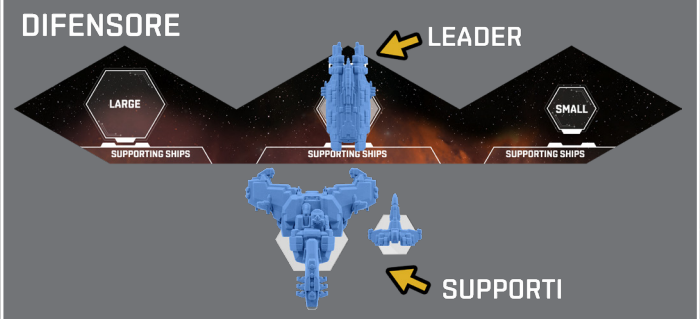
- ***Rivelate le Carte Strategia, quindi risolvete tutti gli effetti che si attivano "All'inizio del combattimento" [At the start of combat].***

I giocatori rivelano simultaneamente le Carte Strategia che avevano scelto in precedenza. L'Attaccante risolve per primo l'effetto della propria carta, seguito da tutti gli altri effetti che richiedono specificamente di fare determinate scelte all'inizio del combattimento. Poi, il Difensore fa lo stesso.
Alcune Carte Strategia non hanno effetti immediati e vengono risolte più tardi. Tenete la Carta Strategia vicino alla battaglia fino alla sua conclusione per ricordarne l'effetto.

Esempio:



L'Attaccante ha rivelato la Carta Strategia Shields Up, aumentando di 1 la RED di tutte le sue Navi Piccole.



Il Difensore ha rivelato la Carta Strategia Endless Barrage, scegliendo la sua Orbita Media come bersaglio del suo effetto.

ROUND DI COMBATTIMENTO

Ogni battaglia consiste in 3 Round di Combattimento. Ripetete questo passo fino a quando tutti e 3 i Round non sono stati risolti.

In ciascuno dei 3 Round di Combattimento, ogni giocatore attaccherà una volta da ciascuna orbita in cui ha un Leader, seguendo l'ordine: Orbita Piccola, poi Orbita Media, e infine Orbita Grande.

Se entrambi i giocatori hanno Leader nella stessa orbita, i loro attacchi avvengono contemporaneamente. Tuttavia, per mantenere chiarezza e il corretto flusso del gioco, l'Attaccante effettuerà il proprio attacco per primo, seguito dal Difensore. Se l'Attaccante distrugge delle navi durante il suo attacco, posizionate su di esse i segnalini danno, ma non rimuovetele dall'orbita fino a quando anche il Difensore non ha effettuato i suoi attacchi. Queste navi sono considerate pienamente operative per l'attacco del Difensore.

Se il Leader di un'orbita viene distrutto prima che la sua orbita attacchi (ad esempio, se un attacco dall'Orbita Piccola distrugge il Leader dell'Orbita Media), il giocatore che ha perso il Leader non potrà attaccare da quell'orbita in quel round.

Ritirata

All'inizio di ciascun round, prima di qualsiasi attacco e prima che vengano risolti gli effetti "all'inizio del round" (at the start of round), i giocatori, a partire dall'Attaccante, possono decidere di ritirarsi. Quando un giocatore decide di ritirarsi, l'avversario non può ritirarsi nello stesso round.

Quando un giocatore decide di ritirarsi, il round di combattimento corrente diventa l'ultimo. Il giocatore in ritirata non effettua alcun attacco in quel round, ma tutte le sue navi ottengono +1 DIF. Il giocatore che non si ritira può effettuare i normali attacchi da ogni orbita come di consueto.

Attacco

1. Scegliete un Bersaglio.

Prima di determinare il numero di dadi in un attacco e di tirarli, dovete scegliere un bersaglio per il vostro attacco. Il bersaglio può essere qualsiasi nave nemica in qualsiasi orbita.

2. Determinate il Numero di Dadi in un Attacco

Sommate la Statistica di Attacco (ATK) del Leader dell'orbita con la Statistica di Supporto (SUP) di tutti i Supporti e le Cittadelle presenti nell'orbita. La somma stabilisce quanti dadi tirerete per l'attacco. Se il numero risultante supera 10, viene ridotto a 10.

