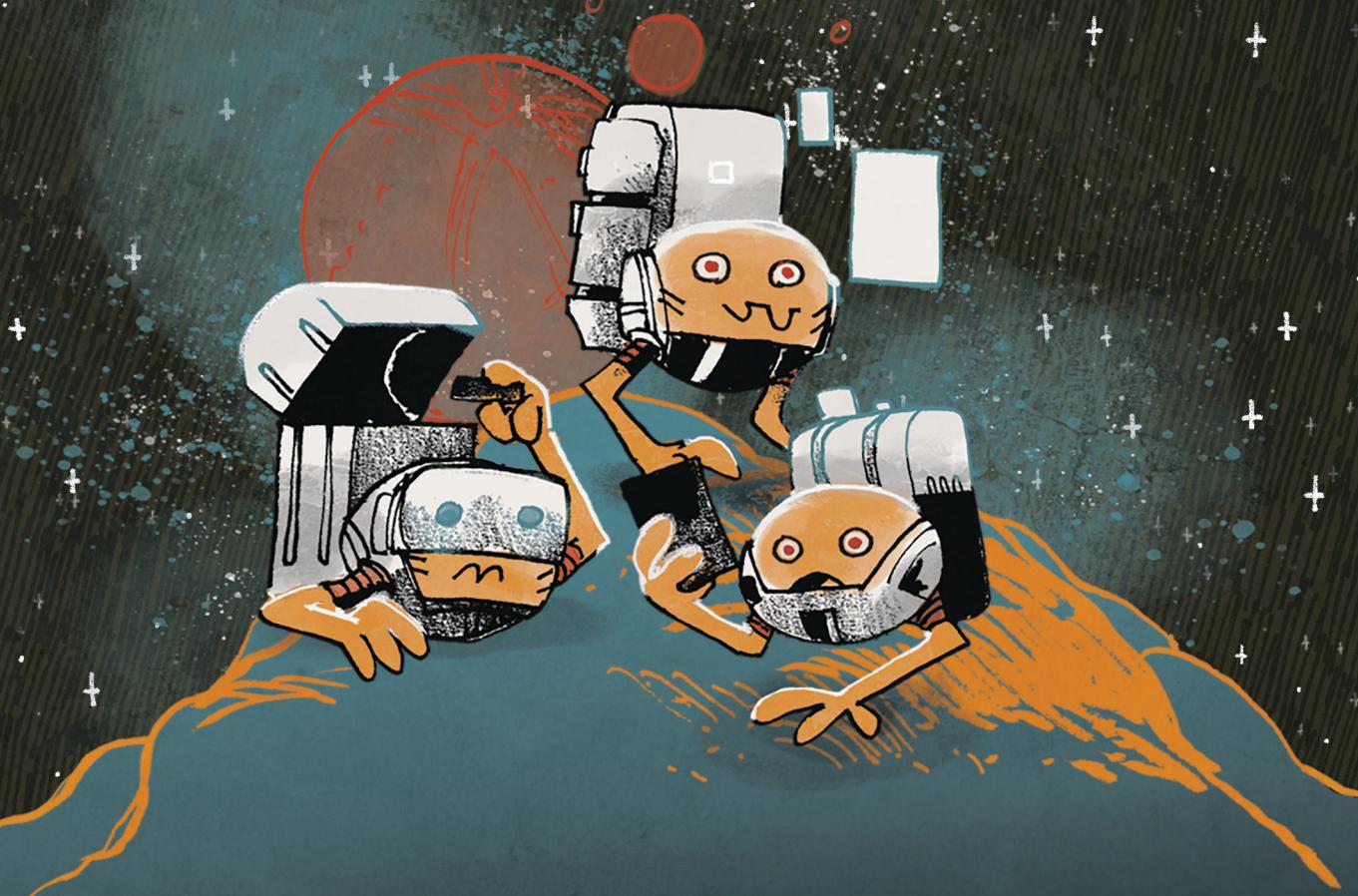


ARCS



INDICE DEI CONTENUTI

Introduzione	2	Fine di un Capitolo	18
Componenti	2	Azioni Secondarie	20
Preparazione	4	Leader & Lore	21
Concetti Chiave	6	Regole d'Oro	22
Giocare un Capitolo	8	Glossario	23
Azioni Principali	12	Riconoscimenti	23
Risorse	17	Indice	24
Carte Gilda	17		

INTRODUZIONE

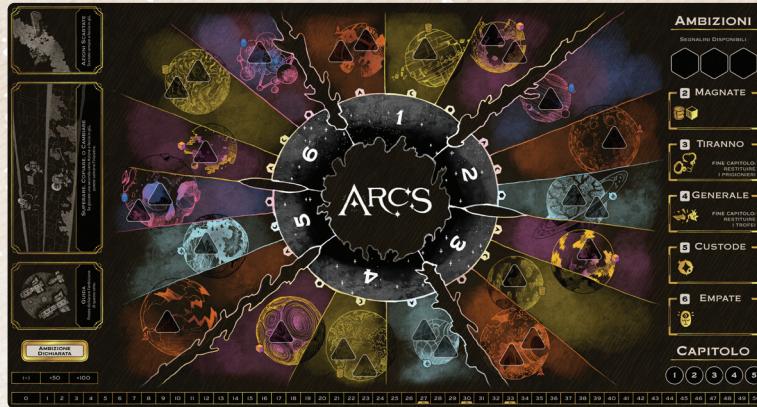
In Arcs siete alla guida di una società spaziale in lotta per la sopravvivenza nell'Orlo, una zona estremamente pericolosa ai confini della galassia. Una partita ad Arcs termina quando un giocatore ottiene abbastanza **Potere**, cioè punti vittoria. In una partita con 4 giocatori, un giocatore deve raggiungere almeno **27 Potere**. In 3 giocatori, **30 Potere**. In 2 giocatori, **33 Potere**. Al termine della partita, vince il giocatore con più Potere.

Per ottenere Potere dovete soddisfare le **ambizioni**, cioè obiettivi che i giocatori dichiarano durante la partita. Le ambizioni vengono calcolate alla fine del **capitolo**, quando tutti i giocatori non hanno più carte Azione in mano. Una partita dura un numero variabile di Capitoli, di solito da tre a cinque.

Per la vostra prima partita vi serviranno circa 45 minuti a giocatore. Dopo le prime partite, la durata dovrebbe ridursi a circa 30 minuti per giocatore.

COMPONENTI

MAPPA



La mappa dell'Orlo è dove svolgete le azioni. Qui è dove muoverete le vostre navi, combatterete i Rivali per ottenere il controllo dei sistemi e tasserete le città che costruirete sui pianeti per ottenere risorse.

PEZZI DEL GIOCATORE

La scatola contiene i pezzi per 4 giocatori. Ogni giocatore ha i seguenti pezzi:



PLANCIA GIOCATORE

Contiene le vostre risorse, le vostre città non costruite, e i pezzi Rivali presi come Trofei e Prigionieri.



SPAZIOPORTI (5)

Vengono costruiti sui pianeti e servono per costruire le navi.



CITTÀ (5)

Vengono costruite sui pianeti e possono essere tassate per ottenere segnalini Risorsa da posizionare sulla propria plancia giocatore.



NAVI (15)

Possono muoversi all'interno della mappa e partecipare ai combattimenti.



AGENTI (10)

Vengono posizionati sulle carte della Corte, una fila di carte accanto alla mappa. Quando avete più agenti rispetto a quelli Rivali, potete prendere quella carta.



INDICATORE POTERE (2)

Posizionato nel tracciato Potere sulla mappa, tiene traccia del vostro Potere. Il secondo indicatore viene utilizzato nell'espansione per indicare Potere negativo (-) o molto alto (+50 / +100).

CARTE



AZIONE (28)

Vengono giocate per svolgere azioni e dichiarare ambizioni.

In 2 o 3 giocatori, tutte le carte azione "1" e "7" non vengono utilizzate.



GILDA (25)

Rappresentano il supporto dei maestri delle gilde e delle unità operative. Si prendono dalla Corte, spesso fanno ottenere nuove azioni e possono essere rubate.



PREPARAZIONE (12)

(4x: 2, 3 e 4 giocatori)

Indicano dove posizionare i pezzi iniziali dei giocatori e quali parti della mappa coprire. Durante la preparazione ne viene pescata solo una.



VOX (6)

Rappresentano eventi nell'Orlo che potete sfruttare a vostro vantaggio. Si prendono dalla Corte e si risolvono immediatamente.



LEADER (8)

Danno ai giocatori poteri speciali e indicano i loro pezzi e risorse iniziali. Sono utilizzate nella modalità Leader & Lore (pag. 21).



LORE (14)

Rappresentano tecnologie perdute nel tempo e le intangibili qualità di leadership, fascino e rango. Sono utilizzate nella modalità Leader & Lore (pag. 21).

ALTRI PEZZI



SEGNALINI RISORSA (25)

(5x: Materiale, Carburante, Armi, Reliquie e Psicoenergia)

Rappresentano sia i beni che le persone esperte nel loro utilizzo. Permettono di soddisfare le ambizioni e possono essere spese per svolgere azioni speciali.



SEGNALINI AMBIZIONE (3)

Indicano quali ambizioni sono state dichiarate. All'inizio della partita, è visibile il lato blu (non quello arancione).



