Consumo di Energia totale di una Cianografia Nave superi la sua Produzione Energia totale.

- Le Tessere Parte di Nave Unità non possono essere spostate su Cianografie Base Spaziale, come indicato dal simbolo [⊠] sulla loro Cianografia.
- Almeno una Tessera Parte di Nave Unità deve essere presente sulle Cianografie Nave Intercettore, Incrociatore e Dreadnought.

Prendere e restituire Parti di Nave non costa nulla.

Tutti i valori delle Parti di Nave sono cumulativi.

ESEMPIO AGGIORNAMENTO

Come Azione, il blu Aggiorna. La sua Plancia Specie indica che riceve 2 Attivazioni Aggiornamento. Per prima cosa, rimuove 1 **UNITÀ DI FUSIONE** dalla sua Cianografia Intercettore. Poi, piazza 1 **CANNONE AL PLASMA** al suo posto ed uno **SCUDO DI GAUSS** nello Spazio Parte di Nave vuoto (il blu può Aggiornare queste Parti di Nave perché ha già Ricercato le Tecnologie corrispondenti).

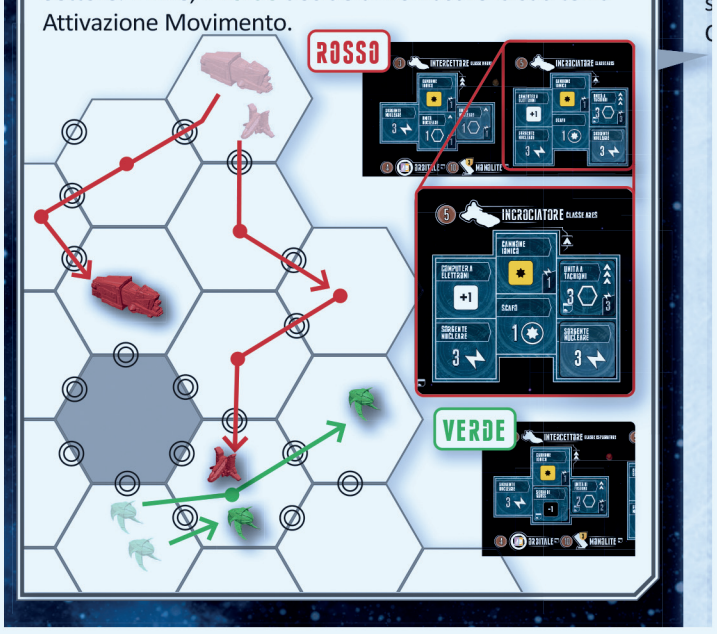
CIANOGRAFIA INTERECETTORE - PRIMA CIANOGRAFIA INTERECETTORE - DOPO

Gli Intercettori del blu avranno ora una Produzione di Energia totale di 4 (3 dalla **SORGENTE NUCLEARE** +1 dalla Parte di Nave extra al di fuori degli Spazi Cianografia), un Consumo di Energia Totale di 4 (2 dall'**UNITÀ DI FUSIONE** + 2 dal **CANNONE AL PLASMA**), Attaccano con 1 dado **CANNONE AL PLASMA** e difendono con uno Scudo -1.

Pagina 12

ESEMPIO DI MOVIMENTO

L'Intercettore rosso ha un Valore Movimento di 2 (2 **UNITÀ NUCLEARI**) e il suo Incrociatore ha un Valore Movimento di 3. Il rosso ha un totale di 3 Attivazioni Movimento. Sposta l'Intercettore due volte e l'Incrociatore una volta. Gli Intercettori verdi hanno anche un Valore Movimento di 2 e il verde ha 3 Attivazioni Movimento. Quando si Muove, il suo primo Intercettore si può spostare solo di 1 Settore prima di essere Bloccato dall'Intercettore rosso. Il secondo Intercettore, però, si può spostare attraverso il Settore. Infine, il verde decide di non usare la sua terza Attivazione Movimento.



Pagina 13

Pagina 16

Pagina 22

dove solo tu hai una Nave o dove non siano presenti Navi avversarie e in cui esista una Connessione Wormhole o Portale Warp con un Settore in cui sia presente una tua Nave o che Controlli (*eccetto i giocatori con la Tecnologia* **GENERATORE DI WORMHOLE**, *vedi pag. 10 per dettagli*).

oppure

- Spostare un Disco Influenza da un Settore che Controlli allo

Pagina 14

ESEMPIO DI INIZIATIVA

ROSSO BLU

L'Iniziativa dell'Intercettore rosso è 4: 2 per il Bonus Iniziativa della Nave +2 per i Simboli Iniziativa sull' **UNITÀ DI FUSIONE**. L'Iniziativa del Dreadnought blu è 3: 0 per il Bonus Iniziativa della Nave +1 +1 +1 per le tre **UNITÀ NUCLEARI**.

Pagina 18

CONTENUTO DI UN SETTORE

1 Spazio Influenza 2 Valore in PV 3 Wormhole 4 Artefatto
5 Riquadro Popolazione (Monete)
6 Riquadro Popolazione (Scienza Avanzata)
7 Riquadro Popolazione (Materiali Avanzati)
8 Numero Settore 9 Wormhole (Nessuna connessione)
10 Connessione Wormhole

Pagina 7