

Regolamento Multi-Giocatore

Introduzione

Nota — Queste regole si usano solo quando vi sono 2-4 giocatori. Se giocate in solitario, usate le regole specifiche per il Solitario.

In **SpaceCorp** ciascun giocatore controlla una società basata sulla Terra che sta portando l'espansione dell'umanità nel sistema solare ed oltre. I giocatori sono in competizione per effettuare missioni di esplorazione, costruzione ed insediamento, cercando la ricchezza mediante le scoperte, la produzione di risorse, lo sviluppo tecnologico e la creazione di insediamenti.

I giocatori esplorano e sviluppano lo spazio durante tre ere. Ognuna delle tre ere è giocata su una plancia diversa:



La prima era, **Marinai**, riguarda l'esplorazione e lo sviluppo sino a Marte.



In **Cercatori di Pianeti**, i giocatori colonizzano il sistema solare esterno.



In **Viaggiatori delle Stelle**, i giocatori inviano missioni nei sistemi solari vicini e creano colonie interstellari.

Una intera partita comprendente tutte e tre le ere rappresenta circa 300 anni di espansione umana nel cosmo. Alla fine dell'era *Viaggiatori delle Stelle*, il giocatore che ha accumulato il maggiore profitto vince la partita. I giocatori possono anche scegliere di giocare una partita breve, comprendente solo una o due ere.

Il gioco è ispirato da *SpaceCorp*, il primo libro della serie *Galactican* scritta da Ejner Fulsang.

Indice

Componenti del Gioco

Piazzamento dell'Era 1: *Marinai*

Il Turno di Giocatore

Ottenere un Vantaggio

Le Azioni

Fine di un'Era

Piazzamento dell'Era 2: *Cercatori di Pianeti*

Regole Aggiuntive per *Cercatori di Pianeti*

Piazzamento dell'Era 3: *Viaggiatori delle Stelle*

Regole Aggiuntive per *Viaggiatori delle Stelle*

Varianti del Gioco

Inventario del Gioco & Crediti

Punti Colonie & Effetti

Componenti del Gioco

Il gioco in *SpaceCorp* viene diviso in tre ere – *Marinai*, *Cercatori di Pianeti* e *Viaggiatori delle Stelle*. Alcuni componenti di gioco mostrano una o più icone di era, ad indicare in quale ere sono usati. I componenti privi di queste icone si usano in tutte le ere.

I PEZZI DI GIOCO

•• Ciascuna delle quattro serie di pezzi di colore diverso a seconda del giocatore hanno:

•• una tessera stampata su entrambi i lati usata per indicare il **profitto** di un giocatore sulla Tabella del Profitto, che si trova nella Scheda del Business;

Se un giocatore eccede 50 profitto, girate la tessera sul lato "+50" e continuate lungo la tabella.



•• quattro cubi di legno per rappresentare i **team** di esplorazione spaziale – i team muovono, esplorano e costruiscono sui vari siti della plancia.



•• 27 tessere rotonde rappresentanti le **basi**, che sono poste sulla plancia durante il gioco ad indicare specifiche capacità;



•• Quattro cubi marrone **genetica** e quattro neri **rivelazione** che si usano sulla Ruota del Progresso di ciascun HQ (Quartier Generale).



•• Sette dischi arancione **contratto rispettato** usati nella Scheda del Business per indicare contratti che sono stati completati.



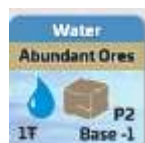
•• 70 tessere di **Scoperta** che sono pescate e poste sulla plancia per rappresentare scoperte mediante l'esplorazione. Ogni tessera viene usata in un'era specifica, come indicato sul retro della tessera: ve ne sono 9 in *Marinai*, 28 in *Cercatori di Pianeti*, e 33 in *Viaggiatori delle Stelle*. Le tessere di Scoperta possono avere tutti o parte di questi elementi:

Scoperta(e) Naturale (*in alto*)

Acqua, vita o altre icone (*centro*)

Premi immediati (*in basso a sinistra*)

Attributi Persistenti (*in basso a destra*)



•• 32 tessere esagonali di **Colonia** usati sulla plancia *Viaggiatori delle Stelle* per indicare i centri di popolazione interstellare. Ogni tessera include:

Valore della Colonia (*in alto*)
 Premio (*centro*)
 Conta del giocatore (*sinistra*)
 Numero identificativo (ID) cerchiato (*solo per il gioco in solitario*) (*destra*)
 Nome della Colonia (*in basso; non ha rilevanza per il gioco*)



•• Due tessere **Oltre (Beyond)** che si usano nelle ere **Marinai** e **Cercatori di Pianeti**. Le tessere Oltre migliorano le opzioni di piazzamento del giocatore nell'era successiva.

LE PLANCE DI GIOCO

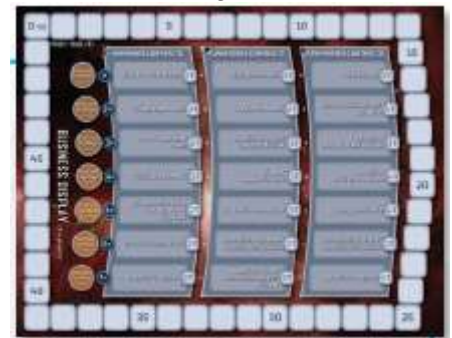
Ogni era viene giocata sulla sua plancia, per rappresentare un'area progressivamente più ampia di spazio:

- **Marinai** riproduce una parte del nostro sistema solare, vicino alla Terra.
 - **Cercatori di Pianeti** riproduce il nostro sistema solare, fuori dalla Fascia di Kuiper.
 - **Viaggiatori delle Stelle** riproduce i principali sistemi solari entro approssimativamente 15 anni luce dal nostro sistema solare.
- Ogni plancia è suddivisa in **regioni**, gran parte delle quali contengono uno o più **siti**. Ogni sito ha un nome (*preceduto da un numero ID cerchiato che si usa solo nel gioco in solitario*) e gran parte dei siti hanno **caselle di esplorazione** per contenere le tessere di Scoperta. I pezzi del gioco su una plancia devono sempre occupare un sito. Inoltre, ciascuna plancia ha:
- quattro caselle offerta carta;
 - spazi per contenere le tessere di Scoperta non esplorate;
 - una tabella della distanza, che mostra le distanze tra alcuni siti sulla plancia per un veloce riferimento;
 - una casella Competizione ed una Legenda dell'Azione Offerte Competitive (*si usano entrambe solo nel gioco in solitario*).

SCHEDE DEL BUSINESS

La Scheda del Business ha due lati; uno si usa per le partite a 3 e 4 giocatori, l'altro lato per 2 giocatori. La scheda comprende:

- una tabella sulla quale sono poste le tessere per registrare il **profitto** corrente di ogni giocatore, in valuta di trilioni di crediti (F);
- un elenco dei **contratti** che i giocatori devono portare a termine in ogni era e l'associata assegnazione (premio) in profitto per ciascun contratto.



QUARTIERI GENERALI (HQ)

Gli HQ sono il luogo dove i giocatori registrano il loro progresso tecnologico. Ogni HQ ha:

- quattro caselle Infrastrutture — o "Infra"— per porre le carte come infrastruttura. Alcune caselle includono un valore Infra intrinseco;
- una sequenza di gioco abbreviata;
- una casella per contenere le basi non costruite dal giocatore ed i team non ancora impiegati;
- una Ruota del Progresso per registrare l'avanzamento delle tessere genetica e rivelazione del giocatore;
- una casella per contenere un sito di produzione "ereditato".

Nota: Il HQ sopra riprodotto si usa nel gioco standard. Vedere più avanti per come e quando usare i tipi di HQ opzionali.



LE CARTE

Le carte comprendono tre mazzi di carte **azione** [esempio a destra] per **Marinai** (46 carte), **Cercatori di Pianeti** (58 carte), e **Viaggiatori delle Stelle** (76 carte); nonché 8 carte **Tempo**, 18 **Adattamento**, e 14 **Avanzamento**.

Carte Azione — I giocatori pescano e giocano carte azione per effettuare azioni o ottenere Vantaggi nel corso della partita. Ogni carta può includere i seguenti elementi:

- A** •• **Nome della Tecnologia ed illustrazione** — la specifica tecnologia rappresentata dalla carta (*solo per informazione, non ha effetto sul gioco*).
- B** •• **Tipo di azione e colore** — ogni carta può essere giocata per una azione di un tipo specifico: Ricerca, Movimento, Esplorazione, Costruzione, Produzione, Genetica, Rivelazione o Speciale [*ad esempio: "Esplorare", qui a lato*]. Molte carte elencano due azioni e possono essere giocate per una delle due, ma mai entrambe nello stesso momento;
- C** •• **Valore** — il valore numerico della carta contribuisce per lo svolgimento dell'azione associata [*Esplorare "1", carta a lato*].



- D** • **Simbolo dell'era** — ogni carta si trova in uno dei tre mazzi delle tre ere;
- E** • **Infra** — una carta con la dicitura “Può progredire a Infra” può essere giocata come una azione o giocata all’HQ come infrastruttura permanente.
- **Vantaggio** — una carta con abilità “Vantaggio” può essere giocata, spesso fuori dal turno, per l’effetto Vantaggio descritto sulla carta.
- F** • **Azione Competizione**— (*si usa solo nel gioco in solitario*).

Carte Tempo — [esempio a destra]

Sono “jolly” che si usano in tutte e tre le ere. Si usa un numero variabile di carte Tempo a seconda del numero di giocatori.

Carte Progresso — le carte **Adattamento** ed **Avanzamento** sono conosciute come carte “progresso”. Le carte Progresso sono acquistate dai giocatori nel giocare azioni di Genetica e Rivelazione. Una carta Progresso dà al suo possessore un vantaggio permanente o un potente effetto immediato, come descritto dalla carta, nonché un possibile bonus immediato ed unico al profitto.



Piazzamento dell’Era 1: Marinai

A **Plance** — Ponete la plancia **Marinai** sul tavolo. Ponete la **Scheda del Business** accanto alla plancia con la parte appropriata visibile (“1-2 giocatori” o “3-4 giocatori”).

B **HQ** — Ogni giocatore riceve un **HQ**. Usate quello che mostra i simboli di tutte e tre le ere sulla parte destra. Ogni giocatore può anche prendere un foglio con le tabelle di aiuto al gioco (le tabelle sono tradotte alla fine delle regole).

C **Contratti** — Ponete le sette tessere arancioni **contratto rispettato** nei loro cerchi sulla Scheda del Business.

D **Tessere di Scoperta** — Mescolate le sei tessere Scoperta **e1** a faccia in giù, poi impilatele per formare un gruppo di pesca nello spazio corrispondente sulla plancia. Fate lo stesso per le tre tessere di Scoperta **e2**.

E **Tessere Oltre** — Ponete le due tessere **Oltre** sulla plancia nel sito “Cintura di Asteroidi”.

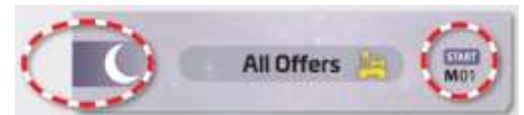
F **Colori dei Giocatori** — Ogni giocatore sceglie uno dei quattro colori diversi, poi prende tutti i cubi di legno e le tessere rotonde **base** di quel colore. Poneteli nello spazio fornito sull’HQ del giocatore. Raggruppate le basi per tipo.

G **Team** — Ogni giocatore pone due dei suoi cubi di legno sulla plancia nel sito “Terra”. *Questi sono i team iniziali dei giocatori.*

H **Tessere Progresso** — Ogni giocatore pone un cubo marrone chiaro ed uno nero nello spazio “inizio” della Ruota del Progresso sul proprio HQ.



Le carte iniziali sono identificate da:



I Il mazzo Marinai —

•• Prendete il mazzo **Marinai**. Rimuovete le dodici carte con indicato "Start" (*Inizio, vedere l'esempio sopra*) e mettetele da parte.

•• Aggiungete un numero di carte **Tempo** al mazzo **Marinai** a seconda del numero di giocatori: zero con 2 giocatori, due con 3 giocatori, quattro con 4 giocatori. Mettete da parte le restanti carte Tempo.

•• Mescolate il mazzo **Marinai** e ponetelo a faccia in giù sulla plancia per formare il mazzo di pesca.

J Mani Iniziali —

•• Ogni giocatore prende una carta **Motori Chimici** dalle carte Iniziali messe da parte. Mescolate le restanti carte Iniziali e ponetele a faccia in giù sopra il mazzo **Marinai**.

•• Ogni giocatore prende una della carte Tempo messe da parte. Riponete qualsiasi carta rimanente nella scatola.

•• La persona che ha più recentemente osservato il cielo notturno è il giocatore iniziale.

•• Se vi sono 2 giocatori, il secondo pesca la prima carta dal mazzo.

•• Se vi sono 3 giocatori, il secondo e poi il terzo pescano ciascuno la prima carta dal mazzo.

•• Se vi sono 4 giocatori, il terzo e poi il quarto pescano ciascuno la prima carta dal mazzo.

K Profitti — Ponete la

tessera **Profitto** di ciascun giocatore sullo spazio "0" della Tabella del Profitto, che gira attorno alla Scheda del Business (sul lato normale, sul retro 50+). Se vi sono 3 giocatori, il terzo inizia ad "1" profitto invece che "0"; se vi sono quattro giocatori, il quarto (solo) inizia ad "1".



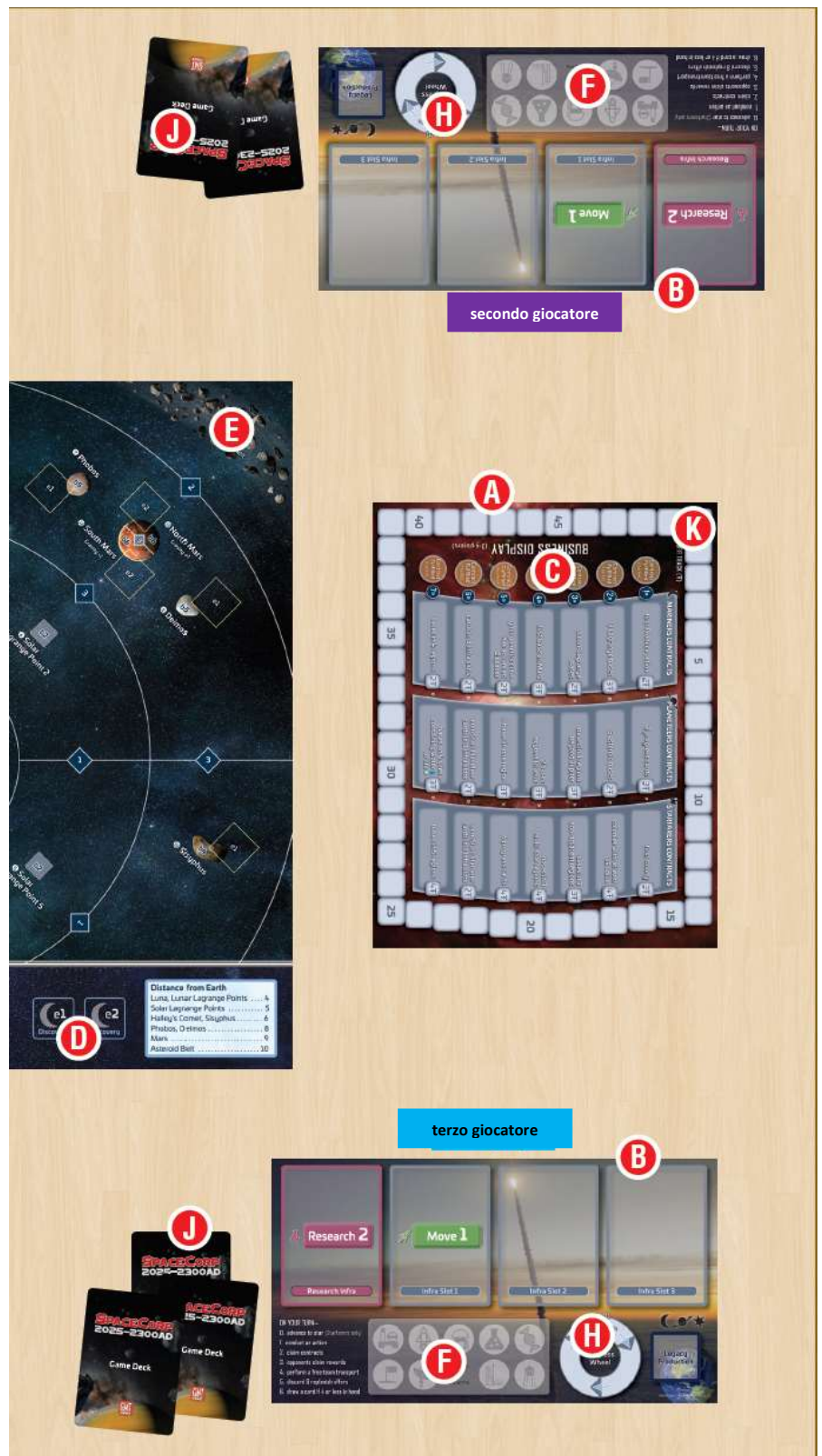
L Offerte di Carte — perscate

le prima quattro carte del mazzo e ponetele a faccia in giù nelle quattro caselle offerta sulla plancia.

E tutto il resto? — Tenete il resto delle carte, plance e tessere nella scatola per ora; gran parte entreranno in gioco nelle ere seguenti.

Tutti i Sistemi Pronti per il

Lancio — Il giocatore iniziale parte effettuando il primo turno.