DADI COMBATTIMENTO (18)

(6x: Assalto, Incursione, Razzia)

Vengono utilizzati per risolvere i combattimenti.



INDICATORE CAPITOLO

Posizionato nel tracciato Capitolo sulla mappa, tiene traccia del capitolo in corso durante la partita.



INDICATORE INIZIATIVA

Indica il giocatore che svolgerà il primo turno di un round.



SEGNALINI ROTTA (4)

(2x: lunghi e corti)

Vengono posizionati sulla mappa durante la preparazione. Coprono i portali, rendendoli "fuori dal gioco", e uniscono i portali dei due settori confinanti.

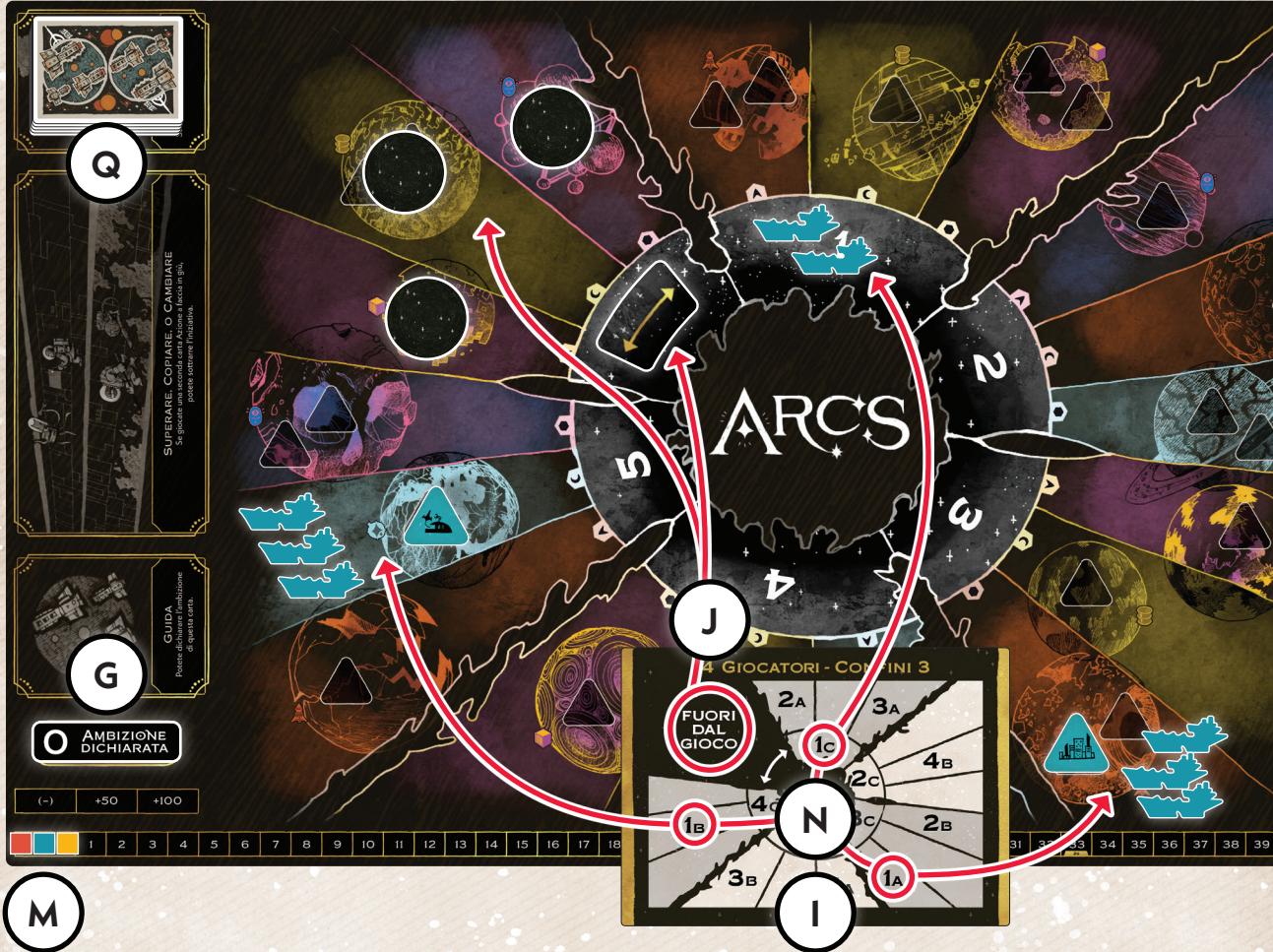
SEGNALINI FUORI DAL GIOCO (6)

Vengono posizionati sulla mappa durante la preparazione. Coprono i pianeti, rendendoli "fuori dal gioco".



SCHEDE RIASSUNTIVE (4)

Riassumono le regole principali e le azioni che è possibile svolgere.



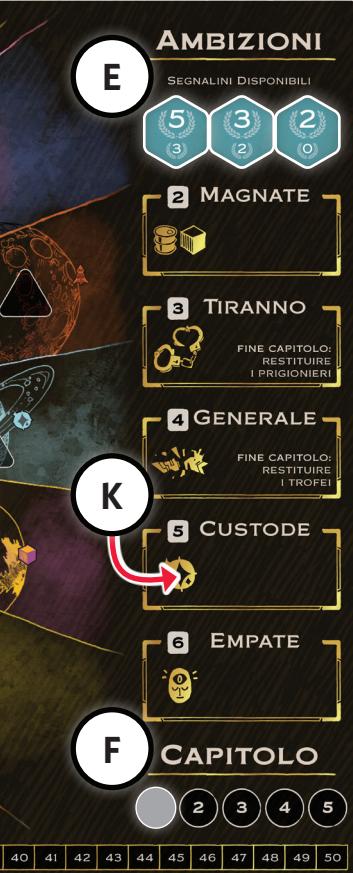
PREPARAZIONE

1. IL TAVOLO

- Posizionate sul tavolo la **mappa**, e formate una riserva condivisa con i **18 dadi** **Combattimento** e i **25 segnalini Risorsa**.
- Scegliete casualmente un giocatore a cui dare l'**indicatore Iniziativa**.
- Mescolate le **20 carte Azione** di valore da "2" a "6" e formate il mazzo Azioni.
- Solo in 4 giocatori.** Mescolate nel mazzo Azioni anche le **8 carte Azione di valore "1" e "7"** (altrimenti, rimettettele nella scatola).
- Posizionate i **3 segnalini Ambizione** nella sezione Segnalini Disponibili sulla mappa, con il lato blu a faccia in su.
- Posizionate l'**indicatore Capitolo** nello spazio "1" del tracciato Capitolo sulla mappa.
- Posizionate il **segnalino Zero** nello spazio Ambizione Dichiarata sulla mappa.
- Mescolate **tutte le 6 carte Vox** e le **25 carte Gilda** e formate il **mazzo Corte**.

Pescate 3 carte (2 giocatori) o 4 carte (3-4 giocatori) da questo mazzo e posizionatele in una fila a faccia in su per formare la **Corte**.

- Mescolate le **carte Preparazione** che indicano il numero di giocatori al tavolo e pescatene una.
- Nel settore (4 giocatori) o nei 2 settori (2-3 giocatori) sulla mappa, indicati nella carta Preparazione come Fuori dal Gioco, posizionate un **segnalino Rotta** sul relativo portale numerato e 3 **segnalini Fuori dal Gioco** sui pianeti adiacenti a quel portale.
- Solo in 2 giocatori.** Posizionate nei riquadri Ambizione i **6 segnalini Risorsa** corrispondenti ai 6 pianeti coperti dai segnalini Fuori dal Gioco:
 - ◆ Materiale e Carburante su Magnate.
 - ◆ Armi su Generale.
 - ◆ Reliquie su Custode.
 - ◆ Psicoenergia su Empate.



2. I GIOCATORI

- Ogni giocatore sceglie un colore e prende la **plancia giocatore**, le **5 città**, i **5 spazioporti**, le **15 navi** e i **10 agenti** corrispondenti, poi posiziona le città sugli spazi triangolari nella parte superiore della propria plancia giocatore.
- Ogni giocatore posiziona il proprio **indicatore Potere** nello spazio "0" del tracciato Potere sulla mappa.
- Ogni giocatore posiziona i propri **pezzi iniziali** sulla mappa. Inizia il giocatore con l'indicatore Iniziativa:
 - Posiziona **3 navi** e **1 città** (quella più a sinistra nella sua plancia giocatore) nel sistema contrassegnato **1A** sulla carta Preparazione.
 - Posiziona **3 navi** e **1 spaziporto** nel sistema contrassegnato **1B**.
 - Posiziona **2 navi** nel sistema (3-4 giocatori) o nei 2 sistemi (2 giocatori) contrassegnati **1C**.

Proseguendo in senso orario, il 2°, 3° e 4° giocatore posizionano i propri pezzi (come nei passaggi precedenti) nei sistemi contrassegnati rispettivamente **2A-C**, **3A-C** e **4A-C** sulla carta Preparazione.

