

Introduzione / Vittoria / Preparazione (1.0)

Domanda: In nessuna parte del regolamento vengono citate le condizioni di vittoria. Inoltre non vi è alcun riferimento alla configurazione iniziale del gioco (ad esempio: il numero di navi iniziali a disposizione di ogni impero). Come ci si deve comportare?

Risposta: L'esatta configurazione e le condizioni di vittoria sono indicati nel Libro degli Scenari. Nelle 16 pagine che lo compongono sono inclusi gli scenari per 1-4 giocatori ed il gioco a squadre. Ho anche incluso uno scenario epico se si possiedono due copie del gioco (collegate tra di loro con i Portali Warp). Lo scenario epico potrebbe essere svolto da un massimo di 8 giocatori. Il Libro degli Scenari contiene anche le regole specifiche per i tre scenari da giocare in solitario, la scheda per la Ricerca Imprevedibile e la Tabella necessaria per il monitoraggio delle economie aliene da utilizzarsi nell'apposito scenario in solitario.

Le condizioni di vittoria sono le seguenti: distruggere il Pianeta di Appartenenza di un giocatore o distruggere tutti i Pianeti di Appartenenza degli altri giocatori, a seconda dello scenario.

Le principali condizioni di vittoria del gioco sono:

- 1. Giocare fino a quando il primo giocatore non viene eliminato. Il vincitore è colui che ha eliminato il giocatore.**
- 2. Giocare fino a quando tutti i giocatori a parte uno non vengono eliminati (la meno appetibile).**
- 3. Una delle due condizioni sopra citate, in modalità gioco di squadra.**

Domanda: Tutte le tessere del Sistema di Appartenenza utilizzate durante la preparazione del gioco sono in un assortimento identico per ogni giocatore? Sono curioso di sapere se ogni giocatore avrà le stesse risorse disponibili anche con un diverso layout oppure se esiste il fattore fortuna nella pesca delle tessere.

Risposta: Ogni Mondo di Appartenenza ha tessere identiche (anche se i nomi dei pianeti sono diversi). Hai ragione nel dire che la disposizione iniziale sarà sempre diversa in ogni partita. Originariamente ho puntato sulla casualità. Il gioco risultava così breve che non mi dispiaceva iniziare in una condizione leggermente peggiore rispetto a quella del mio avversario. Si poteva iniziare a giocare una nuova partita quando il primo gioco era terminato. Tuttavia sono stati davvero tanti i giocatori che mi hanno chiesto di creare una situazione iniziale di gioco che fosse equilibrata per tutti.

Quando accumulerete molta esperienza di gioco vi divertirete a giocare con il set-up totalmente casuale a disposizione sul Libro degli Scenari.

Domanda: Mentre facevo il set-up di gioco, ho avuto dei problemi ad assegnare i diversi pianeti di appartenenza (Chulak, Altair, Terra, Vasyr) ai rispettivi colori. Qualcuno può darmi una mano?

Risposta: Chulak è verde, Altair è rosso, Terra è blu e Vasyr è giallo.

Gruppi (2.3)

Domanda: Un gruppo può essere diviso o combinato (assumendo si tratti l'identica tipologia e tecnologia) in un qualsiasi momento si decideri (in base alla disponibilità delle tessere gruppo)?

Risposta: Sì, in qualsiasi momento. La tessera Gruppo è solo una rappresentazione di un gruppo di navi. Le navi possono muoversi in modo indipendente.

Domanda: Riguardo la ritirata: quando un gruppo si divide per via di una ritirata, si può optare per far ritirare una nave danneggiata lasciando sul campo di battaglia le altre? In caso contrario, la tessera Danno deve rimanere fino a che l'ultima nave del gruppo si ritiri o venga distrutta?

Risposta: Sì, puoi decidere di Schermare o far ritirare una nave danneggiata.

Domanda: Allo stato attuale, le regole sono davvero poco chiare su come si inserisce una nuova nave in gioco. Per esempio, si può aggiungere una nuova nave in una tessera Gruppo? Se lo fai, cosa accade ai livelli tecnologici in esso, specialmente se questo gruppo è stato creato con tecnologie antiche?

Risposta: Non è possibile inserire navi in un gruppo se non hanno lo stesso livello tecnologico. Non è possibile inserire navi in un gruppo già esistente ma con diverso livello tecnologico.

Domanda: Inoltre, non penso che ci sia bisogno di regole ben chiare per quanto riguarda la combinazione dei gruppi (io parto dal presupposto che dovrebbe essere vietato)?