- **Gli Attacchi dall'Orbita Piccola usano i Dadi Bianchi**

Quando attaccate dall'Orbita Piccola, preparate il numero stabilito di Dadi Bianchi.

- **Gli Attacchi dall'Orbita Media usano Dadi Bianchi e Neri**

Quando attaccate dall'Orbita Media, preparate metà del numero stabilito di Dadi Bianchi e metà di Dadi Neri. Se il numero stabilito è dispari, potete scegliere il colore dell'ultimo dado.

Esempio:



Nell'Orbita Media, avete un Leader con ATK 4 e tre Navi Supporto con SUP 1 ciascuna. Ciò significa che il numero di dadi stabilito è 7 (ATK 4 + SUP 1 + SUP 1 + SUP 1). Preparate 3 dadi neri e 3 dadi bianchi. Scegliere il colore del 7° dado spetta a voi, perché il numero stabilito (7) è dispari.

- **Gli Attacchi dall'Orbita Grande usano i Dadi Neri**

Quando attaccate dall'Orbita Grande, preparate il numero stabilito di Dadi Neri.

Tenete presente che il colore dei dadi preparati in questo passo dipende dall'Orbita da cui ha luogo l'attacco. I dadi forniti dalle Navi Supporto con la loro Statistica Supporto (SUP) sono sempre dello stesso colore dei dadi utilizzati dal Leader.

Dopo aver preparato il numero di dadi stabilito dalle Statistiche dei Leader e dei Supporti nell'orbita, potreste voler aggiungere dadi extra grazie ad altri effetti come eventi, strategie e sviluppi. Questi effetti indicheranno sempre il colore dei dadi da aggiungere. I dadi aggiunti possono superare il limite iniziale di 10 dadi per un attacco.

3. Tirate i Dadi.

I risultati **Mirino** sono necessari per agganciare il bersaglio.

I risultati **Danno** rappresentano 1 danno a una nave.

I risultati **Danno Critico** rappresentano anch'essi 1 danno a una nave, ma possono inoltre attivare le Abilità Critiche dei Leader.

I Dadi Bianchi e Neri hanno una diversa distribuzione dei risultati sulle loro facce. I Dadi Bianchi sono più efficaci nel colpire le navi, mentre i Dadi Neri sono più efficaci nell'infliggere danno.

Distribuzione dei risultati per ciascun tipo di Dado:

Risultato Vuoto	Risultato Vuoto
Risultato Mirino	Risultato Mirino
Risultato Mirino	Risultato Danno
Risultato Danno	Risultato Danno Critico
Risultato Danno Critico	Risultati Mirino e Danno
Due Risultati Mirino	Due Risultati Danno

Dopo aver tirato i dadi, iniziando dall'Attaccante, i giocatori possono usare qualsiasi effetto che permetta di ripetere il tiro, che aggiunge o rimuove risultati o che permetta di tirare dadi extra tramite abilità, sviluppi, eventi o risultati di Danno Critico. **Ogni dado può essere ritirato una sola volta.**

Dopo aver applicato tutti gli effetti, contate tutti i risultati e determinate il numero di Risultati Mirino e Danno nell'attacco.

4. Verificate se il bersaglio è stato agganciato.
Il numero di Risultati Mirino deve essere uguale o superiore alla Statistica Difficoltà (DIF) della Nave bersaglio.

Se lo è, il bersaglio diventa agganciato. Tuttavia, rimane agganciato solo per quell'attacco: eventuali attacchi dalle orbite successive o nei round seguenti richiederanno di agganciare nuovamente quella Nave.

Se non ci sono abbastanza Risultati Mirino, l'attacco manca il bersaglio e tutti gli altri risultati vengono ignorati.

5. Infliggete danno al bersaglio.
Se avete ottenuto abbastanza Risultati Mirino per agganciare la Nave bersaglio, potete infliggerle danno. Tuttavia, per danneggiare una nave, dovete prima penetrare le sue difese, rappresentate dalla Statistica Riduzione (RED).