- Ogni giocatore ottiene i **2 segnalini Risorsa** corrispondenti ai simboli dei pianeti nei propri sistemi A e B. Poi posiziona la risorsa A e la risorsa B rispettivamente nel primo e nel secondo spazio tondo più a sinistra della sua plancia giocatore.
- Ogni giocatore pesca **6 carte Azione** e forma la sua mano di carte. Solo in 2 giocatori. Il giocatore senza l'iniziativa può scartare tutte e 6 le carte in mano e pescarne altre 6.
- Mescolate **tutte le restanti carte Azione** (quelle non pescate dai giocatori) e posizionatele a faccia in giù nella pila delle Azioni Scartate sulla mappa.

CONCETTI CHIAVE

L'ARCO DELLA PARTITA

Una partita ad Arcs dura un numero variabile di **Capitoli**, di solito da tre a cinque. Ogni Capitolo è composto da diversi **round**.

In un round, iniziando dal giocatore che ha l'iniziativa e proseguendo in senso orario, ogni giocatore svolge un **turro** giocando una carta Azione per svolgere varie azioni. Dopo che tutti hanno svolto un turno, si controlla chi ha l'iniziativa per il round successivo (vedi **Giocare un Capitolo**, pag. 8).

Continuate a giocare round fino a quando nessuno ha più carte Azione in mano. A questo punto il capitolo termina: i giocatori ottengono Potere dalle ambizioni che hanno soddisfatto e tutti pescano una nuova mano di carte (vedi **Fine di un Capitolo**, pag. 18).

POTERE E AMBIZIONI

I giocatori ottengono Potere dalle **ambizioni** che riescono a soddisfare. Il giocatore con l'indicatore Iniziativa può scegliere di dichiarare l'ambizione indicata sulla carta Azione giocata nel proprio turno. Per indicarlo, sposta il segnalino Ambizione con il valore più alto nel riquadro Ambizione corrispondente sul lato destro della mappa.

Alla fine del Capitolo, i giocatori ottengono Potere dalle ambizioni dichiarate, ma solo se sono riusciti a soddisfarle meglio degli altri giocatori. Non importa se un'ambizione è stata dichiarata da un altro giocatore: chiunque può soddisfarla.

LA MAPPA

La mappa è divisa in 6 **settori**. Ogni settore ha 4 **sistemi**: 3 **pianeti** e 1 **portale**, su cui è indicato il numero del settore.

Un sistema è **adiacente** a un altro se condividono un bordo sottile. Le adiacenze sono molto importanti ai fini del movimento (pag. 13).

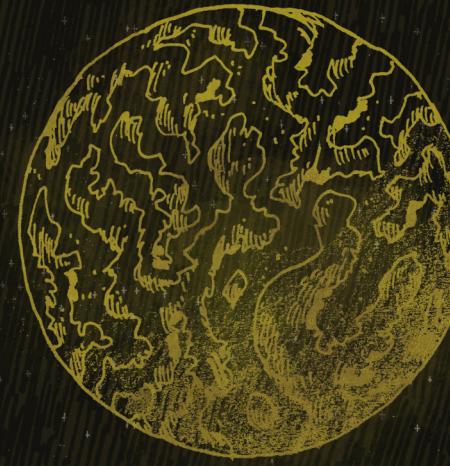
- Ogni portale è adiacente ai 3 pianeti del suo settore e ai portali dei 2 settori confinanti.
- Ogni pianeta è adiacente al portale del suo settore e a uno o entrambi i pianeti confinanti. I pianeti separati da un bordo spesso e irregolare non sono adiacenti.

Il centro della mappa con il logo Arcs non è parte del gioco.

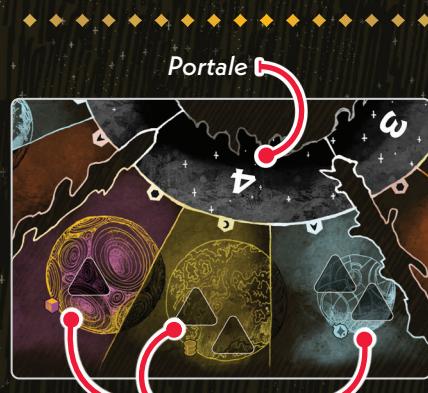
Durante la preparazione, 1 o 2 settori hanno i propri pianeti coperti dai **segnalini Fuori dal Gioco** e il proprio portale coperto dal **segnalino Rotta**. Questi settori sono **fuori dal gioco**.

Il segnalino Rotta unisce i portali dei due settori confinanti, permettendo di spostarsi tra di essi con un solo movimento.

Ogni **pianeta** ha un **tipo di pianeta** e 1 o 2 **spazi Edificio**, dove potete costruire città e spazioporti (ogni pianeta ha anche un **simbolo ID** utilizzato nell'espansione: ▲, ♠ o ♣).



Dichiarare un'Ambizione



Settore 4



Tipi di Pianeta



Spazio Edificio



Risorse



Liberare gli spazi Risorsa



Influenzare la Corte



Sdraiate sul fianco la nave o girate l'edificio per danneggiarli



Rosso ha il controllo



Prendere un Trofeo



RISORSE E CITTÀ

Ci sono 5 tipi di **risorse** che corrispondono ai 5 tipi di pianeta. Solitamente le ottenete tassando le città (pag. 12) e razziando i Rivali in combattimento (pag. 16).

Le risorse possono essere spese per svolgere varie azioni (pag. 17) e alcune di esse vi permettono di soddisfare le ambizioni **Magnate**, **Custode** ed **Empate** (pag. 18).

Conservate i segnalini Risorsa negli **spazi Risorsa** sulla vostra plancia giocatore. Man mano che costruirete le **città**, liberate nuovi spazi Risorsa e scoprirete i bonus Potere della Città da applicare quando soddisfate le Ambizioni (pag. 19).

AGENTI E CORTE

I vostri Agenti sono burocrati e diplomatici che amministrano le vostre città e influenzano i potenti interessi dell'Orlo.

Durante la partita, potete posizionare i vostri agenti sulle carte della **Corte**: la fila di carte accanto alla mappa (vedi **Influenzare**, pag. 13). Quando su una carta della Corte avete più agenti rispetto a quelli Rivali, allora potete prenderla (vedi **Acquisire**, pag. 13).

DANNI E CONTROLLO

All'inizio della partita, i pezzi sono **integri**: le navi poggiano sulla base e gli edifici sono sul lato più chiaro.

Durante i combattimenti, i pezzi integri possono essere **danneggiati**. Per indicarlo, sdraiate le navi sul fianco e girate i segnalini Edificio sul lato con gli angoli più scuri. Se un pezzo già danneggiato viene danneggiato una seconda volta, è **distrutto**: rimuovetelo dalla mappa (vedi **Trofei** e **Prigionieri**).

Il **controllo** di un sistema e del suo contenuto appartiene al giocatore con il **maggior numero di navi integre** in quel sistema rispetto a ogni altro **Rivale** (*un altro giocatore*). In caso di pareggio, nessuno ha il controllo del sistema.

Controllare un sistema vi permette di tassare le città Rivali e catturare i loro agenti, limita il movimento delle navi Rivali e danneggia i pezzi Rivali quando vengono costruiti (pag. 12–13).

TROFEI E PRIGIONIERI

Quando **distruggete** un pezzo Rivale, posizionate lo nel **riquadro Trofei** sulla vostra plancia giocatore. I trofei vi permettono di soddisfare l'ambizione **Generale**. Alcune azioni, come Combattere (pag. 14), vi permettono di distruggere i pezzi Rivali.

Quando **catturate** un agente Rivale, posizionate lo nel **riquadro Prigionieri** sulla vostra plancia giocatore. I prigionieri vi permettono di soddisfare l'ambizione **Tiranno**. Alcune azioni, come Tassare (pag. 12) e Acquisire (pag. 13), vi permettono di catturare gli agenti Rivali.

GIOCARE UN CAPITOLO

Una partita ad Arcs può durare fino a 5 **capitoli**. In ogni capitolo, giocherete un numero variabile di **round**. In un round, partendo dal giocatore con l'indicatore Iniziativa e proseguendo in senso orario, ogni giocatore svolge un **turbo**.

Normalmente, nel vostro turno dovete giocare 1 **carta Azione** che vi permette di svolgere una o più azioni.

Alla fine del round, in base alle carte che sono state giocate, l'indicatore Iniziativa potrebbe passare a un nuovo giocatore.

Continuate a giocare round fino a quando nessuno ha più carte Azione in mano. A questo punto, il capitolo termina (pag. 18).

PUNTO 1: IL GIOCATORE CON L'INIZIATIVA SVOLGE IL TURNO

Il giocatore con l'iniziativa deve giocare una carta Azione a faccia in su come **carta Guida**. Poi può svolgere un'azione (pag. 12–16) per ogni **punto azione** sulla carta Guida, in base al suo seme:

- ♦ **Amministrazione**: azioni **Tassare**, **Riparare** o **Influenzare**.
- ♦ **Aggressione**: azioni **Combattere**, **Muovere** o **Acquisire**.
- ♦ **Costruzione**: azioni **Costruire** o **Riparare**.
- ♦ **Mobilizzazione**: azioni **Muovere** o **Influenzare**.

Posizionate la carta nello spazio "Guida" sulla mappa in modo che i giocatori possano consultarla durante il round.



Diana ha l'iniziativa, quindi gioca la carta Guida. Sceglie una carta Costruzione, che le permette di costruire o riparare.