Risposta: La combinazione e la divisione di gruppi è sempre consentita a patto che i gruppi così formati risultino dello stesso livello tecnologico ed a patto che tu abbia abbastanza tessere Gruppo per sostenere la formazione di un nuovo gruppo.

Domanda: Ho ragione nel dire che se è effettuata una divisione di un gruppo, è possibile ri-unirlo di nuovo se al massimo uno dei gruppi ha navi danneggiate?

Risposta: Giusto, ma questo può accadere solo in combattimento dopo che le navi sono state riparate.

Domanda: Ho appena realizzato che ogni tessera gruppo ha un numero di identificazione: se mai dividerò un gruppo al di fuori del combattimento, non sarà necessario copiare i livelli tecnologici del gruppo attuale sulla Tabella a meno che non si utilizzi la regola opzionale 15.1 (aggiornamento istantaneo delle tecnologie)?

Risposta: Giusto, si deve segnare il livello tecnologico del nuovo gruppo appena creato.

Domanda: Allo stesso modo, se successivamente si uniscono dei gruppi risulterebbe strano che i loro livelli tecnologici siano diversi. Credo si possa presumere che il gruppo erediti il più alto livello tecnologico di entrambi i gruppi, anche se non si utilizza la regola 15.1. (mi sembra troppo complicato).

Risposta: Non è possibile unire i gruppi con due diverse tecnologie.

Domanda: Se un gruppo è nello stesso esagono di un cantiere, è possibile aumentare le dimensioni di quel gruppo (assumendo che tutte le altre condizioni sono soddisfatte) oppure deve essere creato un nuovo gruppo?

Risposta: Sì, è possibile aggiungere navi ad un gruppo fino a quando si trova nel cantiere e non vi sono modifiche al livello tecnologico. Finché si dispone di un indicatore numerico si possono dividere i gruppi: CA#1 può avere 3 indicatori numerici sotto di esso oppure può essere diviso in CA #1, CA#2, CA#3 con un indicatore numerico sotto ciascun gruppo.

Allo stesso modo, è possibile unire i gruppi per liberare degli indicatori numerici. I gruppi devono trovarsi nello stesso esagono ed avere la stessa tecnologia. E' possibile farlo in ogni momento.

Domanda: Supponiamo che io disponga di un Ologramma con indicatore 1 presso una mia colonia. Decido di dismetterlo per creare una base al suo posto. Non c'è cambiamento che il mio avversario possa vedere. Devo dirgli che sto dismettendo un gruppo e lo sto sostituendo con un altro? O forse deve solo analizzare la situazione precedente con la nuova per sapere se c'è stato un cambiamento? Un altro esempio simile: ho due gruppi (uno di dimensione 4 ed uno di dimensione 1) presso un cantiere. Unisco i due gruppi in uno di dimensione 5 ed inizio la costruzione di un DN. Se il mio avversario mi chiede il perché dello spostamento di indicatori numerici, devo rispondere che ho costruito un nuovo gruppo?

Risposta: Non c'è bisogno di dirlo. Quello che può vedere è lo spostamento di indicatori numerici, ma questo è tutto. Non è necessario che tu dichiari ciò che stai facendo.

Domanda: Diversi gruppi "alleati" possono occupare lo stesso esagono?

Risposta: Sì.

Indicatori Numerici (2.4)

Domanda: Gli indicatori numerici arrivano fino al "6". Si tratta del limite massimo?

Risposta: Sì.

Unità Non-Raggruppabili (2.5)

Domanda: Quale sarebbe una nave "senza capacità di fuoco"? Una Nave Mercantile, Coloniale o Mineraria?

Risposta: Sì.

Domanda: Ci sono solo due navi minerarie disponibili. E' una questione di bilanciamento di gioco? Posso comprarne altre o gli acquisti sono limitati dal numero di componenti?

Risposta: Sì, il limite è imposto dal numero di componenti del gioco. In questo caso il numero di navi Minerarie è limitato dal numero di tessere fornite nel gioco.

Domanda: Le navi che accompagnano le unità non raggruppabili devono mostrarsi per fini di verifica?

Risposta: No, non hanno bisogno di mostrarsi.

Sequenza di Gioco (3.0)

Domanda: Nella sequenza di gioco (3.0) la parola "turno" mi confonde. Partita con 2 giocatori: Il giocatore 1 muove, combatte, esplora. Tocca al giocatore 2 che fa lo stesso. Segue un altro turno per il giocatore 1, seguito dal giocatore 2. Terzo giro nello stesso ordine. Segue Fase economica in cui si definisce chi sarà il

primo giocatore. Si resetta l'indicatore dei turni.. dopodichè si ricomincia da capo. E' tutto esatto?