Il Turno del Giocatore

Il gioco procede in senso orario attorno al tavolo, con i giocatori che svolgono i propri turni. Quando un giocatore sta svolgendo il suo turno viene detto “giocatore attivo”. Il turno del giocatore attivo è formato dalle fasi seguenti che sono svolte nell’ordine esposto:

1. svolgere un’azione; *poi*
2. reclamare la ricompensa per i contratti; *poi*
3. gli avversari reclamano le ricompense; *poi*
4. effettuare un trasporto gratuito di un team; *poi*
5. scartate le carte giocate & ripristinate le offerte; *poi*
6. pescate una carta se ne avete 4 o meno in mano.

Inoltre, alcune abilità “Vantaggio” sulle carte possono essere giocate dagli avversari durante il turno del giocatore attivo.

1. SVOLGERE UN’AZIONE

Prima, il giocatore attivo annuncia quale azione desidera effettuare per il suo turno. Le scelte di Azione sono:

- Ricerca
- Movimento
- Esplorazione
- Costruzione
- Produzione
- Genetica
- Progresso
- Speciale

Queste azioni basi sono descritte nel dettaglio nell’apposito capitolo, più avanti.

- Rivelazione (*solo ere Cercatori di Pianeti e Viaggiatori delle Stelle*)
- Colonizzazione (*solo era Viaggiatori delle Stelle*)

Le azioni **Progresso** e **Speciale** sono effettuate giocando la relativa carta dalla mano. Comunque, le altre azioni base richiedono che un giocatore determini un “valore” per l’azione: maggiore il valore, più potente sarà quell’azione. Il giocatore attivo può aggiungere valore al valore di default di “0” dell’azione effettuando una combinazione di una o più delle azioni seguenti:

- usare Infra su un HQ;
- giocare una o più carte dalla mano;
- usare le abilità di una base;
- usare un bonus dato da una carta progresso (*solo ere Cercatori di Pianeti e Viaggiatori delle Stelle*).
- spendere profitto (*solo Cercatori di Pianeti e Viaggiatori delle Stelle*).

La Matematica di SpaceCorp — Quando si deve determinare un valore per qualsiasi attività in **SpaceCorp**, effettuate sempre tutte le addizioni e sottrazioni prima di applicare qualsiasi moltiplicazione o divisione.


1a. Usare Infra da un HQ

Il giocatore attivo può dichiarare l’uso di tutte le Infra corrispondenti che si trovano su *un* qualsiasi HQ – proprio o di un avversario – ottenendo il suo valore a favore dell’azione scelta. Tutte le Infra corrispondenti su un singolo HQ sono cumulative. Ignorate tutte le Infra non corrispondenti.

Esempio: Bob desidera effettuare una azione Movimento. Opta di usare il suo HQ (avendo in precedenza aggiunto una seconda Infra Movimento/Esplorazione). Il valore di Movimento di Bob è correntemente 3.

Non viene giocata o altrimenti spesa alcuna carta quando si usa una Infra, inclusa qualsiasi carta già presente in quella casella Infra [Progresso]. Se si usa la Infra di un avversario, questi riceverà una ricompensa. L’Infra avversaria non può essere usata una volta che viene innescata la fine di un’era.

1b. Giocare le Carte

Oltre a o al posto di usare Infra su un HQ, il giocatore attivo può giocare un qualsiasi numero di carte a faccia in su sul tavolo dalla sua mano, sebbene ciascuna carta debba contenere lo stesso tipo di azione. Se è stata usata una Infra, le carte giocate devono corrispondere il tipo di azione di quella Infra. I tipi di Azione sono differenziati per colore e nome (esempio: **Movimento** o **Costruzione**) e da una icona tematica (esempio:  per Movimento).



Le carte che contengono uno o più tipi di azione possono essere giocate per *uno* di questi tipi, contando solamente i valori per il tipo scelto.

Notate che potete giocare carte dalla vostra mano anche se non avete usato Infra, e viceversa.



Esempio: Proseguendo con il turno di Bob, questi gioca due carte, aggiungendo un valore di Movimento di 4 (3+1) alla sua 3 Infra per un totale corrente di 7. Ignora tutto il resto indicato sulle carte, specificamente l'effetto Vantaggio sulla carta di sinistra ed il valore di Costruzione sulla carta a destra.

Carte Tempo — Se il giocatore attivo sta effettuando una azione di Movimento, Costruzione o Esplorazione, può giocare una carta Tempo dalla sua mano e scegliere uno tra due benefici:

- raddoppiare il valore totale dell'azione scelta;

oppure

- applicare il valore totale dell'azione due volte, effettuando la stessa azione con due team diversi.

Se sceglie la seconda opzione, l'azione del primo team deve essere completata interamente prima che inizi il secondo. Applicare il valore totale dell'azione a ciascun team.

*Esempio: Se Bob gioca anche una carta Tempo, potrebbe scegliere di (a) raddoppiare il sul valore di Movimento totale a 14 per uno dei suoi team (in effetti potrebbe così muovere ovunque sulla plancia **Marinai**); oppure (b) Muovere due dei suoi team, ciascuno usando il valore totale precedente di 7.*



1c. Usare le Basi

Le azioni di Movimento, Produzione e Colonizzazione richiedono la presenza di una base, altrimenti l'azione non può essere svolta. Alcune basi danno un incremento al valore di una specifica azione effettuata nel suo sito o nella sua regione (*ad esempio, ottenere +2 al valore di Movimento se il team inizia in uno Spazioporto dell'era **Marinai***). Se il giocatore attivo sceglie di usare l'abilità di una base posseduta da un avversario, quell'avversario riceverà una ricompensa. Le basi degli avversari non possono essere usate una volta che è stata innescata la fine di un'era.

Esempio: Proseguendo l'esempio con il turno di Bob, sceglie di fare Movimento con valore 7 con ciascuno dei suoi team. Una parte da uno Spazioporto che ha costruito in un turno precedente, quindi questi aggiunge +2 al suo Movimento per un totale di 9. Se l'altro team parte da uno Spazioporto di Rachel, può scegliere di incrementare il suo totale Movimento a 9, ma se lo fa Rachel riceverà una ricompensa.

2. RECLAMARE LA RICOMPENSA PER UN CONTRATTO

Se il giocatore attivo ha rispettato i requisiti per uno dei sette contratti associati all'era corrente e quel contratto non è ancora stato completato, lo può reclamare. Ottiene un profitto pari a quello indicato dal contratto, poi passa la corrispettiva tessera di contratto completato sulla destra del contratto ad indicare che non può essere completato da nessun altro giocatore. Si possono reclamare più contratti in un singolo turno.

Importante: La base iniziale di un giocatore non viene mai considerata quando si determina se possono essere reclamati alcuni contratti che specificano base.



Richard ha costruito una base nel suo terzo sito non-Lagrange questo turno (non conta la sua base iniziale sulla Terra). Sposta la tessera arancione nella terza riga alla destra sul contratto ed ottiene 2F. Quel contratto non può essere reclamato ancora da alcun giocatore.

3. GLI AVVERSARI RECLAMANO LE RICOMPENSE

Nel corso della partita, quando il giocatore attivo usa la base di un avversario o qualsiasi Infra su HQ per qualsiasi attività, quell'avversario riceve una "ricompensa" durante la fase 3 del turno del giocatore attivo.

Ogni tale caso dà una ricompensa, quindi un giocatore potrebbe ricevere due o più ricompense in un turno.

Se qualsiasi avversario riceve una o più ricompense a seconda delle attività del giocatore attivo, le richiede ora. Per ogni ricompensa, quell'avversario può pescare la prima carta del mazzo (non delle offerte). Se due o più giocatori possono ricevere una ricompensa nello stesso turno, risolvete le ricompense in ordine di turno.

4. TRASPORTARE UN TEAM

Il giocatore attivo può spostare *uno* dei suoi team *che non ha effettuato alcuna azione in questo turno*. Vi sono tre criteri che un giocatore deve considerare per effettuare il trasporto di un team:

- Il team deve iniziare in un sito con una delle sue basi;
- il team può spostarsi di una qualsiasi distanza, ma deve terminare in un sito che contiene una delle sue basi; e
- almeno una di queste due basi deve essere uno Spaziporto.

5. SCARTARE & RIPRISTINARE

Primo, le carte giocate dal giocatore attivo in questo turno e che sono ancora a faccia in su sul tavolo – *qualsiasi che non è stata posta sull'HQ di un giocatore con una azione Progresso, ad esempio* – sono poste in un mazzo comune degli scarti accanto al mazzo di pesca.

Le carte Tempo saranno necessarie in ere future quindi i giocatori le devono mettere da parte nel loro mazzo invece che scartarle nel mazzo comune. Questo renderà rapido e facile trovarle quando arriva il momento.

Secondo, ripristinate qualsiasi casella offerta vuota. Per ogni offerta vuota, pescate una carta da sopra il mazzo di azione dell'era corrente e ponetela a faccia in su nella casella. Se il mazzo è stato esaurito, la casella offerta rimane vuota.

6. PESCARE

Come ultima fase del proprio turno, se il giocatore attivo ha 4 carte o meno in mano, pesca la prima carta del mazzo (*non delle offerte*). Se il mazzo di pesca è terminato, non si pesca.

Ottenere un Vantaggio

Quando viene completato un contratto, se era un vostro contratto guadagnate 2T; se era di un avversario guadagnate 1T

VANTAGGIO

Alcune carte contengono un effetto "Vantaggio" indicato sotto l'azione della carta. Gli effetti del Vantaggio non sono azioni, quindi non si giocano durante la fase 1 del turno di un giocatore. Piuttosto, ciascun Vantaggio può essere giocato in un momento specificato nella prima riga dell'effetto stesso, talvolta anche durante il turno di un avversario.

Esempio: Se Julie ha la carta Vantaggio mostrata in precedenza, può optare di giocare l'effetto del vantaggio immediatamente dopo che lei, o uno dei suoi avversari, ha completato un contratto durante la fase 2 di un turno di giocatore.

Quando viene giocato un Vantaggio, seguite le istruzioni indicate nella casella rossa – ignorando qualsiasi azione anch'essa sulla carta – poi scartate la carta.

Proseguendo l'esempio sopra, dopo che Julie ha ottenuto il profitto indicato per il Vantaggio, la carta viene scartata senza ulteriori effetti.

Chiarimenti sul Vantaggio

Competitori — Potete scegliere di usare due Infra degli avversari o usare i vostri più uno degli avversari. Questo Vantaggio funziona ancora dopo che è stata innescata la fine di un'era – la carta ha precedenza sulla regola.

Diversione — Ad esempio, se un avversario Produce su tessere totalizzando 5T, ottenete 3T. I 3T non sono sottratti dal suo profitto.

Piratare — Notate che qualsiasi carta presa dalle offerte non verrà ripristinata sino alla fase 5 del turno del giocatore attivo.

Microbi Ostili — La penalità colpisce tutti i giocatori che rispettano la condizione, incluso quello che gioca la carta.

Incompatibile — I giocatori decidono su quale carta Infra rimuovere in ordine di giocatore, a partire dal giocatore attivo.

Intercettazione — Il turno extra non conta per il limite “un altro turno” se la fine dell’era è stata innescata.

Perdita — Se per quale motivo la versione senza premio dell’Avanzamento è già stata presa, non ricevete nulla (quindi non giocatela).

Influenza sul Mercato — Il “Vostro” contratto significa “che avete reclamato in questo turno”.

Rubare — Ottenete solo carte che sono state fisicamente scartate, non carte che sono state poste su un HQ o già prese in mano da un giocatore.

Sabotaggio — Le azioni che possono essere indicate sono elencate in 1. **Svolgimento dell’Azione.**

Recuperare — Notate che qualsiasi casella offerta vuotata non verrà ripristinata sino alla fase 5 del turno del giocatore attivo.

Le Azioni

RICERCA

Requisito — Una azione di Ricerca può essere effettuata solamente se il giocatore attivo ha sette o meno carte in mano. La Ricerca consente al giocatore attivo di pescare carte dal mazzo di pesca e/o dalle quattro caselle offerta. Il numero di carte che possono essere pescate equivale al valore totale dell’azione di Ricerca. Le carte possono essere pescate una alla volta.

Dimensione della Mano — Sebbene annunciare un’azione di Ricerca richieda che il giocatore abbia sette carte o meno in mano, non vi è limite al numero di carte che un giocatore può avere in mano.

Esempio: Kai ha 7 carte in mano ed annuncia un’azione di Ricerca per il suo turno. Usa la sua Infra Ricerca (valore 2) poi gioca due carte Ricerca dalla mano (2+2) pescando un totale di 6 carte dalle offerte corrente e/o da sopra il mazzo di pesca. Termina il turno con 11 carte in mano (quindi non sarà in grado di fare Ricerca ancora nel suo turno seguente).

MOVIMENTO

Questa azione consente al giocatore attivo di fare Movimento con uno dei suoi team dal suo sito corrente ad un altro sito. Un team non può terminare un Movimento “fluttuando nello spazio” in una regione: deve sempre terminare in un sito. Il valore totale dell’azione Movimento deve essere pari o eccedere la distanza di spostamento.

Prerequisito Base — Un Movimento deve sempre iniziare o terminare in un sito con una base. Il giocatore attivo può usare una propria base o una di un avversario per consentire il Movimento. Se viene usata la base di un avversario per consentire un Movimento, questi ottiene una ricompensa.

Ogni giocatore inizia con una base generica sulla Terra. Altri siti ricevono basi quando i giocatori le costruiscono.

Costi dei Confini di Regione — Le distanze rappresentate da regioni variano grandemente. I confini tra Regioni hanno indicato uno specifico costo che deve essere pagato quando si muove attraverso quel confine in entrambe le direzioni.



Esempio: La distanza dalla regione che contiene la Cometa di Halley alla regione contenente Phobos è 3.

Distanza di Movimento — Per calcolare la distanza del Movimento, contate:

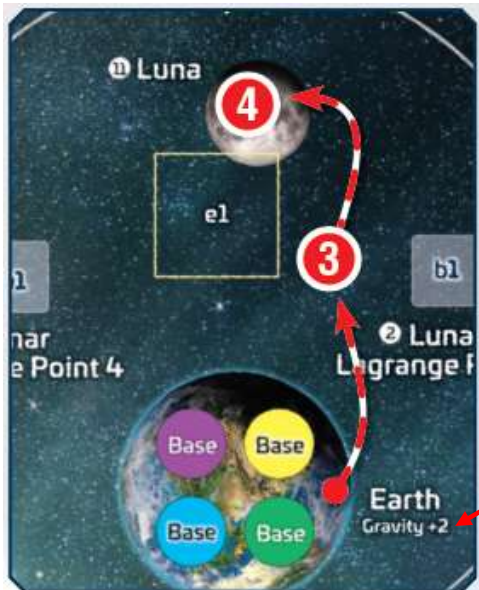
- 1 per decollare dal sito di partenza nella regione circostante;
- +X per attraversare i confini di regione in regioni adiacenti, dove X sta per il costo cumulativo indicato nei rombi dei confini;
- +1 per atterrare nel sito di destinazione.



Esempio: Sarah desidera Muovere dalla Luna a Sisyphus. La distanza è 4 — 1 per decollare dalla Luna nella sua regione circostante, +1 per Muovere nella regione successiva, +1 per Muovere nella regione che contiene Sisyphus, e +per atterrare su

Sisyphus stesso. Per effettuare questo Movimento Sarah deve accumulare un valore totale di Movimento di 4 o più mediante l'uso di Infra, gioco di carte, ecc.

Penalità per la Gravità — Alcuni siti hanno penalità per la gravità, indicata accanto al loro nome (ad esempio "Gravità +2" per la Terra o "Gravità +1" per Marte). Il giocatore attivo deve aggiungere la penalità per la gravità di un sito alla distanza di Movimento che inizia o arriva ad un tale sito. Queste penalità sono cumulative.



Penalità per la Gravità

Esempio: Il costo di Movimento dalla Terra alla Luna è 4 — 1 per Muovere nella regione della Terra e +2 per la gravità della Terra = 3, poi +1 per atterrare sulla Luna.

Marte Nord e Sud — Marte è diviso in due siti, con un confine tra di loro. Un team che muove su Marte può atterrare in uno dei due. Un Movimento da un sito di Marte direttamente ad un altro sito su Marte ha una distanza totale di movimento di 3, come indicato sulla plancia. *Non state lasciando il pianeta, quindi ignorate la penalità per la gravità di Marte.*



La Cintura di Asteroidi — Il primo giocatore a Muovere un team in questo sito riceve la tessera **1° Oltre**, e la pone accanto al proprio HQ. Il giocatore che controlla il secondo team che fa Movimento in questo sito riceve la tessera **2° Oltre**. I segnalini Oltre [Beyond] danno al possessore migliori opzioni di piazzamento all'inizio dell'era successiva. Un team nella Cintura di Asteroidi non può effettuare alcuna azione per il resto dell'era.

Per comodità, la tabella sulla plancia dà un totale calcolato delle distanze dalla Terra a tutti gli altri siti di destinazione, includendo le penalità per la gravità. Le distanze tra i siti non sulla Terra deve invece essere calcolata di volta in volta.



ESPLORAZIONE

Una azione di Esplorazione consente al giocatore attivo di porre una tessera di Scoperta in un sito che contiene:

- una casella esplorazione vuota (senza tessera di Scoperta), e
- uno dei propri team.

Il valore totale dell'azione di Esplorazione deve essere pari o eccedere il costo di Esplorazione del sito (indicato entro la casella di esplorazione adiacente), indicato come "e#."



Esempio: Per Esplorare Marte Sud, con costo di Esplorazione di "e2," dovete accumulare un totale di valore di Esplorazione di 2 o più.



Inesplorabile — I siti senza costi di Esplorazione — Lagrange Points, ad esempio — non possono essere Esplorati.

Scoperta — Quando un sito viene Esplorato, pescate una tessera di Scoperta dal gruppo sulla plancia che corrisponde al costo del sito Esplorato. Ponete la tessera pescata a faccia in su nella casella esplorazione del sito, dove rimarrà sino al termine dell'era.