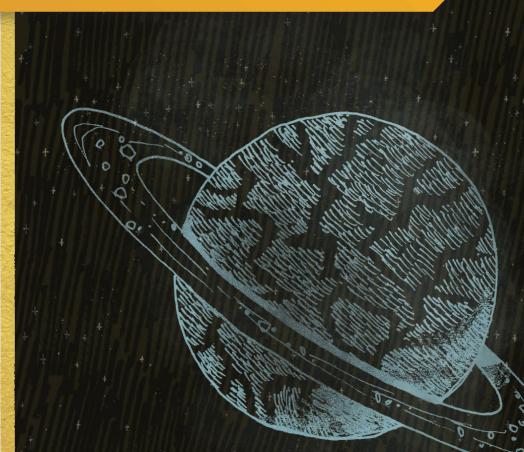
Questa carta ha 3 punti Azione. Ne spende uno per costruire, uno per riparare e sceglie di non svolgere la terza azione.

PASSARE L'INIZIATIVA

Se avete l'iniziativa, ma non avete nessuna carta in mano o semplicemente scegliete di saltare il vostro turno, dovete **passare l'iniziativa**.

Se passate l'iniziativa, date l'indicatore Iniziativa al giocatore successivo, in senso orario, con almeno una carta in mano, poi il round termina immediatamente. Il nuovo giocatore con l'indicatore Iniziativa giocherà la carta Guida del nuovo round.

Se tutti i giocatori con ancora delle carte Azione in mano passano l'iniziativa consecutivamente, scartate tutte le carte azione: il capitolo termina immediatamente (pag. 18).



Potete anche dichiarare un'ambizione già dichiarata in un round precedente!
Semplicemente, posizionate nello stesso riquadro un altro segnalino Ambizione.

Ogni carta vi permette di posizionare un solo segnalino Ambizione.

Dichiarare un'ambizione non cambia il numero di punti azione presenti sulla vostra carta.

Prima di svolgere le sue azioni, Diana dichiara l'ambizione "Generale" indicata sulla sua carta.

Poi prende dalla sezione Segnalini Disponibili il segnalino Ambizione con il valore più alto, e lo posiziona nel riquadro ambizione "Generale" sulla mappa.

Infine copre il valore della sua carta con il segnalino Zero, rendendo il valore della carta Guida appena giocata uguale a 0. Ha ancora a disposizione 3 punti azione!

DICHIARARE UN'AMBIZIONE

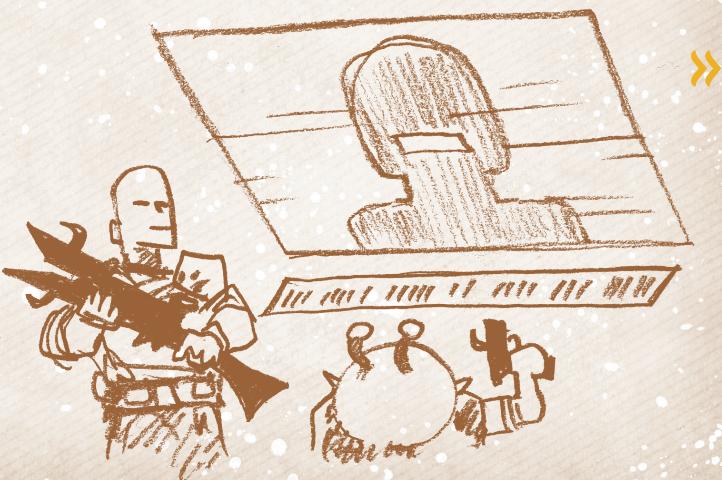
Se avete l'iniziativa, prima di svolgere **qualsiasi** azione, potete dichiarare l'ambizione indicata sulla vostra carta Guida:

- ◆ Le carte "1" **non** hanno l'ambizione (solo in 4 giocatori).
- ◆ Le carte da "2" a "6" vi permettono di dichiarare l'ambizione **corrispondente** (sono elencate a pagina 18).
- ◆ Le carte "7" vi permettono di dichiarare **qualsiasi** ambizione (solo in 4 giocatori).

Prendete il segnalino Ambizione con il valore più alto dalla sezione Segnalini Disponibili in alto a destra sulla mappa, poi posizionatevelo nel riquadro Ambizione corrispondente all'ambizione dichiarata.

Posizionate il segnalino Zero sulla carta Guida, in modo da coprire il **valore della carta** (indicato nell'angolo in alto a sinistra), ma non i suoi punti azione: il valore della carta ora è 0.

Se tutti i segnalini Ambizione sono già stati posizionati, non potete più dichiarare un'ambizione.



PUNTO 2: GLI ALTRI GIOCATORI SVOLGONO I LORO TURNI

Dopo che il giocatore con l'iniziativa ha terminato il suo turno, ogni altro giocatore, in senso orario, svolge il proprio turno. I giocatori senza carte in mano saltano il loro turno.

Nel vostro turno, dovete giocare una carta Azione in uno dei seguenti tre modi:

- ♦ **Superare:** giocate una carta Azione a faccia in su dello stesso seme della carta Guida, ma di valore maggiore. Potete svolgere azioni fino al numero di punti azione indicati sulla **vostra carta**.
- ♦ **Cambiare:** giocate una carta Azione a faccia in su di un qualsiasi valore, ma con un seme diverso rispetto alla carta Guida. Potete svolgere una sola azione tra quelle indicate sulla **vostra carta**.
- ♦ **Copiare:** giocate una qualsiasi carta Azione a faccia in giù. Potete svolgere una sola azione tra quelle indicate sulla **carta Guida**.

Posizionate la carta nel riquadro "Superare, Copiare o Cambiare" sulla mappa, in modo che sia visibile a tutti i giocatori.



Quando Superate, dovete giocare una carta il cui valore sia maggiore rispetto alla carta Guida, non rispetto a tutte le carte giocate!

Quando Cambiate, il seme della carta Guida rimane lo stesso.

Cambiare - 1 Azione!

AGGRESSIONE
Combattere • Muovere
• Acquisire



Superare - 2 Azioni!

COSTRUZIONE
Costruire • Riparare



Dopo che Diana ha giocato la sua carta Costruzione come carta Guida del round, è il turno di Gibbs che gioca una carta Aggressione per Cambiare e sceglie di muovere.

Ora è il turno di Jack che gioca una carta Costruzione "5". Ha lo stesso seme della carta Guida e un valore maggiore di "0", quindi Supera e costruisce due volte.





Per Superare, dovete giocare lo stesso seme della carta Guida!

Potete Superare con una carta "7" anche se l'iniziativa è già stata sottratta, svolgerete solo le azioni senza sottrarre di nuovo l'iniziativa.



In questo round Jack ha Superato con la carta Costruzione di valore maggiore.

Siccome nessuno ha sottratto l'iniziativa, Jack prende l'indicatore Iniziativa.

SOTTRARRE L'INIZIATIVA

Quando giocate una carta, prima di svolgere **qualsiasi** azione, potete **sottrarre l'indicatore Iniziativa** dal giocatore che lo possiede. Ci sono due modi per farlo:

- ◆ **Giocare una carta Azione aggiuntiva.** Posizionate la a faccia in giù accanto alla carta che avete giocato.
- ◆ **Non** potete svolgere le azioni di questa carta.
- ◆ **Superare con una carta Azione "7".** Potete comunque svolgere le azioni di questa carta (*le carte "7" si utilizzano solo in 4 giocatori*).

Per indicare che l'indicatore Iniziativa è stato sottratto, sdraiatalo. Per il resto di questo round, i giocatori **non** possono sottrarre l'iniziativa.

Il giocatore con l'iniziativa non può Sottrarre l'Iniziativa.

PUNTO 3: CONTROLLARE CHI HA L'INIZIATIVA

Dopo che tutti i giocatori hanno svolto il loro turno, controllate se l'indicatore Iniziativa passa a un nuovo giocatore.

Se in questo round nessuno ha sottratto l'iniziativa, il giocatore che ha **Superato con la carta di valore maggiore** prende l'indicatore iniziativa. Se nessuno ha Superato, l'indicatore Iniziativa rimane al giocatore che lo possiede.

Se in questo round qualcuno ha sottratto l'Iniziativa, quel giocatore prende l'indicatore Iniziativa.

Valore della Carta



PUNTO 4: SCARTARE LE CARTE E NUOVO ROUND

Posizionate **a faccia in giù** nella pila delle Azioni Scartate sulla mappa tutte le carte Azione giocate e qualsiasi carta Azione utilizzata per sottrarre l'iniziativa.

Se almeno un giocatore ha una o più carte Azione in mano, iniziate un nuovo round. Altrimenti il Capitolo è terminato (pag. 18).



AZIONI PRINCIPALI

TASSARE (AMMINISTRAZIONE)

Scegliete una città Leale o una città Rivale che **controllate** e ottenete 1 risorsa corrispondente al tipo di pianeta dove è costruita quella città, presa dalla riserva condivisa.

Se tassate una città Rivale, catturate anche 1 agente di quel Rivale, preso dalla sua riserva (*lo catturate anche se non ottenete la risorsa*).

Limite di Tasse: potete tassare la stessa città solo una volta per turno.

Prigionieri: posizionate gli agenti catturati nel riquadro Prigionieri sulla vostra plancia giocatore; vi permettono di soddisfare la vostra ambizione **Tiranno** (pag. 18).