Risposta: Sequenza di gioco corretta.

Movimento (4.0)

Domanda: Possono una nave coloniale ed una nave da combattimento entrare in un esagono inesplorato nello stesso turno, pur non partendo dallo stesso esagono e non muovendo insieme?

Risposta: Sì, nave coloniale e ricognitore possono entrare nello stesso esagono arrivando da direzioni diverse. Il punto è che una nave coloniale non può esplorare senza l'ausilio di una nave con capacità di fuoco. Non importa la modalità con cui il ricognitore arriva nell'esagono, basta che lo faccia.

Domanda: Anche se non chiaramente specificato, è vero che le unità possono decidere se muovere insieme o separatamente?

Risposta: Corretto.

Domanda: Le unità, dopo aver mosso contemporaneamente, capovolgono tutte le tessere appena esplorate? Oppure si muovono una alla volta e capovolgono la tessera che hanno appena esplorato?

Risposta: Muovere tutto, risolvere i combattimenti ed infine capovolgere le tessere.

Combattimento (5.0)

Domanda: Se si raggiunge una colonia per attaccarla e non ci sono unità nemiche sul posto, si deve per forza rivelare la propria flotta? Spero di no.

Risposta: Quando si apre il fuoco si deve rivelare la propria flotta. Mi dispiace.

Domanda: Tutti i movimenti avvengono prima di tutti i combattimenti? Ed una volta che avviene un combattimento, posso scegliere l'ordine di risoluzione delle battaglie?

Risposta: Sì, ad entrambe le domande.

Domanda: Quando si rivelano le navi, si scopre anche l'indicatore numero sotto la tessera del Gruppo, o semplicemente si svela il tipo di navi di ogni Gruppo?

Risposta: Sì, si rivela l'indicatore numerico raffigurante il numero di navi.

Domanda: Posso Schermare alcune navi di un Gruppo o devo Schermare l'intero Gruppo?

Risposta: Se ci sono tessere gruppo disponibili, è possibile sciogliere un gruppo al fine di crearne uno nuovo in modo da Schermare le navi che si vogliono proteggere.

Domanda: Quando un'unità spara, ogni singola nave apre il fuoco o si intende il gruppo come un'unica unità? Assumendo che l'attaccante ed il difensore hanno entrambi un Gruppo di Classe A formato da 3 navi ciascuno. Quale potrebbe essere l'ordine con cui le unità apriranno il fuoco?

Risposta: Si può sparare con una nave alla volta, ma di solito si spara contro lo stesso bersaglio e si lanciano tutti i dadi insieme.

Se sia l'attaccante che il difensore hanno la stessa classe (A,B ecc.) spara per primo chi ha il livello di tattiche più alto. Se c'è pareggio, il difensore spara per primo. Colui che spara per primo fa fuoco con TUTTE le sue navi che hanno quella determinata classe.

Per danneggiare un gruppo, si applica una tessera Danno a quel gruppo fino a quando una nave viene distrutta, dopodiché si passa a quella successiva.

Domanda: Mi chiedo come posso tenere traccia di quante navi hanno sparato. Se ho 6 navi, devo tirare 6 dadi? I colpi sono cumulativi? Diciamo che io colpisco 4 volte una nave con difesa 2 in un gruppo formato da 4 navi. Ho appena distrutto 2 navi... e loro non possono rispondere al mio attacco, esatto?

Risposta: Tutto corretto, citando il regolamento: il combattimento NON E' MAI simultaneo.

Domanda: Chi spara per primo attacca con TUTTE le sue navi che hanno quella determinata classe.

Questo significa anche che in una cintura di asteroidi o in una nebulosa, dato che tutte le navi sono considerate di Classe E, il giocatore che ha Tec. Tattica più alta spara per primo con TUTTE le navi?

Risposta: Sì, questo caso specifico è trattato nei casi particolari del gioco.

Domanda: Cosa succede se due gruppi sparano contemporaneamente ad un bersaglio, distruggendolo? Se un colpo basta a distruggere l'avversario ed uno manca, allora questo colpo si poteva destinare ad un diverso nemico più facile da colpire. Si può sapere se si è trattato di un colpito-poi-mancato oppure un mancato-poi-colpito?

Risposta: Sì, non tirare più dadi di quanti una nave avversaria possa reggerne. Si ha sempre la possibilità di tirare i dadi uno alla volta.