Ogni punto di RED riduce il danno di 1. Ad esempio, una nave con RED 3 che riceve 4 danni subisce solo 1 danno effettivo, mentre i primi 3 vengono annullati.

La Riduzione (RED) si applica separatamente a ciascun attacco. Quindi, se un attacco dall'Orbita Piccola infligge 3 danni a una nave con RED 3, la nave non subisce danni. Più tardi, se dall'Orbita Media vengono inflitti altri 3 danni, la riduzione si applica di nuovo.

I Punti Scafo (HP) di una Nave indicano quanti danni essa può subire prima di essere distrutta. I segnalini danno rimangono sulle navi fino alla fine del combattimento.

Le navi distrutte vengono rimosse dal combattimento dopo che entrambi i giocatori hanno risolto gli attacchi nella stessa orbita.

6. Se possibile, usate i risultati in eccesso per danneggiare altri bersagli.
Quando distruggete una nave nemica, potreste riuscire a infliggere danno anche ad altre navi, purché si trovino nella stessa orbita del bersaglio.

Rimuovete tutti i Risultati Mirino e Danno usati per agganciare e distruggere il bersaglio originale. Se i Risultati Mirino rimanenti sono sufficienti a soddisfare la DIF di un'altra nave nella stessa orbita, potete allocare il Danno rimanente su di essa. Ripetete questo processo finché non ci sono abbastanza Risultati Mirino o Danno per agganciare e danneggiare un'altra nave, oppure finché non ci sono più navi nemiche nell'orbita.

7. Rimuovete dalla Battaglia le navi distrutte.
Dopo che tutti i giocatori presenti nell'orbita hanno attaccato, rimuovete le navi che hanno subito danni pari ai loro HP. Conservate le navi distrutte accanto al tabellone, poiché il loro valore di Forza sarà necessario per determinare le ricompense del combattimento.

8. Fine del Round – Riallineare le Orbite
Dopo che tutti gli attacchi da tutte le orbite sono stati risolti, il round di combattimento termina. Iniziando dall'Attaccante, verificate se ci sono orbite senza Leader ma con Supporti al loro interno.

Per ogni Leader rimosso, potete scegliere una delle navi Supporto della dimensione appropriata (ad esempio, solo le Navi Piccole possono diventare Leader in Orbite Piccole) e promuoverla a nuovo Leader di quell'orbita. Se nessun Supporto può diventare Leader a causa delle restrizioni di dimensione, o se scegliete di non promuovere alcuna nave Supporto, dovete rimuovere tutte le navi Supporto da quell'orbita e riallocarle nelle altre orbite a vostro piacimento. Le navi possono essere assegnate come Leader in orbite senza Leader e/o come Supporto in orbite con Leader, inclusa l'orbita in cui è stato appena assegnato un nuovo Leader.

9. Nuovo Round
Se il round corrente non era l'ultimo del combattimento, svolgete un nuovo round: iniziate con l'opportunità per ciascun giocatore di ritirarsi, poi procedete con gli attacchi da tutte le orbite.

FINE DEL COMBATTIMENTO

1. Fine del Combattimento
- *Il combattimento termina dopo l'ultimo round o quando un giocatore non ha più navi.*

Una battaglia termina naturalmente dopo il terzo round di combattimento o al termine del round in cui uno dei giocatori si ritira. Quando tutte le navi di un giocatore vengono distrutte e rimosse dal combattimento, la battaglia termina immediatamente. Alcuni effetti possono inoltre modificare il numero di round giocati.

2. Pulizia
- *Riportare le Navi nel Sistema e rimuovere tutti i Segnalini Danno da esse.*

Al termine del combattimento, riportate tutte le Navi sopravvissute nel Sistema in cui si è svolta la battaglia e rimuovete tutti i segnalini danno da esse. Scartate tutte le Carte Strategia utilizzate e posizionatele a faccia in su nelle pile degli scarti accanto al Mazzo Strategia di ciascun giocatore.