COSTRUIRE (COSTRUZIONE)

Potete costruire un **edificio** o una **nave**:

- ♦ **Edificio:** posizionate 1 spazioporto o 1 città in uno spazio Edificio libero in un sistema con almeno un pezzo Leale. Se costruite una città, prendete quella più a sinistra sulla vostra plancia giocatore.
- ♦ **Nave:** posizionate 1 nave in uno spazioporto Leale. Ogni spazioporto può costruire solo una nave per turno.

Quando costruite un pezzo in un sistema controllato da un altro giocatore, posizionatelo **danneggiato**.



I pezzi **Leali** sono quelli del vostro colore.

I pezzi **Rivali** sono quelli dei colori degli altri giocatori.

Avere il **Controllo** significa avere la maggioranza di navi integre nel sistema.

Quando ottenete **risorse**, dovete posizionarle negli spazi **Risorsa liberi** sulla vostra plancia giocatore (vedi **Risorse**, pag. 17).

Diana tassa due volte e ottiene un **Materiale** dalla sua città e una **Psicoenergia** dalla città di Gibbs, che lei controlla.

Ottiene 1 **Materiale** e 1 **Psicoenergia**. Poiché ha tassato la città di Gibbs, prende 1 agente della riserva di Gibbs e lo posiziona nel suo riquadro **Prigionieri**.

Le navi **danneggiate** sono sdraiate su un fianco, mentre gli **edifici danneggiati** hanno il lato con gli angoli più scuri a faccia in su.

Gibbs costruisce due volte. Prima uno spazioporto su un pianeta dove ha una nave.

Poi costruisce una nave. Può posizionarla in uno qualsiasi dei suoi spazioporti, quindi anche in quello appena costruito.

Un sistema può essere un portale o un pianeta (pag. 6).

I sistemi che condividono un singolo bordo sottile sono adiacenti.

Quando attivate la Fionda, determinate il controllo del sistema prima che le vostre navi inizino il movimento, e non dopo.

Non potete attivare la Fionda dagli spazioporti Rivali che controllate.

Jack muove 2 navi Leali da uno spaziporto Leale, così può attivare la Fionda.

Si muovono dal pianeta al portale "4". Normalmente dovrebbero fermarsi, ma la Fionda permette alle navi di muovere fino al portale "5", controllato da Diana. Il loro movimento termina qui.

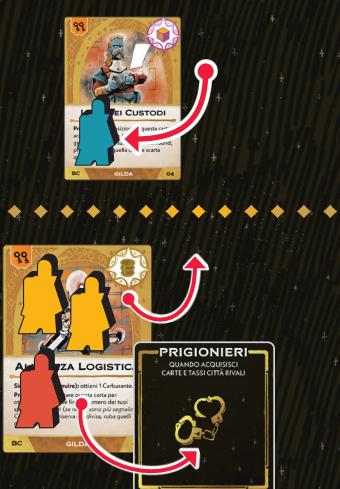
Se Jack vuole continuare a muoversi, deve svolgere un'altra azione Muovere.

MUOVERE (MOBILITAZIONE E AGGRESSIONE)

Muovete un qualsiasi numero di navi Leali da un sistema a un sistema adiacente.

Se vi muovete da un sistema con uno spaziporto Leale, potete **attivare la Fionda**: continuate a muovere le navi quanto volete, lasciandone indietro quante ne volete, finché non muovete su un portale controllato da un Rivale **oppure su un qualsiasi pianeta (indipendentemente da chi lo controlla)**.

Settori Fuori dal Gioco: non potete muovervi in nessun sistema che fa parte dei settori fuori dal gioco. Il segnalino Rotta posizionato sui portali fuori dal gioco rende adiacenti i due portali ad esso confinanti.



Non potete svolgere le azioni Preludio delle carte acquisite nello stesso Preludio (pag. 20).

RIPARARE (COSTRUZIONE E AMMINISTRAZIONE)

Raddrizzate 1 nave Leale danneggiata o girate 1 edificio Leale danneggiato (ovunque sulla mappa!).

INFLUENZARE (MOBILITAZIONE E AMMINISTRAZIONE)

Posizionate 1 agente su una qualsiasi carta della Corte (*la Corte è la fila di carte accanto alla mappa*).

ACQUISIRE (AGGRESSIONE)

Prendete 1 carta dalla Corte sulla quale avete più agenti Leali rispetto a ogni altro Rivale. Dalla carta appena acquisita, rimettete tutti gli agenti Leali nella vostra riserva e, se presenti, catturate tutti gli agenti Rivali.

Se presente, risolvete immediatamente la sua azione **Appena Acquisita**. Se il testo indica di scartarla, posizionatela a faccia in su in una pila degli scarti delle Corte vicino al mazzo Corte.

Infine pescate una carta dal mazzo Corte e posizionate la a faccia in su nella Corte, al posto della carta appena acquisita.

Prigionieri: posizionate gli agenti catturati nel riquadro Prigionieri sulla vostra plancia giocatore; vi permettono di soddisfare la vostra ambizione **Tiranno** (pag. 18).

COMBATTERE (AGGRESSIONE)

1. **Scegliere il Sistema del Combattimento:** scegliete 1 sistema con almeno una nave Leale. Questo è il Sistema del Combattimento. **Tutte** le navi Leali in questo sistema sono considerate **navi in attacco**.
2. **Scegliere il Difensore:** dovete scegliere 1 Rivale con uno o più pezzi nel Sistema del Combattimento. Questi sono i **pezzi in difesa**.
3. **Scegliere i Dadi Combattimento:** per ogni nave in attacco, **potete** scegliere 1 dado Assalto, Incursione o Razzia.
 - ♦ **Dadi Assalto.** Infingono molti danni al difensore, ma sono rischiosi anche per l'attaccante.
 - ♦ **Dadi Incursione.** Nessun rischio per l'attaccante, ma infingono pochi danni al difensore.
 - ♦ **Dadi Razzia.** Rubano carte e risorse al difensore e potrebbero infliggergli danni, ma sono molto rischiosi anche per l'attaccante.

Limite dei Dadi Razzia: potete scegliere i dadi Razzia solo se c'è almeno **un edificio in difesa** oppure se il difensore non ha edifici Leali in nessun sistema sulla mappa.

4. **Tirare e Risolvere i Dadi:** tirate i dadi che avete scelto e risolvete tutti i risultati ottenuti, in questo ordine:
 1. Per ogni , colpite una qualsiasi vostra **nave in attacco**.
 2. Se avete ottenuto almeno un , il difensore vi **intercetta**: per ogni nave in difesa integra, colpite una qualsiasi vostra **nave in attacco** (potete essere intercettati solo una volta per combattimento!).
 3. Per ogni , colpite una qualsiasi **nave in difesa**. Se non ci sono navi in difesa, allora potete colpire un qualsiasi edificio in difesa.
 4. Per ogni , colpite un qualsiasi **edificio in difesa**.
 5. Se è rimasta almeno una nave in attacco, spendete  per razziare **le risorse e le carte** del difensore (vedi **Razziare**, pag. 16).

Quando un pezzo integro viene colpito, è **danneggiato**: se è una nave, sdraiatala sul fianco; se è un edificio, giratelo sul lato con gli angoli più scuri.

Quando un pezzo danneggiato viene colpito, è **distrutto**: l'attaccante prende i pezzi in difesa distrutti come Trofei, e il difensore prende i pezzi in attacco distrutti come Trofei.

Trofei: posizionate i pezzi presi come Trofei nel riquadro Trofei sulla vostra plancia giocatore; vi permettono di soddisfare la vostra ambizione **Generale** (pag. 18).

Un sistema può essere un portale o un pianeta (pag. 6).



Potete scegliere meno dadi rispetto al totale delle navi in attacco (anche zero) e potete scegliere quanti dadi di ogni tipo prendere, ma non più di 6 per tipo.



Per essere chiari, è l'attaccante che tira e risolve tutti i dadi. Il difensore di solito non prende decisioni.

Diana sta combattendo contro Jack in una pianeta di tipo Reliquie. Diana ha 4 navi integre. Jack ha 1 nave integra, 2 navi danneggiate e 1 città danneggiata.



Diana può scegliere fino a 4 dadi. Sceglie 2 dadi Assalto e 2 dadi Razzia.

Tira i dadi e ottiene



Diana deve prima subire i colpi. Subisce 2 colpi, 1 da e 1 da (perché Jack ha 1 sola nave integra). Diana sceglie di dividere i 2 colpi su due delle sue navi invece di distruggerne una.



Poi Diana infligge i colpi.

Con , Diana sceglie di colpire l'ultima nave integra di Jack.



Con , Diana deve colpire la città di Jack, distruggendola e posizionandola nel proprio riquadro Trofei.



DISTRUGGERE LE CITTÀ

Se distruggete una città (anche fuori dal combattimento!), dovete:

1. **Recare Oltraggio.** Scartate tutte le vostre risorse e carte Gilda del tipo di pianeta della città distrutta (posizionate le carte a faccia in su nella pila degli scarti della Corte). Posizionate un vostro agente sulla vostra plancia giocatore, nello spazio Oltraggio corrispondente al tipo di pianeta della città distrutta: da adesso in poi, quella risorsa è **Negata** (vedi sotto).
2. **Soggiogare la Corte.** Acquisite una qualsiasi carta con sopra **uno o più** agenti del difensore. Prendete tutti gli agenti Rivali sulla carta come **Trofei**, non Prigionieri.