Se un gruppo spara su un bersaglio singolo, si possono tirare più dadi in una sola volta per risolvere il turno più velocemente. I colpi andati a segno oltre quelli necessari per l'abbattimento vanno persi.

Domanda: Il livello di Tattica si applica al giocatore oppure ad unità/gruppo?

Risposta: Unità/Gruppo. Può essere aggiornato come le altre tecnologie.

Domanda: Se il giocatore A ha un unico gruppo di 3 navi ed il giocatore B ha un unico gruppo di due navi, il giocatore A può dividere il suo gruppo e Schermare una delle sue navi?

(questo avrebbe senso se la nave schermata ha già subito danni, ma mi sembrerebbe strano dividere un gruppo ogni volta che una nave subisce danno, per poi ri-unire il tutto una volta concluso il combattimento).

Risposta: Si può fare. In pratica ciò non capita molto spesso (riducendo le navi sulla linea di fuoco si può prendere il sopravvento in battaglia riuscendo a distruggere le navi nemiche).

Domanda: riguardo i Caccia: il punto 11.2.4 dice che i Caccia sono considerati come singole navi con capacità di combattimento e quindi congeggiabili per determinare la Schermatura. Tuttavia, se non schermati, vengono conteggiati per il bonus di dimensione della flotta (5.1.4)? Le rispettive porta-astronavi, anche se non schermate, non possono essere presi di mira fino a che tutti i Caccia non sono stati distrutti (11.1.1), ed anche loro contano per il bonus della dimensione della flotta.

Risposta: Tutte le navi con capacità di combattimento che non vengono schermate contano per il bonus della dimensione della flotta. Le porta-astronavi, in questo caso, non sono considerate sotto schermatura. Non possono essere prese di mira fino a quando i loro caccia non vengono abbattuti, ma possono ancora sparare.

Domanda: Come si fa ad indentificare le navi da combattimento che sono schermate da quelle che non lo sono all'interno dello stesso gruppo?

Risposta: Si deve dividere il gruppo.

Domanda: 5.10 o 8.2 dovrebbe indicare che se una colonia o un pianeta vengono distrutti anche i cantieri navali presenti nello stesso esagono devono essere rimossi dal gioco.

Risposta: No, i cantieri hanno capacità di combattimento e devono essere distrutti prima che la colonia possa essere attaccata.

Domanda: Mi sono trasferito in un esagono che contiene una colonia nemica. Nessuna unità la difende, tuttavia il giocatore avrebbe poi spostato una pila all'interno dell'esagono, durante la fase di movimento del suo turno. In tal caso, io sono considerato "difensore" perché ero già presente in quell'esagono, anche se il mio avversario ha all'interno una sua colonia? Inoltre ho la possibilità di sparare alla colonia prima che lui riesca a raggiungere l'esagono?

Risposta: Sì, in quel caso eri considerato come "difensore". Hai la possibilità di sparare alla colonia.

Domanda: Durante il combattimento, possiamo vedere i risultati di un colpo prima di dichiarare il prossimo colpo per le navi di una stessa classe? O tutti gli attacchi delle navi di una stessa classe devono essere assegnati prima di lanciare i dadi?

Risposta: Sì, è possibile. E' il vantaggio di lanciare i dadi uno alla volta.

Domanda: L'ordine di fuoco di una classe dipende dalla tecnologia dei singoli gruppi? Durante una partita ho mosso una flotta in attacco. Avevo due gruppi di ricognitori nella mia flotta, uno con tattiche "1" ed una con tattiche "0". Il difensore era un ricognitore con tattiche "0". Per le navi di Classe E l'ordine d'attacco è stato:

Ricognitore attaccante con Tattica 1
Ricognitore difensore con Tattica 0
Ricognitore attaccante con Tattica 0

Risposta: L'ordine di fuoco è dato dalle navi, non dalla flotta. Quindi ciò che dici è corretto.

Se devo combattere una battaglia con tante unità, di solito organizzo tutte le navi in ordine di tiro. Nel tuo esempio, si può utilizzare momentaneamente una tessera ricognitore extra (se disponibile) mettendola sulla posizione "E".

Domanda: Regolamento sezione 5.7 - Schermatura: E' sempre il giocatore con più navi con capacità di combattimento colui che può scegliere se sfruttare la schermatura e che sceglie in ogni round di combattimento quali navi avversarie vengono schermate, esatto?

La quantità di navi schermate deve essere pari alla differenza o fino alla differenza?

Assumiamo che io possa schermare fino a 5 navi con capacità di combattimento.. devo schermarle tutte e cinque o posso sceglierne di schermarne solo due?