Esempio: Se Jennifer ha Esplorato la Luna (e1) sulla plancia Marinai, pesca una tessera con indicazione "e1" e la pone a faccia in su sulla casella di esplorazione della Luna.



Tessere di Scoperta Rivelate — Una tessera di Scoperta rivelata elenca una o più scoperte naturali [come Acqua ed Exo-Microbi sulla tessera sotto illustrata] e darà anche uno o più tra:

- premi immediati (elencati nella parte in basso a sinistra della tessera);
- benefici permanenti (elencati nella parte in basso destra della tessera);
- simboli come Acqua  o Vita , tra gli altri, che possono essere importanti per alcune basi, contratti, effetti Vantaggio, ecc.



I premi e benefici sulle tessere di Scoperta possono includere:

- "#T" — ottenete immediatamente quel profitto [come 2 trilioni, a destra].
- "Gen#" — avanzate il vostro cubo marrone chiaro di Genetica di quel numero di spazi lungo la vostra Ruota del Progresso [questa tessera dà un avanzamento di 1 spazio].
- "Rev#" — avanzate il vostro cubo nero di Rivelazione di quel numero di spazi lungo la vostra Ruota del Progresso [nulla su questa tessera].
- "P#" — ottenete il valore indicato in profitto ogni volta che effettuate un'azione di Produzione con quella tessera [questa tessera dà 1 trilione ogni volta che Produce].
- "Base#" — il costo di costruzione di una base nel sito viene ridotto (o incrementato) del valore indicato [questa tessera incrementa il costo di una base nel suo sito di 2].
- "Col#" — ricevere quel numero di Punti Colonia (CP) durante una azione di Colonizzazione lì [nulla su questa tessera].

Se i premi o benefici di una tessera di Scoperta sono in testo **rosso**, hanno un effetto speciale: fate riferimento alle relative regole per chiarimenti.

Se una tessera di Scoperta indica al giocatore di pescare una tessera da un gruppo diverso, scartate la prima tessera e pescate al suo posto la tessera indicata.

Reclamare — Porre il team che esplora sopra la nuova tessera esplorata ad indicare che il giocatore attivo "reclama" quel sito [vedere azione di Costruzione]. Una azione di Esplorazione è l'unico modo col quale un team può reclamare un sito, e questo dura solo fintanto che il team rimane lì.

Questo consente al giocatore di effettuare l'esplorazione per reclamare quel sito, cosa che dura sino a che è presente quel team. Se un altro giocatore Costruisce una base dove avete reclamato, rimanete per avere il profitto.



COSTRUZIONE

Una azione di Costruzione consente al giocatore attivo di porre una base in un qualsiasi sito che rispetta i seguenti requisiti:

- ha un team nel sito;
- il sito non ha già una base;
- se il sito ha una o più caselle di esplorazione, sono tutte occupate da tessere di Scoperta.

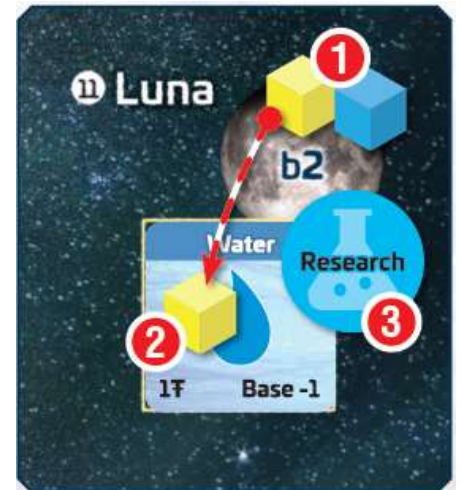
Ogni sito ha un costo di Costruzione, indicato come "b#." Il valore totale dell'azione di Costruzione deve essere pari o eccedere il costo di Costruzione del sito.



Esempio: Costa 6 Costruire una base su Marte Sud ("b6").

Reclamare l'Esplorazione — Se una azione di Costruzione viene effettuata in un sito dove una tessera di Scoperta è correntemente reclamata da un team avversario, quell'avversario ottiene un profitto di 2F.

Esempio: Mark (giallo) e Sarah (blu) hanno ciascuno un team sulla Luna ❶. Nel turno di Mark questi Esplora la Luna, ottenendo 1F poi reclamando la nuova tessera di Scoperta ❷. Nel turno di Sarah, questa si avvantaggia del costo -1 base della tessera e Costruisce una base di ricerca sulla Luna al costo di 1 ❸. Mark riceve 2F quale ricompensa.



Modificatori alla Costruzione — Se il sito ha una tessera di Scoperta con un modificatore alla base, modificate il costo di Costruzione (+/-) di conseguenza. Un costo di Costruzione non può essere ridotto a meno di 0.

Esempio: Nel precedente esempio, il costo di Sarah per Costruire una base sulla Luna era ridotto di by 1 ("Base-1") quindi il suo costo di Costruzione era 1. Una tessera di Scoperta con indicato "Base+1" incrementerebbe il costo di 1.

Specializzazione delle Basi — Quando Costruisce una base, il giocatore attivo sceglie tra quelle ancora disponibili sul suo HQ. Sono disponibili sei dei nove tipi di base in **Marinai**, ognuna con un effetto diverso, ed ognuna con un prerequisito diverso che il sito o la tessera di Scoperta devono rispettare per poter costruire lì quella base [vedere la tabella sottostante].

Esempio: Nell'era Marinai si può costruire uno Spazioporto solo a Lagrange Point. Si può costruire un Bio Lab solo in un sito con una tessera di Scoperta con indicata l'icona 🌱 (vita). La base di ricerca di Sarah nell'esempio precedente avrebbe potuto essere costruita in qualsiasi sito scoperto non avendo prerequisiti. Si potrebbe costruire una base Industriale sulla Luna per la presenza di 💧 acqua sulla tessera di Scoperta.

Alcuni tipi di base hanno un effetto immediato nel momento in cui sono costruite. Alcune danno un beneficio permanente fintanto che rimangono in gioco (ad esempio, raddoppiare i valori di Costruzione in una regione con una base Industriale). Il giocatore attivo può scegliere di usare i benefici della base di un avversario, se può farlo, o di ignorarli; se sceglie di usarli, l'avversario riceve un premio.

Esempio: La base di Ricerca di Sarah non ha benefici permanenti – ottiene un beneficio immediato (prendere una carta dalle offerte) nel momento in cui la costruisce.

BASI IN MARINAI

Notate che ne sono elencate solo sei: tre dei tipi di base — Sfruttamento, Sicurezza e Fabbrica di Scudi — non sono disponibili sino all'era Cercatori di Pianeti.

TIPO DI BASE	REQUISITO DI COSTRUZIONE	BENEFICIO
Attrazione	La tessera di Scoperta ha Meraviglia Naturale 🌋	La tessera ottiene "P1"
Bio Lab	La tessera di Scoperta ha vita 🌱	Quando è costruita, avanzate la vostra tessera di genetica di 1 spazio.
Industriale	La tessera di Scoperta ha acqua 💧 o una P# (anche 0)	Il giocatore attivo può raddoppiare il suo valore totale di costruzione quando effettua un'azione di Costruzione in questa regione.
Raffineria	La tessera di Scoperta ha P#	Il P# della tessera ottiene valore +1.
Ricerca	Nessuno	Quando viene costruito, prendete una carta dalle offerte.
Spazioporto	Il sito è Langrange Point	Il giocatore attivo può far ottenere Movimento 2 ad ogni team che muove e che inizia in uno Spazioporto. Consente il Trasporto dei Team.



PRODUZIONE

Questa azione consente ad un giocatore di ricevere profitto dalle tessere di Scoperta disponibili. Una tessera è disponibile se:

- ha un valore di produzione (**P#**), e
- il giocatore attivo ha qualsiasi tipo di base lì (non è necessaria la presenza di un team).

In ere successive i giocatori possono ricevere profitto anche da una tessera di Scoperta nel sito di Produzione Eredità del proprio HQ.

Il valore totale dell'azione di Produzione deve essere pari o eccedere il numero di tessere disponibili dalle quali produrrà il giocatore attivo.

Esempio: Se giocate carte Produzione con valore combinato di 2, potete ricevere profitto da massimo due diverse tessere di produzione.

Il giocatore attivo riceve profitto (**T**) pari al totale **P#** sulle tessere dalle quale ha scelto di produrre.

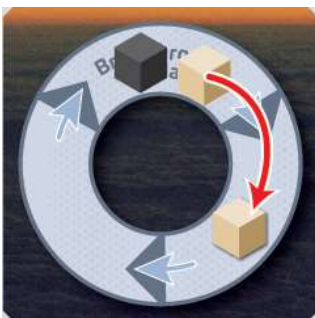


Esempio: Kai gioca una carta "Produzione 1" dalla sua mano, il che significa che può Produrre in una singola tessera: sceglie Elementi Esotici con la sua base a Deimos. Ottiene 2T per il valore di produzione della tessera di 1 (P1) +1 per la base Raffineria. Non è necessaria la presenza di un team per Produrre ad un sito.



GENETICA

Quando viene scelta questa azione, il giocatore attivo sposta il suo cubo marrone chiaro Genetica in senso orario lungo la sua Ruota del Progresso, di un numero di spazi pari al valore totale dell'azione.



Alcune tessere di Scoperta, e la base Bio Lab, consentono anch'essi di avanzare il cubo Genetica di un giocatore. I benefici per fare un giro completo della ruota iniziano nell'era Cercatori di Pianeti e nel piazzamento dell'era stessa.



PROGRESSO

Questa azione consente ad un giocatore di ottenere una nuova Infra sul proprio HQ o di rimpiazzarne una esistente. Il Progresso è limitato ad una singola carta giocata dalla mano del giocatore attivo.

In altre parole, anche se avete due o più carte Progresso in mano, ne potete giocare una solamente per questa azione per turno.

La carta giocata deve avere la casella "Può Progredire come Infra". La carta viene posta nell'HQ del giocatore attivo in qualsiasi delle caselle Infra 1, 2 o 3: le carte Infra non possono mai essere poste nella casella Infra Ricerca. Se un'altra carta della stessa era già occupa la casella, il giocatore attivo la riprende in mano. Se un'altra carta di un'era precedente già occupa la casella, rimuovetela dal gioco.

Esempio: Chad effettua un'azione Progresso. Ha già le caselle Infra Esplorazione e Costruzione in 2 e 3 rispettivamente, e vorrebbe tenerle, quindi sceglie di porre una carta "Movimento 3" nella casella Infra 1, superando la sua precedente Infra di Movimento 1. Se in momento successivo facesse Progresso con un'altra carta Movimento in qualsiasi delle tre caselle, la carta lì sarebbe rimossa.



Una volta posta, una carta in una casella Infra rimane lì a meno che e sino a quando non viene rimpiazzata da una futura azione Progresso. Le carte Infra appena piazzate sono disponibili per l'uso in qualsiasi turno futuro.

Notate che due caselle Infra in ciascun HQ iniziano con un valore Infra intrinseco pronto per l'uso immediato.



SPECIALE

Questa azione è limitata al gioco di una singola carta dalla mano, anche se il giocatore attivo ha due o più azioni Speciali in mano. Quando viene giocata, seguite le istruzioni date nella casella grigia.

Chiarimenti sull'Azione Speciale

Prototipo Antimateria — Questa non è una azione standard di Movimento e non richiede il gioco di una carta o l'uso di Infra.

Esplorazione dello Spazio Vicino/Profondo — Il sito deve contenere una casella esplorazione. Un sito "vuoto" è uno che non contiene pezzi del gioco di alcun tipo.

Fine di un'Era

La fine di un'era viene innescata quando:

•• **Sei dei sette Contratti dell'era sono conclusi.** Se accade questo, ogni altro giocatore effettua un turno e poi l'era termina.

oppure

•• **Il mazzo di pesca delle carte azione si esaurisce.** Se accade questo, il gioco prosegue con le seguenti modifiche:

•• Il giocatore attivo può scegliere di "passare" e saltare l'intero turno. Un giocatore che non ha la capacità di effettuare un'azione *deve* passare, anche se ha una o più carte in mano. Un giocatore che passa deve passare per il resto di quell'era.

•• In una partita a due giocatori, una volta che un giocatore passa l'altro giocatore effettua un ultimo turno e poi l'era termina.

•• In una partita a 3-4 giocatori, una volta che due giocatori sono passati, il restante giocatore o giocatori effettuano ciascuno un ultimo turno e poi l'era termina.

Eccezione del Vantaggio — Se viene giocato il Vantaggio **Intercettazione** dopo che è stata innescata la fine di un'era, il turno extra ottenuto dall'effetto non conta per il limite "effettua un ultimo turno" sopra descritto: l'effetto della carta supera le regole.

Uso di Base & Infra — Quando viene innescata la fine di un'era, i giocatori non possono usare le Infra o basi dei loro avversari per il resto di quell'era.

PROSEGUIRE IL GIOCO

Alla fine dell'era **Marinai** o **Cercatori di Pianeti**, preparate l'era seguente effettuando le fasi che seguono nell'ordine esposto:

1. Produzione Ereditata — Ogni giocatore può scegliere una tessera Scoperta sulla plancia che

•• ha un valore **P#** e

•• è accompagnata da una delle sue basi.

Rimuovete sia la tessera Scoperta che la base dalla plancia e ponetele assieme nel sito Produzione Ereditata sull'HQ del giocatore. Questa coppia tessera/base può continuare a Produrre nell'era successiva esattamente come se fosse un sito sulla plancia corrente. Se vi è già una coppia tessera/base nella casella Produzione Ereditata da un'era precedente, rimuovete la vecchia tessera dal gioco e riponete la vecchia base tra quelle del giocatore.

2. Carte

•• Raccogliete tutte le carte Tempo che sono state usate nell'era corrente e mettetele da parte per l'uso nell'era successiva.

•• Le carte azione giocate come Infra rimangono sull'HQ dei giocatori. Rimuovete dal gioco tutte le altre carte azione dell'era corrente da dove sono (mano, offerte, scarti, mazzo di pesca).

•• Se state terminando l'era **Cercatori di Pianeti**, tutte le carte progresso rimangono dove sono.

3. Pezzi del Gioco — Rimuovete tutti i pezzi del gioco dalla plancia:

•• Riponete i team e le basi di ciascun giocatore nella casella sul loro HQ (le basi nella Produzione ereditata rimangono dove sono).

•• Ponete le tessere Scoperta rimosse nella scatola.

•• Mettete da parte le tessere Oltre, rimosse per ora.

4. Scheda del Business — Lasciate la Scheda del Business dove si trova. Le tessere Profitto dei giocatori e quelle arancioni contratto completato rimangono nelle loro locazioni correnti.

5. Plancia — Rimpiazzate la plancia corrente con quella successiva: scambiate **Marinai** con **Cercatori di Pianeti**, o girate **Cercatori di Pianeti** sul lato **Viaggiatori delle Stelle**, a seconda del caso.

6. Plancia Laterale — Se state terminando l'era **Marinai**, girate la plancia **Marinai** sul lato **Plancia Laterale** e ponetela sul tavolo accanto alla plancia. Se state terminando l'era **Cercatori di Pianeti**, tenete la **Plancia Laterale** dove si trova.

Regole Aggiuntive per Cercatori di Pianeti

Tutte le regole di *Marinai* si applicano anche a *Cercatori di Pianeti* a meno che non sia esplicitato in questo capitolo.

SCUDI ANTI RADIAZIONI

Tutte le regioni oltre la cintura di asteroidi sulla plancia *Cercatori di Pianeti* (e tutte le regioni nella plancia *Viaggiatori delle Stelle*) hanno radiazioni elevate. Le azioni di Movimento e Costruzione che avvengono in tale “zona di radiazioni” costano ad un giocatore profitto se l’azione non include lo scudo anti radiazioni.

Alcune carte Movimento e Costruzione includono due valori, uno senza scudi ed uno con scudi (“*Schermato*”). Il giocatore attivo sceglie quale valore usare quando gioca la carta; una singola azione non può usare entrambi.

Se un’azione di Movimento o Costruzione usa almeno una carta o Infra con valore schermato, l’intera azione è schermata.



Esempio: In un’azione di Costruzione, Luther gioca la carta a sinistra per un valore di Costruzione Schermato di 2. Questo automaticamente rende la sua azione di Costruzione Schermata, quindi gioca la carta a destra di valore 2; non potrebbe combinare entrambi i valori su questa carta ed aggiungere 3 all’azione.



In *Cercatori di Pianeti* e *Viaggiatori delle Stelle* i giocatori possono Costruire basi “Fabbriche di Scudi”. Qualsiasi azione di Movimento che origina da una regione con una Fabbrica di Scudi – non solo da quel sito – può essere automaticamente schermata.

Notate che il sito iniziale nella regione Sistema Solare Interno include una base Fabbrica di Scudi inerente per ogni giocatore – quindi tutti i Movimenti dal Sistema Solare Interno sono schermati.

Qualsiasi azione di Costruzione effettuata nella stessa regione di una base Fabbrica di Scudi – non solo da quel sito – possono essere automaticamente schermate. Se il giocatore attivo usa la Fabbrica di Scudi di un avversario per ottenere scudi per un’azione, quell’avversario viene premiato.

Costo delle Azioni Non Schermate — In *Cercatori di Pianeti* se qualsiasi parte dell’azione Movimento o Costruzione del giocatore attivo si ha nella zona di radiazioni e l’azione non è schermata, quel giocatore perde un profitto di 2 \mathbb{F} . Un’azione di Movimento o Costruzione non schermata ovunque sulla plancia *Viaggiatori delle Stelle* costa a quel giocatore 3 \mathbb{F} . Se il giocatore correntemente non ha profitto sufficiente per pagare la penalità, l’azione non può essere effettuata a meno che non sia schermata.