Oltraggio: non potete spendere le **risorse Negate** per la loro normale azione Preludio (pag. 17).

Se non avete un agente Leale, rimpiazzatelo con un qualsiasi altro pezzo fino a quando un vostro agente non torna disponibile.

Se avete già un agente nello spazio Oltraggio, svolgete comunque entrambi i passaggi senza posizionare un altro agente.

Le risorse Negate vi permettono comunque di soddisfare le vostre ambizioni e potete ottenerle normalmente tassando le città.



RAZZIARE

Se dopo aver subito colpi è rimasta almeno una nave in attacco, potete spendere **Or** per rubare, una alla volta, risorse e carte Gilda del difensore. Spendete il numero di **Or** pari al **costo di razzia** indicato sopra agli spazi Risorsa della plancia giocatore o nell'angolo in alto a sinistra delle carte Gilda (pag. 17).

Siccome ha distrutto una città su un pianeta Reliquie, Diana scarta tutte le sue risorse Reliquie e carte Gilda Reliquie, quindi posiziona un suo agente nello spazio Oltraggio Reliquie.

Poi prende una carta dalla Corte con sopra 1 agente di Jack e lo posiziona, assieme agli altri 2 agenti Rivali, nel suo riquadro Trofei. Infine pesca una carta dal mazzo Corte per riempire la Corte.

Quando distruggete una città, e quindi Recate Oltraggio, non dovete scartare le carte razziate del tipo di pianeta della città distrutta (perché Razziare si risolve dopo Recare Oltraggio)



Diana spende le sue **Or Or per rubare dalla plancia giocatore di Jack 1 risorsa Materiale e 1 risorsa Armi.**

Se avesse ottenuto una **Or in più, avrebbe invece potuto rubare la risorsa Reliquie.**

RISORSE

Il vostro Preludio inizia dopo aver giocato una carta Azione e termina quando spendete il primo dei suoi punti Azione.

Non potete spendere risorse se passate l'iniziativa o se non avete carte in mano.

Spendere 1 risorsa Armi durante il Preludio equivale ad aggiungere "o Combattere" alla carta Azione che avete giocato.

Non potete spendere 1 risorsa Armi per trasformare le azioni di altre risorse in azioni Combattere.

Nel vostro Preludio (pag. 20), potete spendere un qualsiasi numero e mix di vostri segnalini Risorsa per svolgere o meno le loro azioni:

	Materiale: svolgete un'azione Costruire o Riparare.
	Carburante: svolgete un'azione Movimento.
	Armi: in questo turno, potete spendere uno o più punti Azione della carta che avete giocato per svolgere una o più azioni Combattere.
	Reliquie: svolgete un'azione Acquisire.
	Psicoenergia: svolgete un'azione tra quelle indicate sulla carta Guida.

Conservate le risorse negli spazi Risorsa. Quando ottenete o vi viene data una risorsa, posizionatela in un vostro spazio Risorsa libero. Nel farlo, potete riorganizzare le risorse nei vostri spazi Risorsa, ma dovete scartare quelle che non potete conservare.

Se una città torna sulla vostra plancia giocatore e copre uno spazio Risorsa, potete riorganizzare le vostre risorse, ed eventualmente scartarle, come descritto sopra.

Ogni spazio Risorsa ha un **costo di razzia**: il numero di che l'attaccante deve spendere in combattimento per rubare quella risorsa.

Alcune carte possono conservare risorse. Queste risorse possono essere spese, permettono di soddisfare le ambizioni e non possono essere rubate a meno che non venga esplicitamente indicato. Se una carta che conserva risorse viene rubata, le risorse rimangono sulla carta. Se viene sepolta, scartata o demolita, rimettete le risorse nella riserva condivisa.



Potete liberare spazi Risorsa costruendo le città!



CARTE GILDA

Per ottenere le carte Gilda dalla Corte dovete prima svolgere l'azione Influenzare e poi l'azione Acquisire (pag. 13).

Le carte Gilda hanno 3 parti: **simbolo**, **regole** e **costo di razzia**.

Simbolo: corrisponde a 1 delle 5 risorse e, come le risorse, permette di soddisfare le ambizioni (**le carte Materiale e Carburante** permettono di soddisfare l'ambizione Magnate, **le carte Reliquie** quella Custode e **le carte Psicoenergia** quella Empate). Le carte Armi non permettono di soddisfare ambizioni.

Regole: indicano nuove azioni e modificatori (pag. 20).

Costo di Razzia: indica il numero di che l'attaccante deve spendere in combattimento per rubare la carta.

= FINE DI UN CAPITOLO =

Il Capitolo termina quando nessuno ha più carte Azione in mano oppure quando tutti quelli con carte in mano passano l'iniziativa.

Al termine del Capitolo, svolgete i seguenti passaggi:

PUNTO 1: CALCOLARE IL POTERE DALLE AMBIZIONI

Calcolate il Potere **solo** dalle ambizioni che hanno almeno un segnalino Ambizione nel proprio riquadro. Per ottenere Potere da queste ambizioni, un giocatore deve:

- ♦ **Magnate.** Avere la maggioranza di simboli Carburante e Materiale su risorse e carte Gilda.
- ♦ **Tiranno.** Avere la maggioranza di Prigionieri sulla propria plancia giocatore (vedi **Tassare e Acquisire**).
- ♦ **Generale.** Avere la maggioranza di Trofei sulla propria plancia giocatore (vedi **Combattere**).
- ♦ **Custode.** Avere la maggioranza di simboli Reliquie su risorse e carte Gilda.
- ♦ **Empate.** Avere la maggioranza di simboli Psicoenergia su risorse e carte Gilda.

Il giocatore al **primo posto** ottiene il Potere indicato nella parte superiore di tutti i segnalini Ambizione di quell'ambizione.

Il giocatore al **secondo posto** ottiene il Potere indicato nella parte inferiore di tutti i segnalini Ambizione di quell'ambizione.

Per ogni Potere ottenuto, fate avanzare il vostro indicatore Potere di uno spazio nel tracciato Potere sulla mappa.

Pareggio: in caso di pareggio per il primo posto, i giocatori in pareggio ottengono il Potere del secondo posto. In caso di pareggio per il secondo posto, i giocatori in pareggio non ottengono Potere.

Qualificarsi: se non contribuite a un'ambizione, non potete ottenere Potere da quell'ambizione (*ad esempio, se è stata dichiarata l'ambizione "Generale" e nessuno ha Trofei, nessuno ottiene Potere*).

2 MAGNATE



Riquadro Ambizione Magnate



Riquadri Trofei e Prigionieri

Primo Posto



Secondo Posto
o Pareggio per il Primo Posto



Magnate vale 7 Potere. Diana ha 1 Carburante e 1 Gilda Materiale, mentre Gibbs ha 2 Materiale. Sono pari e ognuno ottiene 3 Potere.

Se non avesse pareggiato per il primo posto, Diana avrebbe potuto ottenere 2 Potere in più dal suo spazio libero "+2 ogni ambizione vinta".





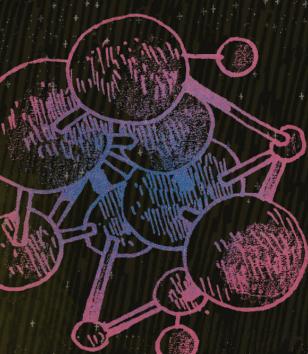
Bonus Potere della Città

Potete ottenere il bonus Potere della Città una sola volta per ambizione, indipendentemente da quanti segnalini Ambizione ci sono nello stesso riquadro.



Gli spazioporti e le navi restituite tornano nelle riserve dei rispettivi giocatori.

Le città restituite tornano negli spazi liberi più a destra sulle plance dei rispettivi giocatori.



Sei Carte!

Bonus Potere della Città: il giocatore al **primo posto** (*non in pareggio*) ottiene 2 Potere in più se lo spazio Città "+2 ogni ambizione vinta" sulla sua plancia giocatore è libero, oppure ottiene 5 Potere in più se entrambi gli spazi Città "+2 ogni ambizione vinta" e "+3 ogni ambizione vinta" sono liberi.

CALCOLARE IL POTERE IN 2 GIOCATORI

In 2 giocatori, durante la preparazione, avete posizionato nei riquadri Ambizione i 6 segnalini Risorsa corrispondenti ai 6 Pianeti coperti dai segnalini Fuori dal Gioco.

Quando calcolate il Potere, considerate queste risorse come se fossero possedute da un terzo giocatore virtuale. Le Armi nel riquadro "Generale" contano come Trofei. Per il resto, queste risorse sono considerate fuori dal gioco.

PUNTO 2: RESTITUIRE I PEZZI E GIRARE L'AMBIZIONE

Se avete ottenuto Potere dall'ambizione "Generale", restituite tutti i Trofei. Se avete ottenuto Potere dall'Ambizione Tiranno, restituite tutti i Prigionieri.

Rimettete tutti i segnalini Ambizione nei rispettivi spazi sulla mappa, poi girate il segnalino Ambizione con il **Potere più basso** (*tra quelli che non sono stati ancora girati*) sul lato con il Potere più alto (*quello arancione*).

PUNTO 3: FINE DELLA PARTITA O NUOVO CAPITOLO

La partita termina quando un qualsiasi giocatore ha almeno **27 Potere** (4 giocatori), **30 Potere** (3 giocatori) o **33 Potere** (2 giocatori), oppure se l'indicatore Capitolo è attualmente sul Capitolo 5.