3. Stabilire il Vincitore
- *Il vincitore del combattimento è il giocatore con la Forza più alta nel Sistema.*

Ogni giocatore somma la Forza di tutte le proprie Navi sopravvissute e aggiunge eventuali bonus di Forza provenienti da altre fonti, come Cittadelle, Sviluppi e il bonus di +2 Forza dei Sistemi Base. Questi bonus non vengono considerati se tutte le Navi di un giocatore nel Sistema sono state distrutte.

Il giocatore con la Forza più alta (o che ha distrutto tutte le Navi nemiche) è il vincitore, mentre l'altro giocatore è sconfitto. In caso di pareggio o se le flotte si sono distrutte a vicenda, l'attaccante è considerato sconfitto. Ritirarsi dal combattimento è sempre considerato una sconfitta, indipendentemente dalla Forza.

4. Fuga delle Flotte
- *La Flotta sconfitta fugge dal Sistema.*

Tutte le Navi sopravvissute della Flotta sconfitta devono abbandonare il Sistema in cui ha avuto luogo la battaglia. L'intera Flotta deve muoversi in un Sistema esplorato adiacente che non sia controllato da un altro giocatore e che non contenga Navi nemiche. Può anche trattarsi del Sistema da cui è arrivata la Flotta nemica. Dopo lo spostamento, posizionate un segnalino Flotta Esausta nel Sistema in cui la Flotta si è spostata. Se non ci sono Sistemi idonei, tutte le Navi della Flotta sconfitta vengono distrutte e la loro Fazione riceve le Riparazioni: il giocatore pesca 1 Carta Evento per ogni 3 punti Forza completi delle Navi distrutte.

RICOMPENSE DEL COMBATTIMENTO

Ricompense per l'Attaccante
L'attaccante guadagna 1 PV solo se vince il combattimento e ha distrutto almeno una nave nemica durante lo scontro, poi somma la Forza di tutte le sue navi perse e riceve Riparazioni: pesca 1 Carta Evento per ogni 3 punti Forza completi delle Navi distrutte.

Esempio:
L'attaccante ha perso la battaglia, perdendo 2 Navi Piccole e 1 Nave Media. Non riceve punti Vittoria perché non ha vinto il combattimento. La Forza totale delle Navi perse è 5, quindi pesca 1 Carta Evento.

Ricompense per il Difensore
Il difensore non riceve punti Vittoria per aver vinto il combattimento. Se il difensore ha perso almeno 1 Nave, pesca 1 Carta Evento. Inoltre, somma la Forza di tutte le sue Navi perse e riceve Riparazioni: pesca 1 Carta Evento per ogni 3 punti Forza completi delle Navi distrutte.

Esempio:
Il difensore ha vinto la battaglia e ha perso 2 Navi Medie. Non riceve punti Vittoria perché di norma i PV si ottengono solo se si è vincitori come attaccanti. Tuttavia, avendo perso almeno 1 nave, pesca 1 Carta Evento. Inoltre, la Forza totale delle Navi perse è 6, quindi pesca 2 Carte Evento aggiuntive.

VITTORIA

FINE DELLA PARTITA

Quando un giocatore raggiunge il 10° Punto Vittoria, deve annunciare di essere sulla Soglia dell'Ascesa.

Se la Soglia dell'Ascesa viene annunciata durante la fase di Mantenimento, completate l'attuale Mantenimento, quindi giocate un ulteriore Round seguito da un'ultima fase di Mantenimento. Il gioco termina subito dopo.

Se la Soglia dell'Ascesa viene annunciata durante un Round, il giocatore che sta eseguendo il proprio turno può completarlo, dopodiché il Round termina. Iniziate un Mantenimento di Emergenza, nel quale si seguono tutti i passaggi e le regole di un normale Mantenimento, ma omettete il Passaggio 9 – Dominio. Infine, giocate un Round aggiuntivo seguito da un normale Mantenimento, dopo i quali la partita termina.

VINCITORE

Al termine della partita, il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria è il vincitore. Non è necessariamente colui che ha annunciato di essere sulla Soglia dell'Ascesa.