AGGIUNTE AL TRANSITO

Nota: I pianeti esterni nel nostro sistema solare sono separati di molti da ciascuna delle loro relative posizioni nei percorsi delle orbite. Questo è rappresentato aggiungendo costi di transito orbitali alle distanze di Movimento tra le regioni planetarie esterne.

Le quattro regioni planetarie di Saturno, Urano, Nettuno e Plutone indicano ciascuna aggiunte al transito per Muovere ad una delle tre regioni. Quando si muove da (non attraverso) una di queste regioni ad un’altra di queste regioni, fate riferimento all’elenco nella regione di partenza per determinare di quanto viene incrementata la distanza rispetto a quella che sarebbe calcolata normalmente. Sommate l’aggiunta di transito indicata alla distanza di Movimento.



Aggiunte al Transito dalla luna di Saturno a:
Lune di Urano, Tritone, Plutone, Charon: +6

Esempio: Se Martin muovesse da Giapeto (una luna di Saturno) ad Umbriel (una luna di Urano) aggiungerebbe 6 alla distanza, incrementando la distanza effettiva di viaggio ad un totale di 12: 6 per l’aggiunta di transito (A), +1 per decollare (B), +4 per attraversare il confine di regione (C), +1 per atterrare (D) = 12.

SPENDERE PROFITTO PER AZIONI

Se il giocatore attivo desidera effettuare una azione di Movimento, Costruzione o Esplorazione per la quale non può accumulare il valore in punti necessario, può colmare la differenza spendendo 1F del suo profitto per compensare la mancanza, ad un massimo di 3F.

Esempio: Mark desidera effettuare un'azione di Movimento con un costo totale di distanza di 9, ma può accumulare solo 7 punti col gioco di carte, Infra ed altri mezzi. Può spendere 2F del suo profitto corrente per compensare la differenza e rendere possibile il Movimento.

Limite di Spesa — Non si possono spendere più di 3F per compensare quanto manca all'azione. Inoltre il profitto speso deve essere inferiore al valore totale acquisito mediante altri mezzi.

Esempio: Se David ha giocato carte azione Esplorazione con un valore totale di 3, potrebbe aggiungere massimo un valore di altri 2 spendendo profitto.



AZIONE DI RIVELAZIONE

I mazzi *Cercatori di Pianeti* e *Viaggiatori delle Stelle* includono le carte azione "Rivelazione". Quando viene scelta questa azione, il giocatore attivo Muove il suo cubo nero Rivelazione in senso orario attorno alla Ruota del Progresso di un numero di spazi pari al valore totale dell'azione

Alcune tessere di Scoperta consentono anche l'avanzamento di un cubo di Rivelazione. Ogni orbita intera attorno ad una ruota consente a quel giocatore di ottenere una carta Avanzamento.



MAGGIORI PREMI PER IL CONTRATTO

Se un contratto *Marinai* non è stato completato in quell'era, il premio per reclamare il relativo contratto nell'era *Cercatori di Pianeti* viene incrementato di un ammontare pari ad entrambi i contratti combinati.

Esempio: Se il contratto 1 nell'era Marinai ("Prima Azione di Produzione") non è stato completato, il suo premio (2F) viene aggiunto al premio per il contratto 1 nell'era Cercatori di Pianeti ("2 carte progresso"), incrementando il valore di quel premio da 3F a 5F.




Nota: Potete determinare quali premi sono incrementati dalla locazione delle sette tessere arancioni di contratto completato. Se una tessera occupa un particolare contratto Marinai il corrispondente contratto Cercatori di Pianeti immediatamente alla sua destra riceve il valore indicato. Se un contratto Marinai non ha tessera, allora il corrispondente contratto Cercatori di Pianeti incrementa il suo premio di un valore pari alla somma di entrambi.


Quando viene reclamato un contratto nell'era *Cercatori di Pianeti*, spostate la tessere di contratto completato in quella fila alla destra dalla sua posizione corrente, sul contratto *Cercatori di Pianeti*.

BASI SPECIALIZZATE IN CERCATORI DI PIANETI

Sono disponibili tre basi aggiuntive per i giocatori nell'era *Cercatori di Pianeti* (e *Viaggiatori delle Stelle*): Sfruttamento, Sicurezza e Fabbrica di Scudi.

Notate inoltre che alcuni requisiti e benefici della Costruzione sono espansi o modificati rispetto a *Marinai*, come indicato nella tabella seguente:

TIPO DI BASE	REQUISITO DI COSTRUZIONE	BENEFICIO
Attrazione	La tessera di Scoperta ha Meraviglia Naturale 	La tessera ottiene "P1"
Bio Lab	La tessera di Scoperta ha vita 	Quando è costruita, avanzate la vostra tessera di genetica di 1 spazio.
Sfruttamento	La tessera di Scoperta ha una P#	Quando viene costruita, ottenete F pari al P# sulla tessera di Scoperta. Quel P# viene perso per il resto della partita.
Industriale	La tessera di Scoperta ha acqua  o una P#	Il giocatore attivo può raddoppiare il suo valore totale di costruzione quando effettua un'azione di Costruzione in questa regione.
Raffineria	La tessera di Scoperta ha P#	Il P# della tessera ottiene valore +1.
Ricerca	Nessuno	Quando viene costruito, prendete una carta dalle offerte.
Sicurezza	Nessuno	Quando viene costruita, ottenete 1F per ogni base nella regione appartenente ad un avversario. Il beneficio viene perso se vi è già una base Sicurezza nella regione (appartenente a qualsiasi giocatore).

Fabbrica di Scudi	La tessera di Scoperta ha acqua 	L'azione durante la quale viene costruita la Fabbrica di Scudi è automaticamente protetta dalle radiazioni. Il giocatore attivo può scegliere di far originare da questa regione una azione Movimento protetta dalle radiazioni. Il giocatore attivo può scegliere di effettuare in questa regione una azione Costruzione protetta dalle radiazioni.
Spazioporto	Il sito non ha penalità di gravità	Il giocatore attivo può raddoppiare il valore di una qualsiasi carta Movimento Infra usata se tutti i team che muovono hanno iniziato nello Spazioporto. Consente il Trasporto dei Team a o da questo sito.

LA NUVOLA DI OORT

Il primo giocatore a Muovere un team in questo sito riceve la tessera **1° Oltre**, ponendolo accanto al proprio HQ. Il giocatore che controlla il secondo team che Muove in questo sito riceve la tessera **2° Oltre**. Un team nella Nuova di Oort non può effettuare alcuna azione per il resto dell'era.

CARTE PROGRESSO

Quando il cubo marrone chiaro Genetica di un giocatore avanza nello spazio "Avanzamento o Adattamento" della sua Ruota del Progresso, riceve una carta Adattamento. Quando il cubo nero Rivelazione avanza in quello spazio, riceve una carta Avanzamento.

Quando si riceve una carta Adattamento o Progresso, il giocatore sceglie tra le carte progresso adatte che sono ancora disponibili nella Plancia Laterale. Un giocatore non può scegliere una carta con lo stesso titolo di quello già posseduto.

Esempio: Vi sono due copie di ciascuna carta progresso – una con bonus al profitto ed una senza. Se Bob aveva già la carta B05 "Rete di Esplorazione" illustrata qui a destra, non potrebbe prendere l'altra: ne può avere solo una di ciascuna carta, per titolo.

Una volta scelta, ponete la carta a faccia in su accanto all'HQ del possessore, dove rimarrà per il resto della partita. Quel giocatore riceve immediatamente un profitto pari all'ammontare indicato nel cerchio sopra la carta, se vi è.

Esempio: La carta Figli delle Stelle illustrata a destra dà al suo possessore 1F; Rete di Esplorazione 2F.

Il possessore ottiene il beneficio descritto nella casella di testo della carta – questo può essere un potente effetto una tantum o un'abilità permanente che dura per il resto della partita.

Esempio: Figli delle Stelle è un effetto una tantum che si riceve immediatamente quando si acquisisce la carta. Rete di Esplorazione è un esempio di effetto permanente.

Prerequisiti — Alcune carte progresso indicano un "Prerequisito" racchiuso in una casella gialla. Se non si rispetta il prerequisito nel momento in cui la carta progresso viene assegnata al giocatore, la carta non può essere scelta. Potrebbe essere scelta con un premio futuro se il prerequisito viene rispettato in quel momento.

Esempio: Figli delle Stelle non può essere scelta da un giocatore a meno che e sino a quando non possiede due carte Avanzamento.

Valore di Azione — Alcune carte progresso migliorano il valore di un giocatore quando effettua una data azione. A differenza di Infra e basi, gli avversari non possono usare i miglioramenti delle vostre carte progresso.

Esempio: Un giocatore che possiede Rete di Esplorazione raddoppia il valore totale di ciascuna delle sue azioni Esplorazione per il resto della partita.



Piazzamento dell'Era 3: Viaggiatori delle Stelle

- A Tessere di Scoperta** — Mescolate le 16 tessere di Scoperta **Primaria**, poi raggruppatele per formare due mazzi di pesca di 8 ciascuno, ponendoli negli spazi corrispondenti sulla plancia. Fate lo stesso per le 12 tessere **Secondarie** (creando due gruppi di 6) e per le 5 tessere **Alieni**.
- B Team** — Ogni giocatore pone 3 dei suoi team nella loro base nella regione centrale “Sol” della plancia *Viaggiatori delle Stelle*.
- C 1° Oltre** — Se un giocatore ha la tessera **1° Oltre** (dall'era *Cercatori di Pianeti*), può invece piazzare uno dei suoi tre team nella regione “Alpha Centauri”, ponendo il team sul simbolo della stella lì presente.
- D 2° Oltre** — Un giocatore che ha la tessera player **2° Oltre** può invece piazzare uno dei suoi tre team nella regione “Luhman 16”, ponendo il team nella casella della tabella della stella più lontana dalla stessa. Riponete i segnalini Oltre nella scatola.
- E Mani Iniziali** — Prima date a ciascun giocatore una delle carte Tempo usata nelle ere precedenti. Mettete da parte le rimanenti. Poi rimuovete le 12 carte “Iniziali” dal mazzo *Viaggiatori delle Stelle*, mescolatele, e datene due a ciascun giocatore. Mettete da parte le rimanenti carte Iniziali, a faccia in giù.
- F Mazza Viaggiatori delle Stelle** — Aggiungete qualsiasi carta Tempo messa da parte al mazzo *Viaggiatori delle Stelle*. Mescolate questo mazzo e mettetelo a faccia in giù accanto alla plancia come mazzo di pesca. Mettete da parte le carte Iniziali a faccia in giù sopra il mazzo di pesca *Viaggiatori delle Stelle*.
- G Offerte** — Distribuite le prime 4 carte del mazzo di pesca a faccia in su nelle quattro caselle offerta sulla plancia.
- H Carte Progresso** — [Ricordate: tutte le carte progresso non prese nell'era *Cercatori di Pianeti* dovrebbero essere ancora nella plancia laterale]. Ponete le 16 carte **Adattamento** ed **Avanzamento** con indicazione simbolo *Viaggiatori delle Stelle* a faccia in su nei loro spazi assegnati sulla Plancia Laterale. Raggruppate le carte con lo stesso nome assieme, con la carta che ha il premio profitto (ad esempio: “2F”) sopra quelle senza.
- I Tessere Colonia** — Raccogliete tutte le tessere **Colonia** che hanno lo stesso numero di giocatori in gioco indicato nella parte sinistra (vi saranno 20 colonie con 4 giocatori; 17 con 3 giocatori, e 12 con 2 giocatori). Ponete queste tessere nei loro spazi assegnati sulla Plancia Laterale. Ponete le rimanenti tessere di colonia nella scatola.



Tutti i Sistemi Pronti per il Lancio — Il giocatore con un team su Alpha Centauri svolge il primo turno di quest'era. Se non vi è nessuno, inizia il giocatore che ha meno profitto. In caso di parità, determinate a caso quale tra i giocatori in parità inizia per primo.



Regole Aggiuntive per Viaggiatori delle Stelle

Tutte le regole per *Marinai* e *Cercatori di Pianeti* si applicano anche a *Viaggiatori delle Stelle* a meno che non sia specificato diversamente in questo capitolo.



MOLTIPLICATORI

Alcune carte in *Viaggiatori delle Stelle* indicano un numero – mostrato come “x” prima del valore, come il “**Movimento x3**” sopra illustrato – che moltiplica il valore di quell’azione invece che aggiungere valore. Ricordate di sommare assieme tutti i valori non moltiplicatori prima di applicare ciascun moltiplicatore.

Esempio: Quattro carte Movimento con valore 3, 5, x3 e x4 hanno un valore totale di 96: $3+5 = 8$; poi $x3 = 24$; poi $x4 = 96$.

Se si usano solo moltiplicatori, iniziate con uno qualsiasi come base numerale.

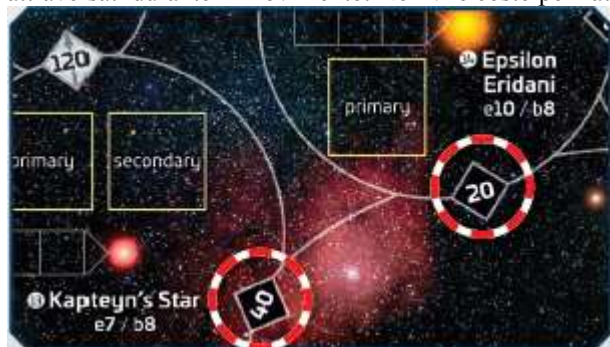
Esempio: Leia gioca carte Movimento con valori x3, x3 e x5. Avrebbe un valore totale di Movimento di 45 ($3x3x5$). Se Kim gioca una singola carta “Produzione x2”, il suo valore totale sarebbe 2.

MOVIMENTO INTERSTELLARE

Ogni regione sulla plancia *Viaggiatori delle Stelle*:

- contiene un sito sistema stellare; oppure
- contiene un sito Braccio di Orione; oppure
- è il sito Sol; oppure
- è vuota.

Il costo di una azione Movimento a qualsiasi regione *Viaggiatori delle Stelle* è pari al costo totale dei confini di regione attraversati durante il Movimento. Non vi è costo per “atterrare” o per “decollare da” siti come nelle ere precedenti.



Esempio: Un Movimento dalla Stella Kapteyn ad Epsilon Eridani richiede un valore di Movimento di 60 ($40+20$) e non 62 ($1+40+20+1$).

Sistemi Stellari

Ogni sistema stellare è un singolo sito che contiene una, due o tre caselle di esplorazione. Un sistema con due o più stelle è un sistema “multi-stellare”. Il nome del sistema stellare è seguito dal suo costo di Esplorazione (e#) e di Costruzione (b#).

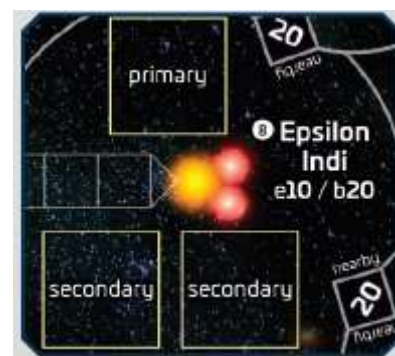
Esempio: Epsilon Indi è un sistema multi-stellare con un costo di Esplorazione di 10, un costo di Costruzione di 20, e tre caselle di esplorazione.

Tabella della Stella

— Ogni sistema stellare ha una tabella della Stella composta da tre caselle che puntano alla sua stella. Quando un team Muove in un sistema stellare, ponetelo sulla tabella nella casella più distante dalla stella. Un team sulla tabella della stella non può essere usato per effettuare azioni.

Nota: Un team sulla tabella ha raggiunto la sua destinazione ma dal momento che le comunicazioni sono limitate alla velocità della luce, i rapporti sono ritardati di anni.

All’inizio del turno del giocatore attivo, avanzate ciascuno dei suoi team su una tabella della stella di una casella verso la stella. Se già nella casella più vicina alla stella, ponetelo sulla stella.



Il Braccio di Orione

Il Braccio di Orione è l'area locale del Braccio del Sagittario della nostra galassia, la Via Lattea. I team nelle regioni esterne sulla plancia Viaggiatori delle Stelle possono muovere oltre i confini interstellari Sol ed andare nel Braccio di Orione-

Un team non può Muovere nella regione "Al Braccio di Orione" a meno che:

- Il Movimento parta direttamente da una regione adiacente; e:
- Il giocatore attivo ha una colonia in quella regione.

Un team in una regione nel Braccio di Orione non può effettuare alcuna azione per il resto della partita.

Premi per il Braccio di Orione — Quando il primo team Muove in qualsiasi regione nel Braccio di Orione, il possessore riceve immediatamente 5 \mathbb{F} . In seguito, quando un team muove in una regione *non occupata* del Braccio di Orione, il possessore ottiene 2 \mathbb{F} . Questo premio viene ottenuto in ciascuna delle altre due regioni, dallo stesso giocatore o da giocatori diversi.

Regioni Vuote

I team non possono mai terminare un turno in una delle quattro regioni vuote. Un team che sta muovendo deve sempre avere valore di Movimento sufficiente per Muovere *attraverso* una regione vuota ed in una che contiene un sito.

Esempio: Nell'esempio del Movimento Interstellare, il team che sta muovendo non potrebbe spendere solo 40 Movimento e fermarsi nella regione vuota.

Siti & Regioni Vicini

Alcuni effetti talvolta fanno riferimento a qualcosa che è "vicino" (*la base Sicurezza, ad esempio*). Vicino viene definito come qualcosa che si trova entro una distanza di Movimento di 20 dal riferimento in questione.