Se la partita è terminata, il giocatore con più Potere è il vincitore. In caso di pareggio, tra i giocatori in pareggio il vincitore è quello che ha giocato prima in ordine di turno.

Se la partita non è terminata, fate avanzare l'indicatore Capitolo nello spazio successivo.

PUNTO 4: PESCARTE CARTE

Mescolate tutte le carte Azione. Ogni giocatore pesca **6 carte Azione** e forma la sua nuova mano di carte.

Solo in 2 giocatori: il giocatore **senza** l'iniziativa può scartare tutte e 6 le carte in mano e pescarne altre 6. Deve però tenere questa nuova mano di carte Azione.

Mescolate tutte le restanti carte Azione e posizionatele a **faccia in giù** nella pila delle Azioni Scartate sulla mappa.

Il giocatore con l'indicatore Iniziativa inizia il capitolo successivo!



= AZIONI SECONDARIE =

AZIONI PRELUDIO

Molte carte e tutte le risorse (pag. 17) fanno ottenere **azioni Preludio**. Sulle carte, queste azioni iniziano con "Preludio:".

Il vostro Preludio inizia dopo aver giocato una carta Azione e termina quando spendete il primo dei suoi punti Azione. Potete svolgere un qualsiasi numero di azioni Preludio, con due limiti:

- Le risorse spese nel Preludio tornano nella riserva condivisa alla **fine** del vostro Preludio quindi, fino a quel momento, non potete ottenerle nuovamente.
- Se nel vostro Preludio acquisite una o più carte dalla Corte, non potete svolgere nello stesso Preludio le eventuali azioni Preludio presenti su quelle carte.

Se l'azione Preludio di una carta indica di scartare la carta, posizionatela a faccia in su nella pila degli scarti delle Corte.

NUOVE AZIONI

Alcune carte possono farvi ottenere una **nuova azione**, indicata da un nome seguito dall'azione principale tra parentesi, come **Assassinare (Combattere)**.

Se spendete un punto azione o una risorsa (*ma non una risorsa Negata!*) per svolgere un'azione principale, potete svolgere al suo posto la nuova azione.

MODIFICATORI

Alcune carte possono farvi ottenere dei **modificatori** alle azioni principali, indicati in **grassetto**, come "In **combattimento**, scegli 1 dado aggiuntivo".

I modificatori non modificano le **nuove azioni**, ma potrebbero modificare le azioni principali che si trovano all'interno delle nuove azioni.

I modificatori possono anche influenzare le fasi di gioco più importanti, come la **preparazione** (pag. 4 e 5), **calcolare il Potere dalle ambizioni** (punto 1, pag. 18), **dichiarare un'ambizione** (pag. 9) e **sottrarre l'iniziativa** (pag. 11).



LEGA DEI CUSTODI

Preludio: puoi posizionare questa carta accanto a una carta Amministrazione già giocata a faccia in su. Alla fine del round, prendi in mano quella carta e scarta

BC GILDA 04

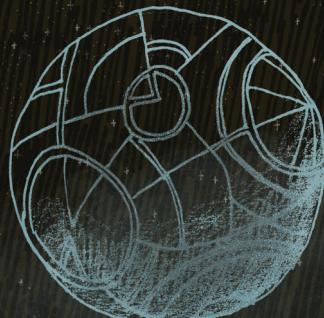
Dovete dichiarare un'ambizione o sottrarre l'iniziativa prima di svolgere le vostre azioni Preludio.



Ad esempio, se spendete un punto azione per svolgere l'azione Combattere, potete svolgere al suo posto l'azione Assassinare. Potete farlo anche se nel vostro Preludio avete speso un segnalino Armi.



Ad esempio, il testo della carta Lore "Strutture Viventi" indica: "Nutrire (Costruire): Tassa una città Leale". In questo caso, i modificatori a Costruire non modificano Nutrire, ma i modificatori a Tassare modificano l'azione principale all'interno di Nutrire.



LEADER & LORE



Carta Lore



Risorse e Pezzi iniziali del Leader

Il Mistico inizia con una Psicoenergia e una Reliquia.

Ha l'iniziativa, quindi posiziona 3 navi e una città in 1A, 3 navi e 1 spazioporto in 1B e 2 navi in 1C.

Potete aggiungere un qualsiasi numero di carte Lore, ma correte il rischio di appesantire i giocatori con troppe regole e aumentare notevolmente la durata della partita. Fate attenzione!

Dopo qualche partita, sarete pronti per giocare con **Leader & Lore**! Questa modalità introduce l'asimmetria, offrendo ai giocatori abilità uniche, che però all'inizio possono essere complesse da gestire.

Sconsigliamo di giocare la vostra prima partita con Leader & Lore.

- ◆ La vostra **carta Leader** vi fa ottenere sia abilità uniche sia pezzi e risorse iniziali.
- ◆ Le **carte Lore** vi fanno ottenere abilità permanenti. Non hanno un simbolo Gilda o un costo di razzia, quindi non permettono di soddisfare le ambizioni e non possono essere rubate.

PREPARAZIONE

Sostituite i punti da N a O della preparazione (pag. 5), come segue:

Posizionate le **carte Lore** e le **carte Leader** a faccia in su in due file separate, ognuna contenente un numero di carte pari ai **giocatori più uno**.

In ordine inverso di turno, partendo dal giocatore alla destra del giocatore con l'iniziativa e procedendo in senso antiorario, ogni giocatore può prendere 1 carta Leader o 1 carta Lore.

Continuate in questo modo fino a quando ogni giocatore ha 1 carta Leader e 1 carta Lore. Non potete prendere una carta Leader se ne avete già una e non potete prendere una carta Lore se ne avete già una.

Ogni giocatore posiziona i propri pezzi iniziali sulla mappa, nei sistemi indicati sulla carta preparazione, come mostrato nei **riquadri A, B e C della propria carta Leader**. I punti sotto ai simboli Nave indicano quante navi posizionare.

Ogni giocatore ottiene i **2 segnalini Risorsa indicati sulla propria carta Leader** e li posiziona rispettivamente nel primo e nel secondo spazio tondo più a sinistra della sua plancia giocatore.



Infine, se una o più carte Leader indicano altri passaggi da aggiungere alla preparazione, i giocatori li svolgono in ordine di turno.

Se volete aumentare ancora di più caos e asimmetria, potete far scegliere ai giocatori una seconda carta Lore. Per farlo, posizionate nella fila iniziale 1 carta Lore aggiuntiva per ogni giocatore e continuare a scegliere fino a quando ogni giocatore ha 1 carta Leader e 2 carte Lore.



REGOLE D'ORO

SPAREGGI E ORDINE DI SCELTA

In caso di pareggio, se non viene specificato come risolverlo, seguite l'ordine di turno. Allo stesso modo, se non è chiaro a quale giocatore spetti prendere una decisione, seguite l'ordine di turno (*iniziate dal giocatore con l'iniziativa e procedete in senso orario*).

Se più cose accadono simultaneamente, ma devono essere risolte in ordine, il giocatore di turno sceglie l'ordine in cui svolgerle. Se nessuno sta svolgendo un turno, sceglie il giocatore con l'iniziativa.

ELIMINAZIONE & RESA

In rari casi, potrebbe accadere che un giocatore non abbia né spazioporti né navi sulla mappa. Se ciò dovesse accadere, quel giocatore, alla fine del proprio turno, posiziona 3 navi integre in un portale a sua scelta.

A volte, specialmente in 2 giocatori, il vincitore potrebbe essere già evidente prima della fine della partita. Arrendersi è possibile!

PEZZI E LIMITE DI PEZZI

Tutti i pezzi, ad eccezione degli agenti, sono limitati. Se dovete posizionare un agente su uno spazio Oltraggio, ma non avete agenti nella vostra riserva, rimpiazzatelo con un qualsiasi altro pezzo; quando un vostro agente tornerà disponibile, posizionatevelo al posto del rimpiazzo.

Quando una regola indica di **posizionare** pezzi, fa sempre riferimento a pezzi Leali e integri.

I pezzi che **posizionate** e **restituite**, di solito provengono da e si rimettono nella loro riserva originale, ad eccezione delle città: le città provengono e si rimettono negli spazi liberi più a destra sulle plance dei rispettivi giocatori (*ricordate che i pezzi spesso finiscono negli spazi Trofei e Prigionieri invece di tornare nelle riserve*).

Se dovete **posizionare** o **restituire** un qualsiasi numero di pezzi, ma non potete farlo, posizionate o restituite il maggior numero di pezzi possibile.

Quando **sostituite** un pezzo, restituitelo e poi posizionate un altro pezzo nello stesso sistema. Non potete sostituire un pezzo se non potete restituirlo, o se il nuovo pezzo non è presente nella riserva da cui dovete prenderlo. Se il vecchio pezzo era danneggiato, anche il nuovo pezzo verrà posizionato danneggiato (*il pezzo sostituito non è distrutto*).

GERARCHIA NELLE REGOLE

Questo regolamento ha la precedenza sulle schede riassuntive e sulle plance giocatore.