Non riesco a capire lo scopo di schermare tutte le navi. Serve per concentrarsi maggiormente sulla potenza di fuoco di alcune di esse?

Tutte le navi civili vengono automaticamente schermate fino alla fine della battaglia (5.9.1)... significa qualsiasi nave Mineraria, Coloniale e Mercantile? Esse vengono distrutte solo se tutte le altre navi con capacità di combattimento (della propria fazione) vengono eliminate? Una colonia o un cantiere non contano per "proteggerle"?

le navi civili contano per il calcolo della schermatura?

Risposta: Schermatura - Sì, ma non schermi le navi dell'avversario. Il giocatore con più navi decide se non vuole coinvolgere alcune navi nella battaglia durante il turno di combattimento.

Lo scopo della schermatura è quello di proteggere alcune delle proprie navi. Per esempio una nave danneggiata durante gli scontri. Ricorda comunque che la schermatura è sempre e comunque un'azione scelta volontariamente dal giocatore.

Sì, le navi civili sono protette fino al termine della battaglia, tuttavia, dato che non possono ritirarsi, sono spacciate a meno che la propria fazione non vinca. Questa è spiegata molto bene nelle regole.

Domanda: Il numero delle navi schermabili è fino alla differenza, non la differenza stessa? Se ho 10 navi da combattimento ed il mio avversario ne ha 5, posso quindi schermare fino a 5 navi: io scelgo di schermarne solo due. Esatto? Le navi civili si considerano per questo conteggio? Se non sbaglio vengono schermate separatamente ed in ogni caso. Ho ragione? Le colonie ed i cantieri non contano, anche se a tutti gli effetti parteciperanno alla difesa del pianeta?

Risposta: Assumendo il tuo esempio, cioè 10 navi contro cinque, si possono schermare FINO A 5 delle tue navi. In altre parole: 0,1,2,3,4 o 5 navi. All'inizio di ogni turno di combattimento le dimensioni delle flotte vengono ricalcolate e quindi si possono cambiare le navi schermate, a patto che si possieda ancora il bonus per la dimensione della flotta. Le navi civili sono PROTETTE, non SCHERMATE e quindi NON contano al fine del calcolo delle schermature. Esse non vengono spostate neppure nella zona di combattimento (rimangono sulla plancia di gioco). Le colonie non hanno capacità di combattimento e quindi non vengono schermate. I cantieri sono in grado di combattere e quindi come un qualsiasi altro gruppo quindi a tutti gli effetti contano nella dimensione della flotta e possono essere schermati.

Domanda: Una domanda sul combattimento. Se un ricognitore si muove in un esagono che ha all'interno una mina ed una nave mineraria, quale è la sequenza di risoluzione? La mina distrugge il ricognitore e la nave mineraria si salva oppure il ricognitore elimina la nave mineraria come prima cosa?

Risposta: Esatto, la mina scoppia e distrugge il ricognitore salvando così la nave mineraria.

Domanda: Definizione di difensore ed attaccante: qualsiasi giocatore che entra in un esagono per attaccarlo, ma non ci sono unità a difesa del sistema è da considerarsi “Attaccante”. Nel turno successivo il giocatore che detiene il controllo del sistema entra nell’esagono manda delle unità in difesa. In questo caso tale giocatore è da considerarsi “Attaccante” o “Difensore”?

Risposta: l’attaccante è il giocatore attivo, vale a dire che se è il tuo turno tu sei l’attaccante, se è il turno del tuo avversario allora sei il difensore.

Ritirata (5.9)

Domanda: Se un mio gruppo è formato da navi che possono reggere fino a tre colpi, posso ritirare ciascuna di loro non appena ricevuto il secondo colpo? Se così fosse sarebbe assai difficile riuscire a gestire gli attacchi...

Risposta: in primo luogo, ci si può ritirare solo dopo il primo turno, in particolare quando per quella nave è il turno di fare fuoco. In seconda battuta, il giocatore che fa fuoco può decidere a chi sta sparando. Non puoi dividere i tuoi colpi andati a segno su più di una nave. Il tuo avversario dovrà distruggere per prima cosa la nave danneggiata, dopodiché potrai colpire le altre.

Tuttavia, ogni nave della vostra flotta è ancora considerata una nave separata, anche se rappresentata da una tessera gruppo. Ha senso solo se avrete la possibilità di ritirarvi. Ciò può portare a decisioni difficili. Devo far ritirare una mia nave ferita per tenerla in vita, oppure devo utilizzare la sua potenza di fuoco in questo round? Se ho intenzione di ritirarla, devo poi far fuggire anche le altre?