Esempio: Epsilon Indi si trova vicino a Lacaille 9352, mentre Ross 780 no. Qualsiasi cosa nella regione Lacaille 9352 è vicino a qualsiasi cosa nella regione Epsilon Indi.



CREAZIONE DELLE COLONIE

Come azione propria del turno, il giocatore attivo può scegliere di "Colonizzare" una qualsiasi regione nella quale:

- tutte le caselle di esplorazione sono occupate dalle loro basi; e:
- non è già presente alcuna colonia.

La presenza di un team non è necessaria per effettuare una azione di Colonizzazione.

Si può scegliere una qualsiasi tessera di coloni – cioè una che si trova ancora nella Plancia Laterale – per l'azione.

Punti Coloni — Ogni tessera di colonia ha un numero di puntini nella parte alta, che indicano il suo valore di "coloni" (*ad esempio, "6" per la colonia a destra*). Per effettuare un'azione di Colonizzazione, il giocatore attivo deve essere in grado di accumulare "punti coloni" (CP) pari o superiori al valore coloni della tessera di colonia che desidera porre.

I CP sono accumulati in qualsiasi combinazione da parte del giocatore attivo come segue, con ogni valore CP che può essere richiesto una sola volta:

- X CP, dove X è pari alla somma totale indicata su tutte le tessere Scoperta nella regione;
- 1 CP se già possedete una colonia vicina;
- 1 CP se vi è una base **Industriale** nella regione;
- 1 CP se vi sono due o più basi nella regione;
- 1 CP se il giocatore attivo rimuove dal gioco uno dei suoi team nella regione;
- 1 CP se il giocatore attivo usa Infra e/o gioca carte con un valore di Costruzione di almeno 8 (12 se Colonizza una regione multi-stellare);
- 1 CP se spende 5 \mathbb{F} ;
- 1 CP se ha una carta Adattamento **Tolleranza all'Atmosfera**.

Nel dimostrare che il giocatore attivo ha i CP necessari, ponete la tessera di colonia scelta in quella regione.

Notate che il possesso di una colonia è indicato dalla presenza delle vostre basi nella regione.

Una colonia dà i seguenti benefici:

- Dà 1 CP per la colonizzazione delle regioni vicine.
- Il possessore può effettuare una azione di Movimento ad una regione adiacente Braccio di Orione.
- Alla fine dell'era, il possessore riceve un profitto che si basa sul numero di colonie che controlla.

Inoltre, gran parte delle colonie danno un beneficio unico come descritto nella Plancia Laterale. Alcuni benefici si hanno immediatamente, altri ogni volta che accade un evento durante il gioco, ed altri ancora alla fine dell'era o alla fine della partita.

Esempio: La tessera sopra vi dà 1 \mathbb{F} per ogni carta progresso che possedete nel momento in cui viene acquisita la tessera.

ESPLORARE I SISTEMI STELLARI

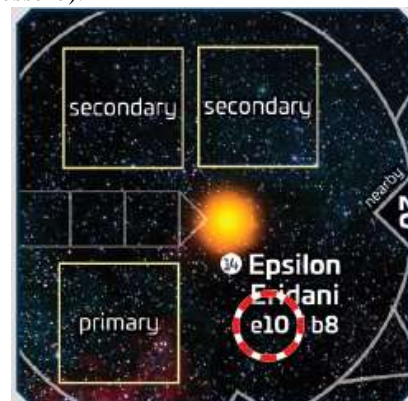
Quando un team su una stella effettua un'azione di Esplorazione, porrà una tessera di coperta in *tutte* le caselle di esplorazione vuote della regione con una singola azione. Il giocatore attivo pesca e pone una tessera di Scoperta su ciascuno degli spazi vuoti di esplorazione del sistema, a partire dallo spazio Primario seguito dagli spazi Secondari.



Ponete le tessere di Scoperta una alla volta, risolvendo qualsiasi effetto immediato prima di porre la seguente. Il team che esplora reclama tutte le tessere di Scoperta poste simultaneamente (*ponetelo su qualsiasi delle tessere*).

Esempio: Carol ha un team su Epsilon Eridani. La sua azione di Esplorazione deve ottenere un valore di almeno 10 ("e10").

Poi pescherà e porrà prima una tessera di Scoperta Primaria, seguita una alla volta da due tessere di Scoperta Secondarie. Riceve immediatamente i premi per ogni tessera mentre viene posta.



Contatto con Cultura Aliena — Due tessere di Scoperta Primarie dicono al giocatore di pescare invece una tessera **Alieno**. Le tessere di Scoperta Aliena sono normali tessere di Scoperta per tutti gli aspetti, con due eccezioni:

•• **Phobes** — Se viene rivelata questa tessera, il giocatore attivo deve immediatamente spostare uno dei suoi team nella regione alla regione Sol, a meno che quel giocatore non abbia l'Avanzamento **Campi di Energia**. Continuate a porre qualsiasi rimanente scoperta Secondaria. Non si riceve alcun beneficio – immediato o permanente – da *alcuna* tessera di Scoperta in quella regione a meno che non si costruisca una base Sicurezza sulla tessera Phobes: sono assegnati i benefici immediati di tutte le tessere di Scoperta al giocatore che costruisce la base nel momento in cui lo fa.

•• **Introvs** — Le Basi non possono essere costruite in questo sistema a meno che il giocatore attivo non possieda o l'Adattamento **Empatia Cooperativa** o **Focus Sensorio**.

MAGGIORI PREMI PER I CONTRATTI

I premi per i contratti in *Viaggiatori delle Stelle* sono incrementati se i corrispondenti contratti – quelli lungo la stessa riga – delle ere precedenti non sono stati completati.

•• Se il corrispondente contratto non era stato completato nell'era *Marinai* o *Cercatori di Pianeti* — cioè, la tessera arancione di Contratto Completato occupa ancora il suo spazio di partenza – il premio per completare il contratto nell'era *Viaggiatori delle Stelle* è pari alla somma dei premi dei tre contratti.

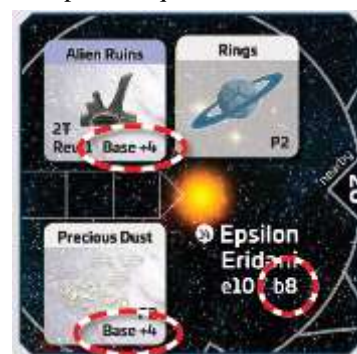
•• Se il corrispondente contratto era stato completato nell'era *Marinai* ma *non* nell'era *Cercatori di Pianeti*, il premio per completare il contratto nell'era *Viaggiatori delle Stelle* è pari alla somma dei premi dei contratti *Cercatori di Pianeti* + *Viaggiatori delle Stelle*.

Quando viene completato un contratto nell'era *Viaggiatori delle Stelle*, spostate la tessera corrispondente contratto completato nella riga alla destra da dove si trova nel contratto *Viaggiatori delle Stelle*. Questo serve per ricordare che non può essere completato ancora.

Costruzione di Basi nei Sistemi Stellari

Quando un team su una stella effettua un'azione di Costruzione, Costruirà una base disponibile su *tutte* le tessere di Scoperta della regione con una singola azione. Il costo per l'azione è il costo base del sistema stellare (b#) più la somma totale dei modificatori della base elencati in ogni tessera di Scoperta nella regione. Se un avversario ha reclamato tessere di Scoperta lì, questi riceve una compensazione di 2F come al solito (*totale; non per tessera*).

Esempio: L'esplorazione precedente di Carol di Epsilon Eridani ha rivelato *Rovine Aliene*, *Anelli e Polvere Preziosa*. La sua azione di Costruzione dovrà ottenere un valore di almeno 16 (8+4+4), sceglierà poi tre delle sue basi per porvi una delle tre tessere di Scoperta.



VINCERE IN VIAGGIATORI DELLE STELLE

Quando un'era termina, i giocatori che possiedono colonie che danno benefici alla fine dell'era ottengono questi premi.

Poi ciascun giocatore modifica il suo profitto a seconda del numero di colonie che questi ha creato:






Nessuna Colonia _____	Perde 1F
1 Colonia _____	Ottiene 1F
2 Colonie _____	Ottiene 4F
3 Colonie _____	Ottiene 8F
4+ Colonie _____	Ottiene 13F

Dopo il profitto per le colonie, il giocatore che ha maggiore profitto vince.

- In caso di parità per il maggiore profitto, il giocatore in parità con il maggior valore di colonie vince.
- Se ancora in parità, il giocatore in parità con il maggior numero di carte Adattamento ed Avanzamento vince.
- Se ancora in parità, la vittoria viene condivisa con quella che sarà probabilmente una monumentale ammucciata.

BASI SPECIALIZZATE IN VIAGGIATORI DELLE STELLE

Notate inoltre che alcuni requisiti e benefici della Costruzione sono espansi o modificati rispetto a *Viaggiatori delle Stelle*, come indicato nella tabella seguente:

TIPO DI BASE	REQUISITO DI COSTRUZIONE	BENEFICIO
Attrazione	La tessera di Scoperta è Anomalia  o Manufatto Alieno/Avamposto/Rovine 	La tessera ottiene "P2"
Bio Lab	La tessera di Scoperta ha vita 	Quando è costruita, avanzate la vostra tessera di genetica di 1 spazio.
Sfruttamento	La tessera di Scoperta ha una P# o un bonus colonia	Quando viene costruita, ottenete T pari al P# + la sua Col# . Quel numero di produzione/bonus colonia viene perso per il resto della partita.
Industriale	La tessera di Scoperta ha acqua  o una P#	Vale 1 Punto Colonia (<i>Max 1 CP per regione</i>)
Raffineria	La tessera di Scoperta ha P#	Il P# della tessera ottiene valore +1.
Ricerca	Nessuno	Quando viene costruito, scegliete tra: <ul style="list-style-type: none"> • Prendere una carta dalle offerte; • Avanzare la vostra tessera di Rivelazione di 1 spazio
Sicurezza	Nessuno	Quando viene costruita, ottenete 1 T per ogni base vicina appartenente ad un avversario. Il beneficio viene perso se vi è già una base Sicurezza nella regione o vicino ad essa (appartenente a qualsiasi giocatore). Quando viene costruita, se la tessera di Scoperta Aliena Phobes è presente, ottenete tutti i premi immediati sulle tessere di Scoperta in questa regione.
Fabbrica di Scudi	La tessera di Scoperta ha acqua 	L'azione durante la quale viene costruita la Fabbrica di Scudi è automaticamente protetta dalle radiazioni. Il giocatore attivo può scegliere di far originare da questa regione una azione Movimento protetta dalle radiazioni. Il giocatore attivo può scegliere di effettuare in questa regione una azione Costruzione protetta dalle radiazioni.
Spazioporto	Il sito non ha né Anomalia né Polvere	Il giocatore attivo può raddoppiare il valore di una qualsiasi carta Movimento giocata o di qualsiasi carta Movimento Infra usata se tutti i team che muovono hanno iniziato nello Spazioporto. Consente il Trasporto dei Team a o da questo sito.

Varianti del Gioco

Potete iniziare o terminare una partita di **SpaceCorps** da qualsiasi era. Quando lo fate, usate le seguenti modificazioni alle regole precedenti.

INIZIARE UNA PARTITA CON CERCATORI DI PIANETI

Ponete la plancia **Cercatori di Pianeti** su un tavolo. Ponete la Plancia Laterale e la Scheda del Business accanto alla plancia. I giocatori ricevono tutte le pedine di gioco del loro colore scelto come al solito. I giocatori usano il HQ sotto illustrato invece del HQ base.



Seguite il piazzamento **Cercatori di Pianeti** eccetto per quanto sotto modificato:

Ponete le sette tessere di contratto completato sui sette contratti **Marinai**.

I giocatori iniziano con la loro tessera Genetica già avanzata di uno spazio sulla loro Ruota del Progresso.

Userete due carte Tempo con una partita a due giocatori; 5 in una partita a 3; o tutte ed 8 in una partita a 4. Ponete qualsiasi carta Tempo in eccesso nella scatola.

I giocatori iniziano la partita con +8 \mathbb{F} come profitto.

INIZIARE UNA PARTITA CON VIAGGIATORI DELLE STELLE

Ponete la plancia **Viaggiatori delle Stelle** su un tavolo. Ponete la Plancia Laterale e la Scheda del Business accanto alla plancia. I giocatori ricevono tutte le pedine di gioco del loro colore scelto come al solito. I giocatori usano il HQ sotto illustrato invece del HQ base.



Seguite il piazzamento **Viaggiatori delle Stelle** eccetto per quanto sotto modificato:

Ponete le sette tessere di contratto completato sui sette contratti **Cercatori di Pianeti**.

I giocatori iniziano con le loro tessere di Genetica e Rivelazione già avanzate di due spazi sulla loro Ruota del Progresso. Userete due carte Tempo con una partita a due giocatori; 5 in una partita a 3; o tutte ed 8 in una partita a 4. Ponete qualsiasi carta Tempo in eccesso nella scatola.

I giocatori iniziano la partita con +20F come profitto.

Ponete tutte le carte progresso dell'era *Cercatori di Pianeti* nei loro spazi sulla Plancia Laterale. A partire dall'ultimo giocatore nell'ordine di turno e procedendo in senso antiorario attorno al tavolo, ciascun giocatore prende una carta Adattamento *Cercatori di Pianeti* senza un prerequisito dalla Plancia Laterale, ignorando qualsiasi premio di profitto sulla carta.

FINIRE UNA PARTITA PRIMA

Se i giocatori desiderano terminare una partita al completamento dell'era *Marinai* o *Cercatori di Pianeti*, determinate un vincitore come segue al termine di quell'era invece di passare all'era successiva.

Primo, i giocatori ottengono un profitto finale come segue:

- Il giocatore che ha la tessera *1° Oltre* ottiene 3F.
- Il giocatore che ha la tessera *2° Oltre* ottiene 1F.
- Alla fine dell'era *Marinai* (solamente) i giocatori ottengono 1F per ogni spazio di avanzamento della loro tessera Generica lungo la loro Ruota del Progresso.

Poi, il giocatore con maggiore profitto vince la partita. In caso di parità di maggior profitto, il giocatore in parità col maggior numero di basi sulla plancia vince. In caso di ulteriore parità, la vittoria viene condivisa con quella che sarà probabilmente una monumentale ammucchiata.

CREDITI

Ideatore del gioco — John Butterfield

Sviluppo — Chad & Kai Jensen

Grafica della Scatola — Shrox

Design della Confezione — Rodger MacGowan

Grafica delle Carte — Kurt Miller e Shrox

Struttura & Grafica — Chad Jensen, Kurt Miller e Mark Simonitch

Test del Gioco — Mark Beyak, Bob Borbe, Julie Butterfield, Sarah Quass, Marty Sample, Christopher Schall e David Spangler

Test del Gioco Supplementare — Dan Healy, Tom Kassel, Natalie Pinto, Stephen Pinto, Jonathon Quass, Peter Quill, Allan Rothberg, James Terry, John Tiehen, John Vogel, Chris Wade, Charles Ward e Srivani Narra Ward

Modulo VASSAL Online — Joel Toppen

Coordinatore alla Produzione — Tony Curtis


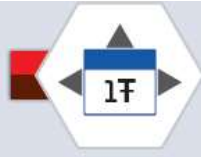















Produttori — Gene Billingsley, Tony Curtis, Andy Lewis, Rodger MacGowan e Mark Simonitch

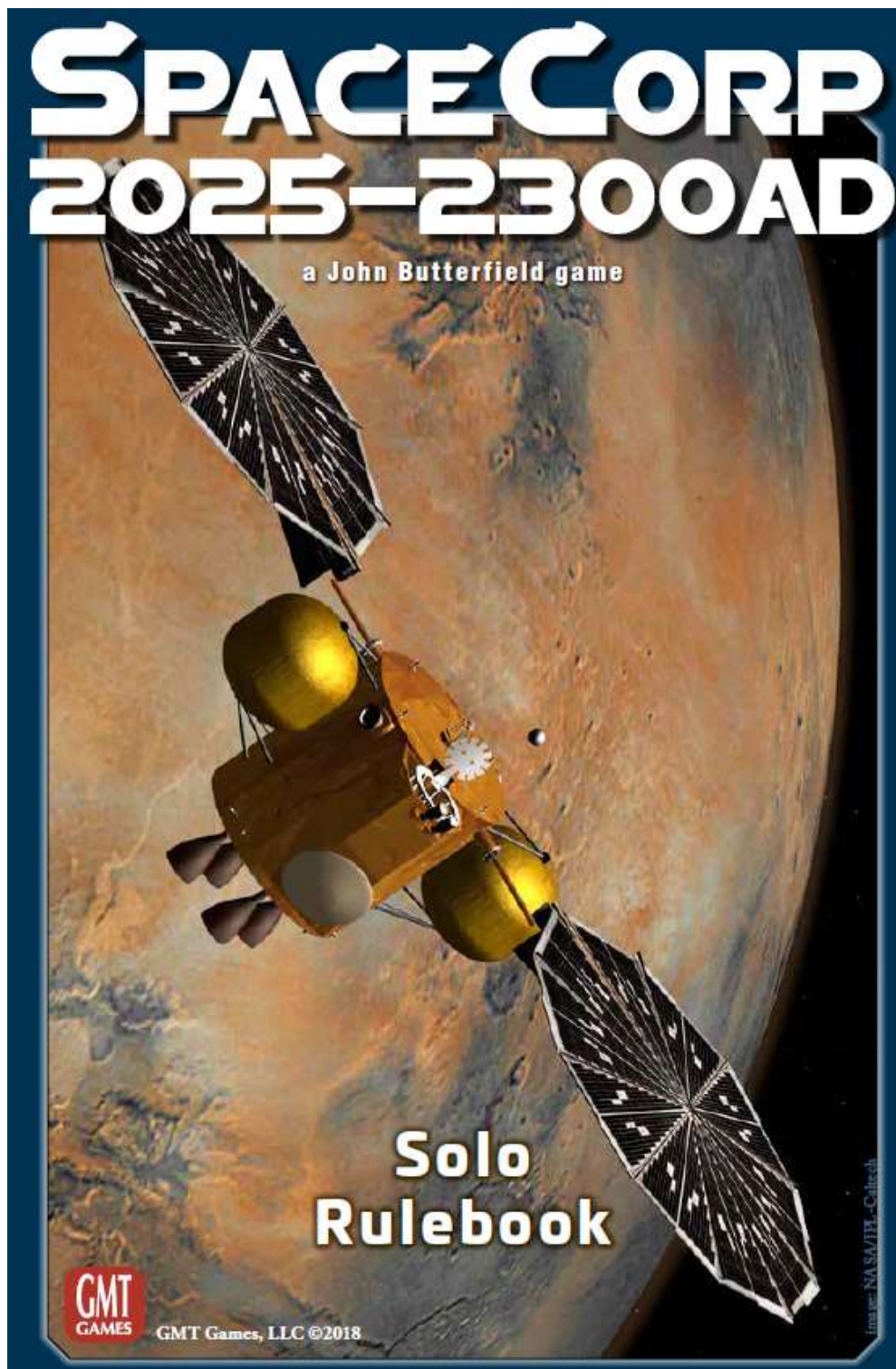
Consulenza Tecnica — Ejner Fulsang, autore di *SpaceCorp*, il primo libro della Serie Galattica; disponibile su Amazon in formato cartaceo e digitale (in sola lingua inglese).