Le carte hanno la precedenza su questo regolamento. Le regole che usano il termine **non puoi/potete** sono assolute e non possono essere sostituite, a meno che una regola non lo specifichi espressamente utilizzando il termine **ignora** (*ad esempio, "Ignora l'Oltraggio quando spendi Materiale per la sua azione Preludio"*).

Riquadri laterali, testo in corsivo o tra parentesi (*come questo*) sono chiarimenti o promemoria, e non hanno mai la precedenza sulle regole a cui fanno riferimento.

NEGOZIAZIONI

I giocatori sono liberi di stringere alleanze e farsi promesse, ma nessun accordo tra giocatori è vincolante. I giocatori **non** possono scambiarsi pezzi, a meno che una regola non lo permetta.

INFORMAZIONI PRIVATE

I giocatori non possono mostrare a nessuno le carte Azione che hanno in mano.

COMPORTAMENTO NEL TURNO

Nonostante dichiarare un'ambizione e sottrarre l'iniziativa avvengano prima di qualsiasi altra azione, potete permettere ai giocatori di farlo durante il loro turno, a patto che non siano già state rivelate nuove informazioni (*come ad esempio lanciare dadi o pescare una carta*) e vengano rispettati i modificatori pertinenti. Non perdetevi nei dettagli tecnici a meno che non cambino l'andamento della partita. Arcs dà il meglio di sé quando il gioco scorre fluido!

DIVIDERE LA PILA DELLE AZIONI SCARTATE

Normalmente, tutte le carte Azione vengono scartate a faccia in giù, anche quelle giocate a faccia in su. Questo velocizza la partita, ma favorisce i giocatori con una buona memoria.

Se state organizzando un torneo o volete partite più strategiche (*ma più lente*), potete dividere le carte Azione scartate in due pile: una per le carte giocate a faccia in giù e una per le carte giocate a faccia in su.

Se vi viene chiesto di pescare dalla pila degli scarti delle carte Azione, pescate dalla pila a faccia in giù. Nel raro caso in cui non ci siano abbastanza carte, prima di pescare mescolate assieme le due pile.

GLOSSARIO

Adiacente: condivide un bordo sottile (vedere *La Mappa*, pag. 6).

Area di gioco: sopra e intorno alla vostra plancia giocatore (*la maggior parte dei pezzi viene posizionato in parti specifiche della vostra area di gioco*).

Capitolo: il periodo di tempo in cui i giocatori giocano i round fino a quando nessuno ha più carte Azione in mano.

Catturare: posizionare il pezzo indicato nel riquadro Prigionieri sulla vostra plancia giocatore.

Colpire: girare/sdraiare un pezzo integro sulla mappa oppure rimuovere un pezzo danneggiato dalla mappa.

Controllo: di un sistema e del suo contenuto.

Appartiene al giocatore con il maggior numero di navi integre in quel sistema rispetto a ogni altro Rivale. In caso di pareggio, nessuno controlla il sistema.

Danneggiato (non Integro): una nave sdraiata su un fianco o un edificio sul suo lato con gli angoli più scuri.

Dare: aggiungere il pezzo indicato a un'area di gioco Rivale.

Demolare: rendere *fuori dal gioco* in modo permanente.

Distruggere: restituire un pezzo integro o danneggiato preso dalla mappa (spesso viene posizionato in un riquadro Trofei).

Edificio: città e spazioporti.

Fuori dal Gioco: con cui non potete interagire.

Integro (non Danneggiato): una nave che poggia sulla base o un edificio sul suo lato più chiaro.

Invertire: dare il pezzo indicato e prendere il pezzo indicato nello stesso momento.

Leale: del vostro colore.

Liberare: restituire tutti i pezzi dell'area indicata.

Libero: senza pezzi dentro o sopra.

Ordine di Turno: partendo dal giocatore con l'iniziativa e procedendo in senso orario.

Ottenerе: aggiungere il pezzo indicato, *preso dalla sua riserva*, nella vostra area di gioco (se la sua riserva è vuota, non potete ottenerlo).

Pezzo: qualsiasi componente del gioco.

Posizionare: vedere *Pezzi e Limiti dei Pezzi* (pag. 22).

Preludio: vedere *Azioni Preludio* (pag. 20).

Prendere: aggiungere il pezzo indicato alla vostra area di gioco.

Restituire: rimettere il pezzo indicato nella sua riserva originale (vedere *Pezzi e Limiti dei Pezzi*, pag. 22).

Riserva: la riserva condivisa contiene risorse e altri pezzi, mentre le riserve dei giocatori contengono le loro navi Leali e i loro agenti Leali.

Rivale: del colore di un altro giocatore. Se usato da solo, si riferisce a un altro giocatore.

Round: il periodo di tempo in cui ogni giocatore svolge un turno.

Rubare: aggiungere il pezzo indicato, *preso dall'area di gioco di un Rivale*, alla vostra area di gioco (diverso da *prendere*, perché alcune regole impediscono di rubare).

Seppellire: posizionare sul fondo del mazzo Corte.

Sostituire: restituire e posizionare al suo posto un altro pezzo (vedere *Pezzi e Limiti dei Pezzi*, pag. 22).

Sottrarre l'Iniziativa: prendere l'indicatore Iniziativa. Non potete farlo se avete già l'indicatore Iniziativa o se qualcuno ha già sottratto l'iniziativa in questo round.

Spendere: se riferito a una risorsa, rimettere la risorsa spesa nella sua riserva.

Turno: il periodo di tempo in cui un giocatore gioca una carta Azione e può svolgere le azioni.



RICONOSCIMENTI

Autore: Cole Wehrle

Illustratore: Kyle Ferrin

Editing: Joshua Yearsley

Grafica: Pati Hyun con Kyle Ferrin, Cole Wehrle e Joshua Yearsley

Sviluppo: Cole Wehrle e Joshua Yearsley con Nick Brachmann

Staff: Patrick Leder, Kyle Ferrin, Caryl Tan, Cole Wehrle, Nick Brachmann, Clay Capra, Pati Hyun, Brooke Nelson, Joshua Yearsley, Ted Caya, Claire Donaghue, Andrea Francisco e Anne Kinner

**EDIZIONE ITALIANA
MS EDIZIONI/MAGIC STORE SRL**

Responsabile del Progetto e Layout: Paolo Veronica.

Traduzione: Lorenzo Maria Conti, Paolo Veronica.

Editing: Paolo Veronica, Giacomo Gentile.

Revisione: La Gilda del Cassero LGBTQIA+ center.

Ultima Revisione (13 gennaio 2025)



INDICE

- Adiacenza, 6 (*La Mappa*)
- Ambizioni, 18
- Calcolare il Potere dalle, 18
- Dichiarare, 9
- Azioni, 8, 10
 - Acquisire, 13
 - Combattere, 14
 - Costruire, 12
 - Influenzare, 13
 - Muovere, 13
 - Riparare, 1
 - Secondarie, 20
 - Tassare, 12
- Carte Azione, 8-11
- Città
 - Bonus Potere della, 19
 - Spazi risorsa sotto alle, 7
 - Tassare risorse dalla, 12 (*Tassare*)
- Colpire, 14
- Controllo, 7
 - e attivare la Fionda, 13
 - e edifici danneggiati, 12
 - e tassare i Rivali, 12
- Corte, 7
 - Posizionare agenti nella, 13 (*Influenzare*)
 - Prendere carte dalla, 13 (*Acquisire*)
 - Soggiogare la, 16
- Costo di Razzia, 16, 17
- Dadi Combattimento, 14
- Danni
 - e controllo, 7
 - Infliggere e subire, 14
 - Riparare, 13
- Due Giocatori, 4, 19
- Fionda, 13
- Gilda, 17 (*Carte*)
- Iniziativa
 - Cambiarla a fine round, 11
 - Passarla, 8
 - Sottrarla, 11
- Intercettare, 14 (*Punto 4.2*)
- Leader & Lore, 21 (*Carte*)
- Mappa, 6
- Negoziazioni, 22
- Non Puoi, 22 (*Gerarchia nelle Regole*)
- Oltraggio, 16
- Passare l'Iniziativa, 8
- Pezzi
 - Danneggiare e distruggere, 7, 14
 - Edifici, 12
 - Limite di, 22
- Pianeti, 6 (*La Mappa*)
- Portali, 6 (*La Mappa*)
- Potere, 18, 19
- Preludio, 20 (*Azioni*)
- Prigionieri, 7
 - Catturare, 12 (*Tassare*), 13 (*Acquisire*)
 - e Potere dal Tiranno, 18
 - Restituire, 19 (*Punto 2*)
- Razzia, 16
 - Limite dei dadi, 14
- Recare Oltraggio, 16
- Risorse, 17
 - Negate, 16
- Settori, 6 (*La Mappa*)
- Sistemi, 6 (*La Mappa*)
 - Adiacenze dei, 6
 - Muovere tra i, 13 (*Muovere*)
- Sottrarre l'Iniziativa, 11
- Spareggi, 22
- Spaziointerporti
 - Attivare la Fionda dagli, 13
 - Costruire navi con gli, 12
- Trofei, 7
 - e Potere del Generale, 18
 - Prendere, 7, 14
 - Restituire, 19 (*Punto 2*)

DUBBI SUL REGOLAMENTO?

Iscriviti al gruppo:

facebook.com/groups/arcs.ms

Potete trovare altre risorse e aggiornamenti sul nostro sito:
msedizioni.it/prodotto/arcs