Domanda: La ritirata è disponibile solo dopo il 1° round di battaglia o dopo ogni turno di battaglia?

Risposta: Le ritirate si verificano durante un round, quando è il turno della nave di fare fuoco, e non durante il primo turno. Quindi, sì, una ritirata può verificarsi in un qualsiasi turno dopo il primo.

Domanda: Se un gruppo ha subito alcuni colpi (ma non sufficienti per eliminare una nave) ed alcune navi di esso si ritirano (ma non tutte) chi subisce i danni? Colpiscono la parte restante del gruppo oppure le navi in ritirata (e quindi scompaiono perché quelle navi sono sopravvissute)? Secondo me colpiscono le navi che sono rimaste nella flotta.

Risposta: E’ possibile ritirare una nave danneggiata. I ciò avviene la nave lascia il combattimento ed il danno viene riparato. Quindi, il danno “segue” la nave che si sta ritirando.

Domanda: Se non ci sono sistemi adiacenti, nessuno può ritirarsi? (il combattimento nello spazio profondo sarà una lotta fino alla morte?)

Risposta 1: Se le navi non hanno un percorso di ritirata valido devono combattere fino alla morte.

Risposta 2: Mi è stato fatto notare che io possa aver frainteso la domanda. Per “sistemi” intendete pianeti? Se sì, allora c’è stato un malinteso. Durante il set-up ogni esagono è un “sistema” ed ottiene una tessera “sistema”. Ci si può ritirare in un qualsiasi esagono adiacente purché ci si stia muovendo verso un esagono che è equidistante o più vicino ad una colonia (e se non ci sono nemici in esso).

Domanda: Ci si può ritirare se si sta combattendo in un sistema con all’interno una propria colonia? Ci si deve ritirare in un esagono che è alla stessa distanza da una delle proprie colonie, ciò significa distanza zero? Significa che ci si può ritirare solo se è presente una colonia in un sistema adiacente?

Risposta: Sì, non hai bisogno di colonie adiacenti. Il senso di questa regola è ce non è possibile ritirarsi “passando attraverso” una flotta nemica, specialmente se ciò è avvenuto mentre si invadeva un sistema nemico. Così, quando ci si ritira, si ignora qualsiasi colonia nello stesso esagono al fine di determinare una posizione valida per effettuare la ritirata.

Buchi Neri (6.3)

Domanda: Quando effettuo un lancio di sopravvivenza per essere entrato in un esagono con un buco nero, devo tirare per ogni nave di ogni gruppo in quell'esagono. Facendo così non rischio di rivelare il numero di navi dei miei gruppi, vanificando gli sforzi nel nascondere il numero delle mie navi?

Risposta: Sì, è inevitabile. Potete usare una house rule in cui ognuno tira i dadi in segreto (se tutti i giocatori sono d'accordo); si tratta di un evento raro anche perché è davvero rischioso mandare una flotta di grandi dimensioni dentro un buco nero.

Persi Nello Spazio (6.6)

Domanda: Riguardo alla tessera esplorazione Persi nello Spazio: Il giocatore vicino può utilizzare il potere della tessera per mandare la tua flotta in un esagono occupato da una flotta nemica? Se è possibile, il combattimento è immediato?

Risposta: Sì, il combattimento è immediato. Vi consiglio di licenziare il vostro navigatore per la goffa manovra che vi ha portato in pasto al nemico. Bhè, probabilmente non ci sarà bisogno di licenziarlo in quanto è assai probabile che non sopravviverà al combattimento....

Minerali (6.7)

Domanda: In quale momento una nave mineraria rivendica il possesso di una tessera minerale? Quando entra nell'esagono o quando lo abbandona con il minerale appena caricato?

Risposta: In entrambi i casi. Si può decidere di caricare il minerale anche in un secondo momento.

Domanda: Se una nave mineraria inizia con a bordo il carico inizia il proprio turno in un esagono in cui è presente una colonia della propria fazione, può scaricare il proprio carico prima di muoversi?

Risposta: Sì.

Domanda: Si possono consegnare dei minerali ad una colonia appena fondata (una colonia che non è ancora stata capovolta sulla faccia della tessera con il valore numerico)?

Risposta: Sì, è possibile (6.7 non pone questi limiti alla colonia).

Domanda: Quando si sposta una nave mineraria o coloniale in un esagono con un minerale o un pianeta (rispettivamente) le navi devono immediatamente caricare il minerale/colonizzare? Oppure serve un'altra mossa per caricare il minerale/colonizzare?