INVENTARIO

- fascicolo delle regole
- fascicolo delle regole in Solitario
- due plance grandi stampate su entrambi i lati
- una Scheda del Business stampata su entrambi i lati
- sei HQ per i giocatori, stampati su entrambi i lati
- quattro tabelle
- una tabella di aiuto al gioco in solitario
- 16 cubi di legno in quattro colori, uno per giocatore
- quattro cubi marrone chiaro e quattro neri, in legno
- sette dischi in legno, arancioni
- 220 carte
- tre fogli di tessere:
 - 32 colonie
 - 70 scoperte
 - 108 basi in quattro colori
 - quattro tessere di Profitto in quattro colori
 - due tessere Oltre
 - 13 tessere di gioco varianti per il solitario

EFFETTI DELLE COLONIE

	Quando un avversario Colonizza, ottenete 1F.		Quando un avversario completa un contratto, ottenete 1F.				
	Quando un avversario o la competizione Colonizza, ottenete 1F.		Quando un avversario o la competizione completa un contratto, ottenete 2F.				
	Quando il vostro avversario Colonizza, ottenete 2F.		Ottenete F pari al premio stampato per un qualsiasi contratto non completato Viaggiatori delle Stelle .				
	Quando Colonizzate, incluso questa, ottenete 1F.		Alla fine di qualsiasi era, reclamate un qualsiasi contratto non completato.				
	Quando Colonizzate, incluso questa, ottenete F pari al numero di colonie che controllate.		Alla fine di ogni era, ottenete 1F per ogni sistema stellare senza una colonia (<i>no Sol</i>).				
	Ottenete 1F ogni due colonie in competizione in gioco.		Ogni volta che produce, ottenete 1F.				
	Ottenete 1F per ogni Avanzamento in gioco.		Ottenete 1F per ogni sito dove avete una base Sicurezza.				
	Ottenete 1F per ogni due Adattamenti in gioco.						
	Ottenete 1F per ogni Avanzamento ed Adattamento che possedete.						
	<i>Nessun beneficio speciale.</i>						
	<table border="1" style="margin: auto;"> <tbody> <tr><td style="background-color: yellow;">In solitario</td></tr> <tr><td style="background-color: orange;">2 giocatori</td></tr> <tr><td style="background-color: red;">3 giocatori</td></tr> <tr><td style="background-color: brown;">4 giocatori</td></tr> </tbody> </table>	In solitario	2 giocatori	3 giocatori	4 giocatori		
In solitario							
2 giocatori							
3 giocatori							
4 giocatori							
		<p>PUNTI COLONIA (ogni elemento disponibile una sola volta):</p> <ul style="list-style-type: none"> • ? CP pari a quelli indicati in tutte le tessere scoperta nella regione; • 1 CP se avete una colonia vicina; • 1 CP se vi è una base Industriale nella regione; • 1 CP se vi sono 2 o più basi nella regione; • 1 CP se rimuovete dal gioco uno dei vostri team nella regione; • 1 CP se accumulate 8+ valore di Costruzione (12+ in un sistema multi-stellare) con il gioco di carte azione dalla mano e/o dall'uso di Infra; • 1 CP se spendete 5F; • 1 CP se avete l'Adattamento Tolleranza all'Atmosfera 					






Regolamento in Solitario

Introduzione

Nota — Queste regole si usano solo quando giocate in solitario. Se giocate con 2 o più giocatori, usate le regole specifiche per il gioco Multi-giocatore.

In *SpaceCorp* solitario voi ed il vostro competitore controllate società basate sulla Terra che stanno portando l'espansione dell'umanità nel sistema solare ed oltre. I vostri competitori sono rappresentati da un sistema in solitario che controlla la vostra

competizione aggregata. Voi e la competizione lottate per effettuare missioni di esplorazione, costruzione ed insediamento, cercando la ricchezza mediante le scoperte, la produzione di risorse, lo sviluppo tecnologico e la creazione di insediamenti. Voi e la competizione esplorate e sviluppate lo spazio durante tre ere. Ognuna delle tre ere è giocata su una plancia diversa:

-  La prima era, *Marinai*, riguarda l'esplorazione e lo sviluppo sino a Marte.
-  In *Cercatori di Pianeti*, voi e la competizione colonizzate il sistema solare esterno.
-  In *Viaggiatori delle Stelle*, voi e la competizione inviate missioni nei sistemi solari vicini e create colonie interstellari. Una intera partita comprendente tutte e tre le ere rappresenta circa 300 anni di espansione umana nel cosmo. Alla fine dell'era *Viaggiatori delle Stelle*, vincete se avete accumulato maggiore profitto rispetto alla competizione. Il gioco è ispirato da *SpaceCorp*, il primo libro della serie *Galactican* scritta da Ejner Fulsang.

Indice

Componenti del Gioco

Piazzamento dell'Era 1: *Marinai*

La Competizione

Il Vostro Turno

Ottenere un Vantaggio

Le Vostre Azioni

Azioni della Competizione

Fine di un'Era

Piazzamento dell'Era 2: *Cercatori di Pianeti*

Regole Aggiuntive per *Cercatori di Pianeti*

Piazzamento dell'Era 3: *Viaggiatori delle Stelle*

Regole Aggiuntive per *Viaggiatori delle Stelle*

Vincere la Partita

Situazioni Opzionali per l'Era

Componenti del Gioco

Il gioco in *SpaceCorp* viene diviso in tre ere – *Marinai*, *Cercatori di Pianeti* e *Viaggiatori delle Stelle*. Alcuni componenti di gioco mostrano una o più icone di era, ad indicare in quale ere sono usati. I componenti privi di queste icone si usano in tutte le ere.

I PEZZI DI GIOCO

•• Ciascuna delle quattro serie di pezzi di colore diverso a seconda del giocatore hanno:

•• una tessera stampata su entrambi i lati usata per indicare il **profitto** di un giocatore sulla Tabella del Profitto, che si trova nella Scheda del Business;

Se il punteggio eccede 50 profitto, girate la tessera sul lato "+50" e continuate lungo la tabella.

•• quattro cubi di legno per rappresentare i **team** di esplorazione spaziale – i team muovono, esplorano e costruiscono sui vari siti della plancia.

•• 27 tessere rotonde rappresentanti le **basi**, che sono poste sulla plancia durante il gioco ad indicare specifiche capacità;

•• Cubi marrone **genetica** e quattro neri **rivelazione** che si usano sulla Ruota del Progresso di ciascun HQ (Quartier Generale).

•• Sette dischi arancione **contratto rispettato** usati nella Scheda del Business per indicare contratti che sono stati completati.



•• 70 tessere di **Scoperta** che sono pescate e poste sulla plancia per rappresentare scoperte mediante l'esplorazione. Ogni tessera viene usata in un'era specifica, come indicato sul retro della tessera: ve ne sono 9 in **Marinai**, 28 in **Cercatori di Pianeti**, e 33 in **Viaggiatori delle Stelle**. Le tessere di Scoperta possono avere tutti o parte di questi elementi:

Scoperta(e) Naturale (*in alto*)
 Acqua, vita o altre icone (*centro*)
 Premi immediati (*in basso a sinistra*)
 Attributi Persistenti (*in basso a destra*)



•• 11 tessere esagonali di **Colonia** usati sulla plancia **Viaggiatori delle Stelle** per indicare i centri di popolazione interstellare.

Ogni tessera include:

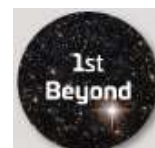
Valore della Colonia (*in alto*)

Premio (*centro*)

Conta del giocatore (*sinistra*)

Numero identificativo (ID) cerchiato (*solo per il gioco in solitario*) (*destra*)

Nome della Colonia (*in basso; non ha rilevanza per il gioco*)



•• Una tessera **1° Oltre (1st Beyond)** che si usa nelle ere **Marinai** e **Cercatori di Pianeti**. Questa tessera migliora le opzioni di piazzamento del giocatore nell'era successiva.

LE PLANCE DI GIOCO

Ogni era viene giocata sulla sua plancia, per rappresentare un'area progressivamente più ampia di spazio:

- **Marinai** riproduce una parte del nostro sistema solare, vicino alla Terra.
 - **Cercatori di Pianeti** riproduce il nostro sistema solare, fuori dalla Fascia di Kuiper.
 - **Viaggiatori delle Stelle** riproduce i principali sistemi solari entro approssimativamente 15 anni luce dal nostro sistema solare.
- Ogni plancia è suddivisa in **regioni**, gran parte delle quali contengono uno o più **siti**. Ogni sito ha un nome (*preceduto da un numero ID cerchiato che si usa solo nel gioco in solitario*) e gran parte dei siti hanno **caselle di esplorazione** per contenere le tessere di Scoperta. I pezzi del gioco su una plancia devono sempre occupare un sito. Inoltre, ciascuna plancia ha:

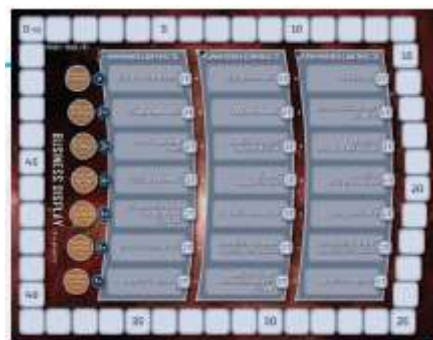
- quattro caselle offerta carta;
- spazi per contenere le tessere di Scoperta non esplorate;
- una tabella della distanza, che mostra le distanze tra alcuni siti sulla plancia per un veloce riferimento;
- una casella Competizione ed una Legenda dell'Azione Offerte Competitive.

SCHEDA DEL BUSINESS

La Scheda del Business ha due lati; assicuratevi di usare il lato per "1-2" giocatori.

La scheda comprende:

- una tabella sulla quale sono poste le tessere per registrare il **profitto** corrente della competizione, in valuta di trilioni di crediti (**T**);
- un elenco dei **contratti** che voi e la competizione dovete portare a termine in ogni era e l'associata assegnazione (premio) in profitto per ciascun contratto.



QUARTIERI GENERALI (HQ)

Gli HQ sono il luogo dove registrate il vostro progresso tecnologico. Ogni HQ ha:

- quattro caselle Infrastrutture — o "Infra"— per porre le carte come infrastruttura. Alcune caselle includono un valore Infra intrinseco;
- una sequenza di gioco abbreviata;
- una casella per contenere le basi non costruite dal giocatore ed i team non ancora impiegati;
- una Ruota del Progresso per registrare l'avanzamento delle tessere genetica e rivelazione del giocatore;
- una casella per contenere un sito di produzione "ereditato".



LE CARTE

Le carte comprendono tre mazzi di carte **azione** [esempio a destra] per **Marinai** (46 carte), **Cercatori di Pianeti** (58 carte), e **Viaggiatori delle Stelle** (76 carte) due dei quali si usano in ogni era: un mazzo per le vostre azioni ed uno per quelle della competizione. Il gioco in solitario usa anche: 8 carte **Tempo**, 14 **Adattamento**, e 12 **Avanzamento**.

Carte Azione — I giocatori pescano e giocano carte azione per effettuare azioni o ottenere Vantaggi nel corso della partita. Ogni carta può includere i seguenti elementi:

A • **Nome della Tecnologia ed illustrazione** — la specifica tecnologia rappresentata dalla carta (*solo per informazione, non ha effetto sul gioco*).

B • **Tipo di azione e colore** — ogni carta può essere giocata per una azione di un tipo specifico: Ricerca, Movimento, Esplorazione, Costruzione, Produzione, Genetica, Rivelazione o Speciale [*ad esempio: "Esplorare", qui a lato*]. Molte carte elencano due azioni e possono essere giocate per una delle due, ma mai entrambe nello stesso momento;

C • **Valore** — il valore numerico della carta contribuisce per lo svolgimento dell'azione associata [*Esplorare "1", carta a lato*].

D • **Simbolo dell'era** — ogni carta si trova in uno dei tre mazzi delle tre ere;

E • **Infra** — una carta con la dicitura "Può progredire a Infra" può essere giocata come una azione o giocata all'HQ come infrastruttura permanente.

• **Vantaggio** — una carta con abilità "Vantaggio" può essere giocata, spesso fuori dal turno, per l'effetto Vantaggio descritto sulla carta.

F • **Azione Competizione** — questa viene usata per determinare cosa fa la competizione nel suo turno. La competizione ignora tutto il resto scritto sulla carta.

Carte Tempo — [esempio a destra]

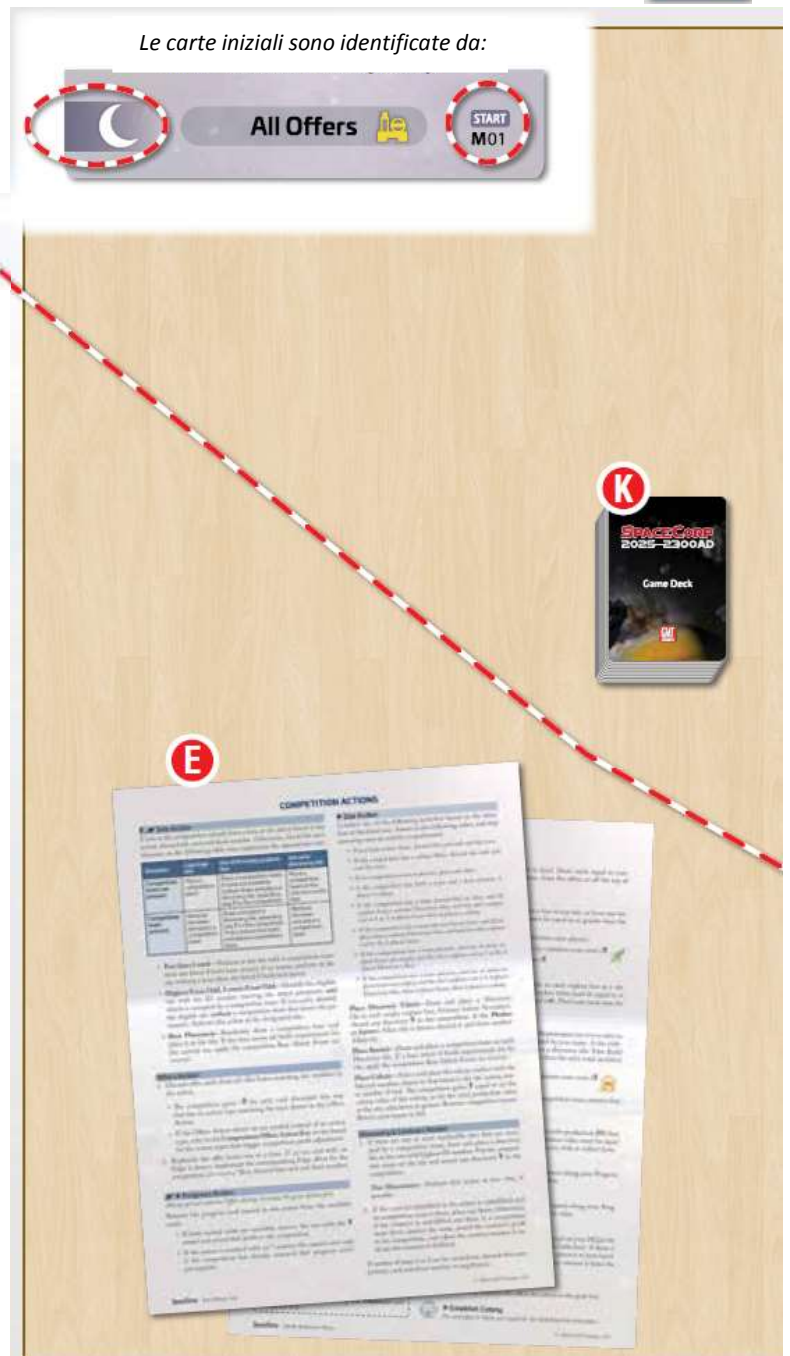
Si usano solo nel mazzo competizione, e solo nell'era **Viaggiatori delle Stelle**.

Carte Progresso — le carte **Adattamento** ed **Avanzamento** sono conosciute come carte "progresso". Le carte Progresso sono o rimosse dal gioco dalla competizione o acquistate da voi nel giocare azioni di Genetica e Rivelazione. Una carta Progresso vi dà un vantaggio permanente o un potente effetto immediato, come descritto dalla carta, nonché un possibile bonus immediato ed unico al profitto.