PAREGGI

Se due o più giocatori hanno lo stesso numero di Punti Vittoria, vince chi controlla più Sistemi. Se il pareggio persiste, vince chi ha la Forza totale delle Navi più alta. Se ancora non è possibile determinare un vincitore, i giocatori in pareggio condividono la vittoria.

OTTENERE PUNTI VITTORIA

Dominio

Durante il Mantenimento, i giocatori ricevono Punti Vittoria per gli obiettivi di Dominio:

- 1 PV per ogni giocatore che controlla 5 o più Sistemi non Base.
- 1 PV per il giocatore che controlla 5 o più Sistemi non Base e controlla più Sistemi di qualsiasi altro giocatore (non assegnato in caso di pareggio).
- 1 PV per il giocatore che controlla il Sistema Centrale (il Sistema di Livello 3 al centro del tabellone).

Completamento delle Missioni

I giocatori ottengono Carte Missione all'inizio della partita e tramite la Produzione. Le Carte Missione contengono Obiettivi e Ricompense.

In qualsiasi momento, anche al di fuori del turno del giocatore, se l'Obiettivo della Missione è completato, il giocatore può rivelare la Carta Missione e ricevere la ricompensa sotto forma di PV e altre ricompense aggiuntive.

Produzione di Punti Vittoria

Una delle operazioni disponibili durante l'Azione Produzione permette di scambiare 3 Minerali Comuni diversi e 2 Minerali Rari per 1 Punto Vittoria.

Sviluppi Ricercati

Il completamento di alcune Carte Sviluppo può fornire ai giocatori metodi aggiuntivi per acquisire Punti Vittoria.

Vincere un Combattimento

1 PV per il giocatore che ha vinto un combattimento come attaccante e ha distrutto almeno una nave nemica.

PARTITE A 2 E 3 GIOCATORI

Il gioco base di **"War for New Eden"** è stato progettato e bilanciato per partite in 4 giocatori, ma con alcune piccole modifiche è perfettamente possibile giocare anche in 2 o 3 giocatori.

Se giocate in meno di 4 giocatori, è importante ricordare che, essendo il gioco bilanciato per 4 giocatori, alcune carte e abilità possono risultare più o meno potenti a seconda del numero di partecipanti. Qualsiasi fazione del gioco base può essere utilizzata anche in partite con un numero ridotto di giocatori.

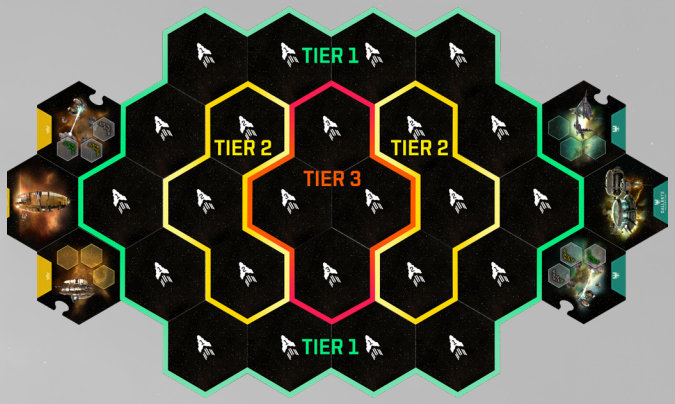
La principale differenza nel giocare in meno di 4 giocatori riguarda il tabellone, che assume una forma e una configurazione diverse a seconda del numero di partecipanti, come mostrato nelle immagini seguenti.

Nota: queste configurazioni non utilizzano le tessere di bordo che incorniciano il tabellone nelle partite da 4 giocatori. Le tessere utilizzate per le battaglie o per le informazioni devono invece essere posizionate accanto al tabellone, in modo che tutti i giocatori possano vederle.

In una partita a 2 giocatori, le abilità che fanno riferimento alla fazione alla sinistra o alla destra si riferiscono entrambe alla fazione avversaria.

Rimuovete la carta "Crucial Shipyard" dal Mazzo Missioni, poiché non viene utilizzata nelle partite a 2 giocatori.