Risposta: E' possibile farlo immediatamente, non è richiesto un punto movimento addizionale.

Relitto Spaziale (6.8)

Domanda: Il punto 6.8 dice che il relitto spaziale non può essere distrutto volontariamente. Cosa succede ad un relitto se la nave che lo traina viene dismessa?

Risposta: Il relitto spaziale andrebbe distrutto - si tratta di un evento che non mai accaduto nella mia esperienza di gioco. Non avrebbe senso farlo. Se la nave fosse a rischio di attacco nemico la nave potrebbe essere dismessa e così facendo perderebbe anche il carico.

Domanda: Cosa succede alla tessera relitto spaziale/minerale se la colonia dove si trovano viene distrutta? Desumo che vengano distrutti a loro volta (come spiegato in 6.7.3) tuttavia la domanda mi pare lecita.

Risposta: Sì, vengono distrutti insieme alla colonia.

Portali Warp (6.9, 16.0)

Domanda: Una cosa che manca in questa regola opzionale è la configurazione dei portali warp all'inizio del gioco. Penso il tutto sarebbe più chiaro se avessi il gioco di fronte a me, ma senza vedere i componenti sono abbastanza confuso. I portali warp sono tessere a se stanti o vengono uniti ad altri tipi di tessere (pianeti, asteroidi, ecc). Se ci sono entrambi, come si fa a distribuire i portali Warp?

Risposta: I portali warp rientrano nelle tessere sistema "spazio profondo". Essi si mescolano insieme alle altre tessere e vengono distribuiti sulla plancia di gioco in modo casuale. Se uno di essi viene capovolto, e non si sta giocando con i portali warp, si deve rimuovere la tessera dal gioco (lasciando l'esagono vuoto).

Divoratori di Mondi (6.9, 17.0)

Domanda: Quando una DM si muove e non ci sono pianeti, asteroidi o navi entro due esagoni di distanza, il DM si muove di un esagono in una direzione casuale. Può trattarsi di un esagono inesplorato?

Risposta: No.

Domanda: Giusto per curiosità, le DM attaccano anche i pianeti sterili?

Risposta: Sì.

Domanda: Le DM soffrono della penalità data da un settore con asteroidi (scenari non per giocatori singoli)? In altre parole, se si affronta una DM in un campo di asteroidi, si considera di classe "C" o "E"?

Risposta: Sì, soffrono della penalità, la loro classe di attacco è "E".

Domanda: Esattamente, come funziona il movimento delle DM?

Risposta: Negli scenari non per giocatori singoli, le DM si muovono dopo che tutti i giocatori hanno effettuato i loro spostamenti (e NON dopo il movimento di ogni singolo giocatore).

Fase Economica / Schede e Tabelle di Produzione (7.0)

Domanda: Una colonia può crescere nonostante la presenza di unità nemiche nel proprio esagono?

Risposta: Sì, la presenza di navi nemiche non pregiudica la crescita delle colonie.

Domanda: Una colonia con navi nemiche nel proprio esagono può costruire una base durante la fase economica? come il cantiere? E' menzionato nel regolamento (pag.9) che possono essere costruiti in colonie che producono reddito. Le colonie bloccate (cioè con nemici in orbita) non possono farlo.

Risposta: Sì, in entrambi i casi. Sebbene ciò non sia espressamente indicato nel regolamento. L'intento di tale norma è che una nuova colonia (che non ha ancora prodotto reddito) non avrebbe potuto costruire un cantiere navale o una base. Tuttavia, nel modo in cui è stata scritta, ha incluso anche i pianeti sotto blocco. Questo punto del regolamento verrà ri-scritto in futuro.

Domanda: Non riesco a capire dove è scritto il prezzo delle navi coloniali. L'aiuto di gioco ha un asterisco senza legenda, ed il manuale non ne indica il prezzo.

Risposta: Guardare la colonna per la stessa colonia, se si scende fino alla quarta riga si troveranno le informazioni per l'acquisizione di una nave coloniale (e cioè 8 CP).

Blocco (7.1)

Domanda: Una colonia che ha un'unità nemica nell'esagono (e nessuna unità amica, nel caso di un guastatore) non produce reddito, ma cresce normalmente (7.7).

L'unità nemica deve avere capacità di fuoco o posso bloccare un pianeta anche con una nave mineraria?