Piazzamento dell'Era 1: Marinai

- A Plancia** — Ponete la plancia **Marinai** sul tavolo. Ponete la **Scheda del Business** accanto alla plancia con la parte "1-2 giocatori" visibile.
- B Contratti** — Ponete le sette tessere arancioni **contratto rispettato** nei loro cerchi sulla Scheda del Business
- C Tessere di Scoperta e1** — Mescolate le sei tessere Scoperta **e1** a faccia in giù, poi impilatele per formare un gruppo di pesca nello spazio corrispondente sulla plancia. Fate lo stesso per le tre tessere di Scoperta **e2**.
- D Tessera Oltre** — Ponete la tessera **1° Oltre** sulla plancia nel sito "Cintura di Asteroidi" (la tessera **2° Oltre** non si usa nel gioco in solitario).
- E HQ** — Ponete un **HQ** davanti a voi (la competizione non lo usa). Usate quello che mostra i simboli di tutte e tre le ere sulla parte destra. Ogni giocatore può anche prendere un foglio con le tabelle di aiuto al gioco (le tabelle sono tradotte alla fine delle regole).
- F Colore del Giocatore** — Il giocatore sceglie uno dei quattro colori diversi, poi prende tutti i cubi di legno e le tessere rotonde **base** di quel colore. Poneteli nello spazio fornito sull'HQ del giocatore. Raggruppate le basi per tipo.
- G Team del Giocatore** — Il giocatore pone due dei suoi cubi di legno sulla plancia nel sito "Terra". *Questi sono i team iniziali del giocatore. La competizione non inizia con team sulla Terra.*
- H Colori della Competizione** —
- Ponete tutti e 12 i cubi dei tre colori non usati nella casella "Competizione" sulla plancia.
 - Prendete tutte le basi appartenenti ad uno qualsiasi di questi colori e mettete da parte le basi Sicurezza, Sfruttamento e Fabbrica di Scudi per ora (saranno aggiunte all'inizio dell'era **Cercatori di Pianeti**). Ponete le rimanenti basi di quel colore in qualsiasi tipo di contenitore opaco per formare la "tazza di pesca".
- I Tessere Progresso** — Ponete un cubo marrone chiaro ed uno nero nello spazio "inizio" della Ruota del Progresso sul vostro HQ.
- J Profitti** — Ponete la vostra tessera **Profitto** — assieme a quella del colore corrispondente alle basi della competizione — nello spazio "0" della Tabella del Profitto, che gira attorno alla Scheda del Business (sul lato normale, sul retro 50+).
- K Il Vostro Mazzo dell'Era e Mano Iniziale** —
- Prendete il mazzo **Marinai**. Rimuovete le dodici carte con indicato "Start" (Inizio, vedere l'esempio sopra) e mettetele da parte.



• Mescolate il rimanente mazzo **Marinai** e ponetelo a faccia in giù sulla plancia per formare il “mazzo di pesca dell’era” (*questo forma il mazzo che userete nell’era Marinai*).

• Per la vostra mano iniziale, prendete una carta **Motori Chimici** dalle carte Iniziali messe da parte. Mescolate le rimanenti 11 carte Iniziali e ponetele a faccia in giù sopra il mazzo dell’era.

L **Offerte di Carte** — Pescate le prima quattro carte del mazzo **Marinai** e ponetele a faccia in giù nelle quattro caselle offerta sulla plancia.

M **Il mazzo Competizione** —

• Prendete il mazzo **Cercatori di Pianeti**. Rimuovete le dodici carte con indicato "Start", mescolatele e mettetle da parte a faccia in giù. Riponete le altre sei nel mazzo **Cercatori di Pianeti**, mescolatele e mettetle a faccia in giù accanto alla plancia per formare il mazzo di pesca “competizione” (*queste formano il mazzo che la competizione userà durante l’era Marinai*).

Quindi vi saranno due distinti mazzi di pesca: un “mazzo era” composto da carte Marinai dal quale pescherete la vostra mano e le offerte, ed un “mazzo competizione” composto da carte Cercatori di Pianeti che la competizione userà nei suoi turni.

E tutto il resto? — Tenete il resto delle carte, plance e tessere nella scatola per ora; gran parte entreranno in gioco nelle ere seguenti.

Tutti i Sistemi Pronti per il Lancio — La competizione parte effettuando il primo turno.



La Competizione

TEAM DELLA COMPETIZIONE

Tutti i team della competizione sono identici ed intercambiabili, indipendentemente dal colore.

Quando dovete “rimuovere” un team della competizione da qualsiasi luogo, riponetelo nella casella Competizione. Quando dovete “porre” un team della competizione ovunque, prendetelo dalla casella della Competizione. Se non vi sono team rimanenti nella casella della Competizione, non viene posto alcun team.

NUMERI ID DEI SITI

I nomi dei siti su tutte tre le plance sono preceduti da un numero ID [identificativo] (*ad esempio, Rhea ha un numero ID 7*).

Talvolta dovrete scegliere un sito disponibile come oggetto di una azione della competizione basandovi su un numero ID.



TURNI DELLA COMPETIZIONE

Il gioco si alterna tra voi e la competizione svolgendo turni individuali. La competizione effettua il primo turno in ciascuna era. Il turno della competizione sono composti dalle fasi seguenti e sono svolti nell'ordine esposto.

1. Rivelare la prima carta del mazzo competizione e svolgere l'azione o azioni della competizione come indicato nella parte bassa centrale della carta. **Tutte le altre parti di una carta competizione sono ignorate nel gioco in solitario.** Poi scartate la carta rivelata a faccia in su nel mazzo degli scarti, accanto al mazzo di pesca.

Le azioni della competizione sono descritte in dettaglio più avanti.

2. Verificate se la competizione abbia completato uno o più contratti.



Il Vostro Turno

Ciascun vostro turno è composto dalle seguenti fasi, tutte effettuate nell'ordine esposto:

1. svolgere un'azione; *poi*
2. reclamare la ricompensa per i contratti; *poi*
3. *[il punto 3 viene saltato nel gioco in solitario]*
4. effettuare un trasporto gratuito di un team; *poi*
5. scartate le carte giocate & ripristinate le offerte; *poi*
6. pescate una carta se ne avete 4 o meno in mano.

Inoltre, alcune abilità "Vantaggio" sulle carte possono essere giocate durante il turno della competizione.

1. SVOLGERE UN'AZIONE

Prima, decidete quale azione desiderate effettuare per il vostro turno. Le scelte di Azione sono:

- Ricerca
- Movimento
- Esplorazione
- Costruzione
- Produzione
- Genetica
- Progresso
- Speciale

Queste azioni basi sono descritte nel dettaglio nell'apposito capitolo, da pag. 9 in poi.

- Rivelazione (*solo era Cercatori di Pianeti e Viaggiatori delle Stelle*)
- Colonizzazione (*solo era Viaggiatori delle Stelle*)

Le azioni **Progresso** e **Speciale** sono effettuate giocando la relativa carta dalla mano. Comunque, le altre azioni base richiedono che voi determiniate un “valore” per l'azione: maggiore il valore, più potente sarà quell'azione. Potete aggiungere valore al valore di default di “0” dell'azione effettuando una combinazione di una o più delle azioni seguenti:

- usare Infra su un vostro HQ;
- giocare una o più carte dalla mano;

- usare le abilità di una base;
- usare un bonus dato da una carta progresso (*solo ere **Cercatori di Pianeti e Viaggiatori delle Stelle***).
- spendere profitto (*solo **Cercatori di Pianeti e Viaggiatori delle Stelle***).

La Matematica di SpaceCorp — Quando si deve determinare un valore per qualsiasi attività in **SpaceCorp**, effettuate sempre tutte le addizioni e sottrazioni prima di applicare qualsiasi moltiplicazione o divisione.

1a. Usare Infra da un Vostro HQ


Potete dichiarare l'uso di tutte le Infra corrispondenti che si trovano su un vostro HQ, ottenendo il suo valore a favore dell'azione scelta. Tutte le Infra corrispondenti sul vostro HQ sono cumulative. Ignorate tutte le Infra non corrispondenti.

Esempio: Desiderate effettuare una azione Movimento. Optate di usare l'Infra sul vostro HQ (avendo in precedenza aggiunto una seconda Infra Movimento/Esplorazione). Il vostro valore di Movimento correntemente 3.

Non viene giocata o altrimenti spesa alcuna carta quando si usa una Infra, inclusa qualsiasi carta già presente in quella casella Infra [*Progresso*].



1b. Giocare le Carte

Oltre a o al posto di usare Infra su un vostro HQ, potete giocare un qualsiasi numero di carte a faccia in su sul tavolo dalla sua mano, sebbene ciascuna carta debba contenere lo stesso tipo di azione. Se è stata usata una Infra, le carte giocate devono corrispondere il tipo di azione di quella Infra. I tipi di Azione sono differenziati per colore e nome (esempio: **Movimento** o **Costruzione**) e da una icona tematica (esempio:  per Movimento).

Le carte che contengono uno o più tipi di azione possono essere giocate per *uno* di questi tipi, contando solamente i valori per il tipo scelto.

Notate che potete giocare carte dalla vostra mano anche se non avete usato Infra, e viceversa.



Esempio: Proseguendo con il vostro turno, giocate queste due carte, aggiungendo un valore di Movimento di 4 (3+1) alla vostra 3 Infra per un totale corrente di 7. Ignorate tutto il resto indicato sulle carte, specificamente l'effetto Vantaggio sulla carta di sinistra ed il valore di Costruzione sulla carta a destra.

1c. Usare le Basi

Le azioni di Movimento, Produzione e Colonizzazione richiedono la presenza di una vostra base, altrimenti l'azione non può essere svolta. Alcune basi danno un incremento al valore di una specifica azione effettuata nel suo sito o nella sua regione (*ad esempio, ottenere +2 al valore di Movimento se il team inizia in uno Spaziporto dell'era **Marinai***). Se il giocatore attivo sceglie di usare l'abilità di una base posseduta da un avversario, quell'avversario riceverà una ricompensa. Le basi degli avversari non possono essere usate una volta che è stata innescata la fine di un'era.

Esempio: Proseguendo l'esempio con il vostro turno, il vostro team sta partendo da uno Spaziporto che avete costruito in un turno precedente, quindi quel team aggiunge +2 al suo movimento per un totale di 9.

2. RECLAMARE LA RICOMPENSA PER UN CONTRATTO

Se avete rispettato i requisiti per uno dei sette contratti associati all'era corrente e quel contratto non è ancora stato completato, lo potete reclamare. Ottenete un profitto pari a quello indicato dal contratto, poi passate la corrispettiva tessera di contratto completato sulla destra del contratto ad indicare che non può essere completato per il resto della partita. Potete reclamare più contratti in un singolo turno.

Nota: La competizione usa lo stesso criterio sopra descritto per reclamare i contratti durante ciascuno dei suoi turni: scambiate semplicemente il soggetto “voi” con “la competizione”.

Importante: La vostra base iniziale non viene mai considerata quando si determina se possono essere reclamati alcuni contratti che specificano base.



Esempio: Avete costruito una base nel vostro quarto sito non-Lagrange questo turno (non conta la sua base iniziale sulla Terra). Sposta la tessera arancione nella terza riga alla destra sul contratto ed ottenete 2F. Quel contratto non può essere reclamato ancora per il resto della partita.

3. PREMI

Non vi è questa fase nel gioco in solitario.

4. TRASPORTARE UN TEAM

Potete spostare *uno* dei vostri team *che non ha effettuato alcuna azione in questo turno*. Vi sono tre criteri che dovete considerare per effettuare il trasporto di un team:

- Il team deve iniziare in un sito con una delle vostre basi;
- il team può spostarsi di una qualsiasi distanza, ma deve terminare in un sito che contiene una delle vostre basi; e
- almeno una di queste due basi deve essere uno Spaziporto.

5. SCARTARE & RIPRISTINARE

Primo, le carte che avete giocato in questo turno e che sono ancora a faccia in su sul tavolo – *qualsiasi che non è stata posta sul vostro HQ con una azione Progresso, ad esempio* – sono poste in un mazzo degli scarti accanto al vostro mazzo di pesca dell’era. Secondo, ripristinate qualsiasi casella offerta vuota. Per ogni offerta vuota, pescate una carta da sopra il vostro mazzo di azione dell’era (*non dal mazzo competizione*) e ponetela a faccia in su nella casella. Se il mazzo è stato esaurito, la casella offerta rimane vuota.

6. PESCARE

Come ultima fase del vostro turno, se avete 4 carte o meno in mano, pescate la prima carta del mazzo (*non delle offerte e non dal mazzo competizione*). Se il mazzo dell’era è terminato, non si pesca.

Ottenere un Vantaggio

Quando viene completato un contratto, se era un vostro contratto guadagnate 2F; se era di un avversario guadagnate 1F

VANTAGGIO

Nota Importante: Le carte Vantaggio danno vantaggi diversi da quelli del gioco con più giocatori, sia per voi che per la competizione.

I Vostri Vantaggi – Nel corso del gioco, ignorate la descrizione scritta sulla carta dell’effetto di un Vantaggio (*come nell’esempio sopra*). Piuttosto, consultate la tabella sottostante per determinare quando potete giocare una data carta Vantaggio e quali sono i suoi effetti (*colonna di mezzo, sotto*).

Vantaggi della Competizione – Le carte Vantaggio sono implementate dalla competizione solamente durante le sue Azioni Offerta, con i loro effetti particolar (*colonna a destra, sotto*).

EFFETTI DEL VANTAGGIO IN SOLITARIO

Titolo della Carta	Se giocata da voi	Se rivelata durante una Azione Offerta della competizione
Competitori	Giocatela in qualsiasi momento. La competizione perde 2F.	Perdete 2F.
Diversione	Giocatela quando la competizione pone una base Attrazione , Raffineria o Sfruttamento . La competizione perde qualsiasi profitto per il piazzamento.	Scartate tutte le carte Produzione che avete in mano. Se non ne avete, la competizione ottiene 1F.
Piratare	Giocare quando viene rivelata una carta competizione. Scartate quella carta senza effetto e pescatene un'altra.	Scartate tutte le carte Ricerca dalla vostra mano e dalla caselle offerte. Ripristinate le offerte.
Microbi Ostili	Giocatela all'inizio del vostro turno. Rimuovete un team della competizione da un sito che contiene una tessera Scoperta con vita.	Scartate tutte le carte Genetica dalla vostra mano e dalla caselle offerte. Ripristinate le offerte.
Incompatibile	Giocatela alla fine del vostro turno. La competizione perde 1F per ogni carta Avanzamento nelle offerte.	Se il vostro HQ contiene carte Infra di un'era precedente, rimuovete dal gioco quella che ha il numero di carta più alto.
Intercettazione	Giocatela all'inizio del vostro turno. Effettuate un altro turno dopo questo.	La competizione effettua un altro turno dopo questo.
Perdita	Giocatela quando una carta progresso disponibile viene rimossa dalla competizione. Invece, ricevete quella carta assieme a qualsiasi premio in F.	Scegliete una di queste due cose: <ul style="list-style-type: none"> • Perdete 2F • Riponete una delle vostre carte progresso nella Plancia Laterale.
Influenza Mercato sul	Giocatela quando completate un contratto. Ottenete 2F.	La competizione ottiene 2F.
Rubare	Giocatela alla fine di una Azione Offerta della competizione. Pescate le prime due carte non Vantaggio del vostro mazzo degli scarti.	Scegliete e scartate la metà delle carte nella vostra mano, arrotondando per difetto.
Sabotaggio	Giocatela alla fine del vostro turno. Rimuovete un team della competizione da un sito o contratto.	Scegliete uno dei vostri team in un sito privo di base, se vi è. spostatelo in un sito con una delle vostre basi.
Recuperare	Giocatela all'inizio del vostro turno. Ottenete 1F poi prendete tutte le carte Iniziali dalle offerte.	La competizione ottiene 1F poi scarta tutte le carte Iniziali dalle offerte.

Le Vostre Azioni

RICERCA

Requisito — Una azione di Ricerca può essere effettuata solamente se avete sette o meno carte in mano. La Ricerca vi consente di pescare carte dal mazzo di pesca e/o dalle quattro caselle offerta. Il numero di carte che possono essere pescate equivale al valore totale dell'azione di Ricerca. Le carte possono essere pescate una alla volta. Non ripristinate le offerte tra una pesca e l'altra.

Dimensione della Mano — Sebbene annunciare un'azione di Ricerca richieda che abbiate sette carte o meno in mano, non vi è limite al numero di carte che un giocatore può avere in mano.

Esempio: Avete 7 carte in mano e decidete un'azione di Ricerca per il vostro turno. Usate la vostra Infra Ricerca (valore 2) poi giocate due carte Ricerca dalla vostra mano (2+2) pescando un totale di 6 carte dalle offerte corrente e/o da sopra il mazzo di pesca. Terminate il vostro turno con 11 carte in mano (quindi non sarete in grado di fare Ricerca ancora nel vostro turno seguente).

MOVIMENTO

Questa azione vi consente di Muovere uno dei vostri team dal suo sito corrente ad un altro sito. Un team non può terminare un Movimento "fluttuando nello spazio" in una regione: deve sempre terminare in un sito. Il valore totale dell'azione Movimento deve essere pari o eccedere la distanza di spostamento.

Prerequisito Base — Un Movimento deve sempre iniziare o terminare in un sito con una base. Non potete usare una base della competizione per consentire il Movimento.

Notate che iniziate con una base generica sulla Terra. Altri siti ricevono basi quando i giocatori le costruiscono.