Configurazione del tabellone per 2 giocatori



Configurazione del tabellone per 3 giocatori



In caso di domande o se riscontrate componenti mancanti o danneggiati, non esitate a contattare il nostro team di supporto all'indirizzo support@titan-forge.com

Ottenete più prodotti di **EVE: War For New Eden** per arricchire la vostra esperienza!



Con l'**Espansione Titan**, potrete costruire e schierare le più grandi e temibili navi capitali dell'universo di EVE.

Questa scatola aggiunge **4 miniature Multicomponente di Navi di Classe Titan**, 4 tessere Costruzione Titan, 4 Estensioni della Plancia del Giocatore, 12 carte Tecnologia Titan, 4 Carte Collezionabili Titan Art e un Libretto delle Regole.



Con l'**Espansione Havoc** potrete invitare un quinto giocatore alle vostre partite di EVE. Nei panni del Cerchio Immortale, controllerete fazioni di pirati, comanderete una nuovissima flotta di astronavi canaglia e corromperete i sistemi al vostro passaggio. Questa scatola contiene **36 Miniature di Navi**, 100+ carte, 3 Tessere del Tabellone, 1 Plancia del Giocatore, 40 Cubi di Plastica, 50+ Segnalini e un Libretto delle Regole.





L'**Espansione Azariel Titan** permette al giocatore del Cerchio Immortale di costruire la propria nave di classe capitale. Questa scatola è indispensabile per i giocatori che possiedono le espansioni Titan e Havoc. All'interno troverete **1 Miniatura Titan Modulare**, 1 Tessera Costruzione Titan, 1 Estensione della Plancia del Giocatore, 3 Carte Tecnologia Titan, 1 Carta Collezionabile Titan Azariel Art e un Libretto delle Regole.

L'**Espansione Succession** arricchisce l'esperienza di EVE: War For New Eden introducendo nuovi comandanti imperiali, ciascuno con statistiche diverse e abilità uniche. Inoltre, i giocatori potranno godere di una maggiore varietà ed esplorare nuove strategie grazie a un set di sviluppi specifici per ogni fazione. All'interno della scatola troverete 4 Supporti in Plastica per le Plance dei Giocatori, **24 Carte Giocatore Imperiale** e 36 Carte Sviluppo delle Fazioni.







Con le 3 espansioni visive (**Risorse, Strutture e Controllo dei Sistemi**) è possibile sostituire gli elementi standard del gioco con miniature in plastica di alta qualità, migliorando l'esperienza visiva complessiva delle partite.



I **Collector's Set di EVE: War For New Eden** sono stati creati appositamente per i veri fan di EVE Online che desiderano esporre le loro navi preferite sul proprio scaffale. Ogni scatola contiene versioni ingrandite delle navi utilizzate nel gioco da tavolo, perfette per mostrare la vostra fedeltà a una fazione di EVE.



EVE: War for New Eden è stato finanziato con successo tramite Kickstarter.

Un sincero **GRAZIE** a tutti i sostenitori che hanno contribuito a dare vita a questo progetto!

Un ringraziamento speciale a **CCP** e alla **community di EVE Online** per il loro supporto e la fiducia.





Created by **Titan-Forge** in partnership with **CCP**

Project Direction: Roman Łakomiak
Game Design: Radosław Dmochowski, Roman Łakomiak
Project Managment: Radosław Dmochowski, Kuba Sawka
Art Direction: Jędrzej Wiliński
Graphic Artists: Bryan K. Ward (Rixx Javix), Sławomir Kościukiewicz, Kinga Brotoń, Adam Lepieszkiewicz
Game Testing: Marcin Kaim, Adam Ulman. Michał Marciniak, Grzegorz Bogacki, Kuba Sawka
3D Sculpts: Marcin Zdębski
Rules Copywriting: Kuba Sawka, Judgement Dave
Special Thanks to: Bergur "CCP Burger" Finnbogason, Anna Katrín "CCP Duckling" Ólafsdóttir

Traduzione Italiana: Simone Grillenzoni
Revisione: Diego Eramo, Simone Sproccati