Risposta: Sì, deve avere capacità di fuoco, ma la situazione che stai descrivendo non può avvenire. Le navi civili sono troppo vulnerabili e lente che non potrebbero mai trovarsi in quella posizione.

Mantenimento (7.3)

Domanda: Il regolamento dice che se i costi di mantenimento superano il tuo reddito, hai 0 reddito netto.

Inoltre, è possibile dismettere le navi. Ma se il costo di mantenimento supera il reddito (ed eventuale "cassa") si deve dismettere ciò che non si può pagare? Non l'ho visto scritto da nessuna parte.. e mi sembra ragionevole che ciò che non si può pagare debba essere dismesso.

Risposta: Puoi dismettere le tue navi, ma questo accade MOLTO raramente. Per quanto riguarda il mantenimento, se non puoi pagare per l'intera flotta ed hai 0 soldi, non hai bisogno di dismettere unità. Questa è una regola che serve più che altro per completezza. Non ho mai visto accadere nulla del genere. Primo: normalmente si utilizzano le navi per difendere le proprie colonie.. e quindi è probabile che vengano distrutte in questo modo. Secondo: ci vuole troppo tempo per annientare un impero. Si ritiene che i pianeti che hanno costruito le loro difese non possano perderle così d'improvviso. Ci vuole tempo e ci sono un sacco di colonie. Anche se la vostra flotta è stata colta impreparata e fuori posizione, sarebbe tornata subito indietro per organizzare la difesa.. prima di aver perso tutti i guadagni. Se questo accadesse, vuol dire che l'impero del giocatore è ormai spacciato.

Regolare gli Introiti delle Colonie (7.7)

Domanda: Perché le navi coloniali hanno un valore su 5 punti quando vengono capovolte? Le regole dicono che quando vengono girate il valore della colonia deve essere di 1. Serve per liberare le navi per costruzioni future? Il numero di tessere disponibili è una limitazione? Ciò può in qualche modo forzare i giocatori a fare determinate scelte su come procedere con le colonizzazioni?

Risposta: Si capovolge la nave colonia e si copre il "5" con una tessera di valore "1". Nella prossima fase economica si ribalta per ottenere un "3". Nella successiva fase, si rimuove la tessera da "3" lasciando scoperta quella da "5".

Una nave coloniale può essere utilizzata solo una volta, a meno che, ovviamente, la colonia venga distrutta in un secondo momento.

Domanda: Quando si piazza una nave coloniale in una colonia si capovolge la nave e la si piazza sotto la colonia. Mi confonde ciò che accade dopo. La regola dice che le navi vengono capovolte sul loro lato "colonia" ed una tessera colonia di valore "1" viene piazzata su di esse. Ciò significherebbe che nella prossima fase economica si dovrebbe ottenere il reddito di 1 e si aumenta poi la produzione della colonia passando a 3 CP: Fino a qua tutto fila liscio, ma poi si passa a leggere l'esempio sotto la stessa regola... "Durante la successiva fase economica, questo pianeta non produce CP, tuttavia la nave viene capovolta sul lato "colonia". Nella prossima fase economica questa colonia produrrà un reddito di 1 CP". Per come la capisco io, nella prima fase economica dopo che si è colonizzato il pianeta non si ricevono CP.. solo dopo che la colonia è sopravvissuta ad altri 3 giri (la seconda fase economica in cui la colonia è viva) si è in grado di ricevere 1 CP.

E' corretto?

Risposta: Nel turno 1-3 la nave nave colonia arriva sul pianeta e si piazza sopra di esso.

Fase economica: la colonia non produce alcun reddito, ma alla fine viene capovolta sul lato "Colonia 1".

Nella fase economica successiva si ottiene 1 CP, a questo punto la colonia viene capovolta sul lato da 3 CP (alla fine della fase economica). E così via.

**Le colonie crescono sempre e solo durante la fase economica (alla fine), mai durante un turno
La regola 7.7 è l'ultimo passo prima della conclusione della fase economica.**

Basi / Cantieri Navali (8.1, 8.2)

Domanda: Le nuove navi devono essere costruite nei cantieri navali?

Risposta: Sì.

Domanda: Un cantiere navale può cominciare a produrre astronavi a partire dal turno in cui è stato costruito?

Risposta: I cantieri vengono costruiti contemporaneamente alle altre unità, ne consegue che non possono essere utilizzati per costruire altre navi durante il turno corrente.

Domanda: Le tessere dei cantieri rappresentano un singolo cantiere o sono tessere gruppo che possono ricevere un indicatore numerico da 1-6? Per esempio, possono i 4 cantieri in dotazione essere rappresentati