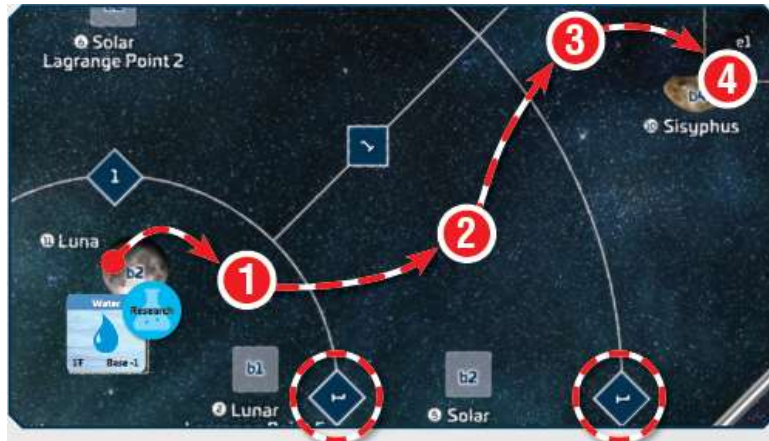
Costi dei Confini di Regione — Le distanze rappresentate da regioni variano grandemente. I confini tra Regioni hanno indicato uno specifico costo che deve essere pagato quando si muove attraverso quel confine in entrambe le direzioni.



Esempio: La distanza dalla regione che contiene la Cometa di Halley alla regione contenente Phobos è 3.

Distanza di Movimento — Per calcolare la distanza del Movimento, contate:

- 1 per decollare dal sito di partenza nella regione circostante;
- +X per attraversare i confini di regione in regioni adiacenti, dove X sta per il costo cumulativo indicato nei rombi dei confini;
- +1 per atterrare nel sito di destinazione.



Esempio: Desiderate Muovere dalla Luna a Sisyphus. La distanza è 4 — 1 per decollare dalla Luna nella sua regione circostante, +1 per Muovere nella regione successiva, +1 per Muovere nella regione che contiene Sisyphus, e +per atterrare su Sisyphus stesso. Per effettuare questo Movimento dovete accumulare un valore totale di Movimento di 4 o più mediante l'uso di Infra, gioco di carte, ecc.

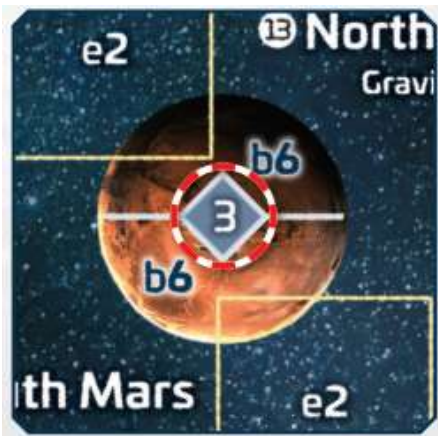
Penalità per la Gravità — Alcuni siti hanno penalità per la gravità, indicata accanto al loro nome (ad esempio "Gravità +2" per la Terra o "Gravità +1" per Marte). Dovete aggiungere la penalità per la gravità di un sito alla distanza di Movimento che inizia o arriva ad un tale sito. Queste penalità sono cumulative.



Penalità per la Gravità

Esempio: Il costo di Movimento dalla Terra alla Luna è 4 — 1 per Muovere nella regione della Terra e +2 per la gravità della Terra = 3, poi +1 per atterrare sulla Luna.

Marte Nord e Sud — Marte è diviso in due siti, con un confine tra di loro. Un team che muove su Marte può atterrare in uno dei due. Un Movimento da un sito di Marte direttamente ad un altro sito su Marte ha una distanza totale di movimento di 3, come indicato sulla plancia. *Non state lasciando il pianeta, quindi ignorate la penalità per la gravità di Marte.*



La Cintura di Asteroidi — La prima parte a Muovere un team in questo sito riceve la tessera **1° Oltre**, e la pone accanto al proprio HQ. La tessera dà al possessore un vantaggio all'inizio dell'era successiva. Un team nella Cintura di Asteroidi non può effettuare alcuna azione per il resto dell'era.

Per comodità, la tabella sulla plancia dà un totale calcolato delle distanze dalla Terra a tutti gli altri siti di destinazione, includendo le penalità per la gravità. Le distanze tra i siti non sulla Terra deve invece essere calcolata di volta in volta.



ESPLORAZIONE

Una azione di Esplorazione vi consente di porre una tessera di Scoperta in un sito che contiene:

- una casella esplorazione *vuota* (senza tessera di Scoperta), e
- uno dei vostri team.

Il valore totale dell'azione di Esplorazione deve essere pari o eccedere il costo di Esplorazione del sito (*indicato entro la casella di esplorazione adiacente*), indicato come "e#."





Esempio: Per Esplorare Marte Sud, con costo di Esplorazione di "e2," dovete accumulare un totale di valore di Esplorazione di 2 o più.

Inesplorabile — I siti senza costi di Esplorazione — Lagrange Points, ad esempio — non possono essere Esplorati.

Scoperta — Quando Esplorate un sito, pescate una tessera di Scoperta dal gruppo sulla plancia che corrisponde al costo del sito Esplorato. Ponete la tessera pescata a faccia in su nella casella esplorazione del sito, dove rimarrà sino al termine dell'era.

Esempio: Se avete Esplorato la Luna (e1) sulla plancia Marinai, pescate una tessera con indicazione "e1" che viene posta a faccia in su sulla casella di esplorazione della Luna.

Tessere di Scoperta Rivelate — Una tessera di Scoperta rivelata elenca una o più scoperte naturali [come *Acqua ed Exo-Microbi sulla tessera sotto illustrata*] e darà anche uno o più tra:

- premi immediati (elencati nella parte in basso a sinistra della tessera);
- benefici permanenti (elencati nella parte in basso destra della tessera);
- simboli come Acqua  o Vita , tra gli altri, che possono essere importanti per alcune basi, contratti, effetti Vantaggio, ecc.



I premi e benefici sulle tessere di Scoperta possono includere:

- "#**T**" — ottenete immediatamente quel profitto [*come 2 trilioni, nella tessera di esempio*].
- "Gen#" — avanzate il vostro cubo marrone chiaro di Genetica di quel numero di spazi lungo la vostra Ruota del Progresso [*questa tessera dà un avanzamento di 1 spazio*].
- "Rev#" — avanzate il vostro cubo nero di Rivelazione di quel numero di spazi lungo la vostra Ruota del Progresso [*nulla su questa tessera*].
- "**P**#" — ottenete il valore indicato in profitto ogni volta che effettuate un'azione di Produzione con quella tessera [*questa tessera dà 1 trilione ogni volta che Produce*].
- "Base#" — il costo di costruzione di una base nel sito viene ridotto (o incrementato) del valore indicato [*questa tessera incrementa il costo di una base nel suo sito di 2*].
- "Col#" — ricevere quel numero di Punti Colonia (CP) durante una azione di Colonizzazione lì [*nulla su questa tessera*].

Se la tessera di Scoperta indica al giocatore di pescare una tessera da un gruppo diverso, prima scartate la tessera e poi pescate la tessera indicata in sostituzione.

Se i premi o benefici di una tessera di Scoperta sono in testo **rosso**, hanno un effetto speciale: fate riferimento alle relative regole per chiarimenti.

Reclamare — Ponete il vostro team che esplora sopra la nuova tessera esplorata ad indicare che voi "reclamate" quel sito [*vedere azione di Costruzione*]. Una azione di Esplorazione è l'unico modo col quale un team può reclamare un sito, e questo dura solo fintanto che il team rimane lì.

Questo vi consente di reclamare quel sito, fintanto che quel team è presente. Se la competizione costruisce una base dove state reclamando, rimanete per trarre profitto.



Costruzione

Una azione di Costruzione vi consente di porre una base in un qualsiasi sito che rispetta i seguenti requisiti:

- avete un team nel sito;
- il sito non ha già una base;
- se il sito ha una o più caselle di esplorazione, sono tutte occupate da tessere di Scoperta.

Ogni sito ha un costo di Costruzione, indicato come "b#." Il valore totale dell'azione di Costruzione deve essere pari o eccedere il costo di Costruzione del sito.





Esempio: Costa 6 Costruire una base su Marte Sud ("b6").

Reclamare l'Esplorazione — Se una azione di Costruzione viene effettuata in un sito dove una tessera di Scoperta è correntemente reclamata da un team della competizione, la competizione ottiene un profitto di 2 \mathbb{T} . Similmente, se la competizione pone una base in un sito dove una tessera Scoperta è correntemente reclamata da uno dei vostri team, voi ottenete un profitto di 2 \mathbb{T} .

Modificatori alla Costruzione — Se il sito ha una tessera di Scoperta con un modificatore alla base, modificate il costo di Costruzione (+/-) di conseguenza. Un costo di Costruzione non può essere ridotto a meno di 0.

Esempio: Una tessera di Scoperta con "Base-3" riduce il costo di 3, anche a zero. Una tessera di scoperta che indica "Base+1" incrementa il costo di 1.

Specializzazione delle Basi — Quando Costruite una base, scegliete tra quelle ancora disponibili sul vostro HQ. Sono disponibili sei dei nove tipi di base in **Marinai**, ognuna con un effetto diverso, ed ognuna con un prerequisito diverso che il sito o la tessera di Scoperta devono rispettare per poter costruire lì quella base [*vedere la tabella sottostante*].

Esempio: Nell'era Marinai si può costruire uno Spazioporto solo a Lagrange Point. Si può costruire un Bio Lab solo in un sito con una tessera di Scoperta con indicata l'icona  (vita). La base di ricerca di Sarah nell'esempio precedente avrebbe potuto essere costruita in qualsiasi sito scoperto non avendo prerequisiti. Si potrebbe costruire una base Industriale sulla Luna per la presenza di  acqua sulla tessera di Scoperta.

Alcuni tipi di base hanno un effetto immediato nel momento in cui sono costruite. Alcune danno un beneficio permanente fintanto che rimangono in gioco (*ad esempio, raddoppiare i valori di Costruzione in una regione con una base Industriale*). Non potete usare i benefici di una base della competizione e viceversa.



Esempio: Una base di Ricerca non ha benefici permanenti – ottiene un beneficio immediato (prendere una carta dalle offerte) nel momento in cui la costruite.

la Competizione — Se voi costruite una base in un sito con un team della competizione, rimuovete quel team. Se il team rimosso era sulla tessera di scoperta del sito, la competizione viene compensata.

Esempio: Voi (blu) e la competizione (giallo) avete ciascuno un team sulla Luna ①. Nel turno della competizione pone una tessera di Scoperta, ottenendo 1F poi reclamando la nuova tessera di Scoperta ②. Nel vostro turno, vi avvantaggiate del costo -1 base della tessera e costruite una base di Ricerca lì al costo di 1 ③. La competizione riceve 2F quale ricompensa, poi il suo team viene rimosso.



BASI IN MARINAI

Notate che ne sono elencate solo sei: tre dei tipi di base — Sfruttamento, Sicurezza e Fabbrica di Scudi — non sono disponibili sino all'era **Cercatori di Pianeti**.

TIPO DI BASE	REQUISITO DI COSTRUZIONE	BENEFICIO
Attrazione	La tessera di Scoperta ha Meraviglia Naturale	La tessera ottiene "P1"
Bio Lab	La tessera di Scoperta ha vita	Quando è costruita, avanzate la vostra tessera di genetica di 1 spazio.
Industriale	La tessera di Scoperta ha acqua o una P# (anche 0)	Potete raddoppiare il suo valore totale di costruzione quando effettuate un'azione di Costruzione in questa regione.
Raffineria	La tessera di Scoperta ha P#	Il P# della tessera ottiene valore +1.
Ricerca	Nessuno	Quando viene costruito, prendete una carta dalle offerte.
Spazioporto	Il sito è Langrange Point	Potete far ottenere Movimento 2 ad ogni team che muove e che inizia in uno Spazioporto. Consente il Trasporto dei Team a o da questo sito.



PRODUZIONE

Questa azione vi consente di ricevere profitto dalle tessere di Scoperta disponibili. Una tessera è disponibile se:

- ha un valore di produzione (P#), e
- voi avete qualsiasi tipo di base lì (non è necessaria la presenza di un team).

In ere successive potete ricevere profitto anche da una tessera di Scoperta nel sito di Produzione Eredità del vostro HQ.

Il valore totale dell'azione di Produzione deve essere pari o eccedere il numero di tessere disponibili dalle quali produrrete.

Esempio: Se giocate carte Produzione con valore combinato di 2, potete ricevere profitto da massimo due diverse tessere di produzione.

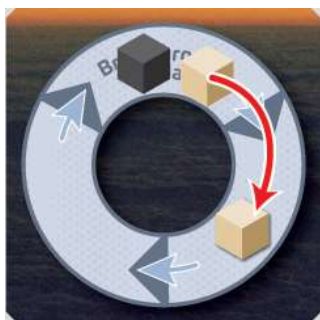
Ottenete profitto (F) pari al totale P# sulle tessere dalle quali avete scelto di produrre.

Esempio: Giocate una carta "Produzione 1" dalla vostra mano, il che significa che potete Produrre in una singola tessera: sceglietela tessera Elementi Esotici contenente una vostra base a Deimos. Ottenete 2F per il valore di produzione della tessera di 1 (P1) +1 per la base Raffineria. Non è necessaria la presenza di un team per Produrre in questo sito.



GENETICA

Quando scegliete questa azione, spostate il vostro cubo marrone chiaro Genetica in senso orario lungo la sua Ruota del Progresso, di un numero di spazi pari al valore totale dell'azione.



Alcune tessere di Scoperta, e la base Bio Lab, consentono anch'essi di avanzare il cubo Genetica. I benefici per fare un giro completo della ruota iniziano nell'era **Cercatori di Pianeti** e nel piazzamento dell'era stessa.

May Upgrade as Infra

PROGRESSO

Questa azione vi consente di ottenere una nuova Infra sul vostro HQ o di rimpiazzarne una esistente. Il Progresso è limitato ad una singola carta giocata dalla vostra mano.

In altre parole, anche se avete due o più carte Progresso in mano, ne potete giocare una solamente per questa azione per turno.

La carta giocata deve avere la casella "Può Progredire come Infra" ["May Progress as Infra"]. La carta viene posta nel vostro HQ in qualsiasi delle caselle Infra 1, 2 o 3: le carte Infra non possono mai essere poste nella casella Infra Ricerca. Se un'altra carta della *stessa era* già occupa la casella, la riprendete in mano. Se un'altra carta di *un'era precedente* già occupa la casella, rimuovetela dal gioco.

Esempio: Effettuate un'azione Progresso. Avete già le caselle Infra Esplorazione e Costruzione in 2 e 3 rispettivamente, e vorreste tenerle, quindi scegliete di porre una carta "Movimento 3" nella casella Infra 1, superando la vostra precedente Infra di Movimento 1. Se in momento successivo fareste Progresso con un'altra carta Movimento in qualsiasi delle tre caselle, la carta lì sarebbe rimossa.

Una volta posta, una carta in una casella Infra rimane lì a meno che e sino a quando non viene rimpiazzata da una futura azione Progresso. Le carte Infra appena piazzate sono disponibili per l'uso in qualsiasi turno futuro.

Notate che due caselle Infra in ciascun HQ iniziano con un valore Infra intrinseco pronto per l'uso immediato.



SPECIALE

Questa azione è limitata al gioco di una singola carta dalla mano, anche avete due o più azioni Speciali in mano. Quando viene giocata, seguite le istruzioni date nella casella grigia.

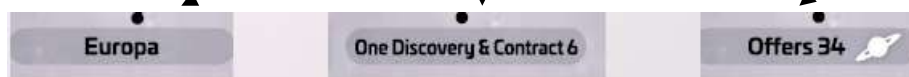
Chiarimenti sull'Azione Speciale

Prototipo Antimateria — Questa non è una azione standard di Movimento e non richiede il gioco di una carta o l'uso di Infra.

Esplorazione dello Spazio Vicino/Profondo — Il sito deve contenere una casella esplorazione. Un sito "vuoto" è uno che non contiene pezzi del gioco di alcun tipo.

Azioni della Competizione

Durante il turno della competizione, rivelate la prima carta del mazzo della competizione e svolgete un'azione basandovi sul testo nella parte in solitario della carta – o una **Azione Sito**, **Azione Scoperta & Contratto** o una **Azione Offerta**.



La parte in solitario di una carta competizione è l'unica che viene usata nel gioco in solitario.

Azione Sito

Effettuate una Azione Sito se la carta competizione indica un sito nella plancia dell'era corrente *a meno che* voi o la competizione abbiate già una base lì: se l'avete, scartate la carta e pescatene un'altra (**eccezione**: non pescate un'altra carta durante l'epoca *Viaggiatori delle Stelle* – in questo caso, il turno della competizione termina senza risultato).

Situazione del Sito — Se il sito indicato [*"Europa" nell'esempio in alto*] non ha base, trovate la situazione del sito nella tabella sottostante e completate l'azione indicata. I vostri team nel sito non hanno effetto e non sono influenzati.

Situazione	Sito Lagrange	Sito con casella di esplorazione vuota	Sito con tessera di scoperta
Team della competizione <i>non</i> presente	Porre un team della competizione	Porre un team della competizione. Se non ve ne sono disponibili, pescate e ponete una tessera di scoperta, assegnando qualsiasi T immediato alla competizione.	Porre un team della competizione nel sito (<i>non sulla tessera</i>).
Team della competizione presente	Rimuovere il team e porre una base della competizione	Pescate e ponete una tessera di scoperta, assegnando qualsiasi T immediato alla competizione. Poi rimuovete il team e ponete una base della competizione.	Rimuovete il team e ponete una base della competizione.

Piazzamento della Base della Competizione — Quando dovete porre una base della competizione, pescate una base a caso dalla tazza e ponetela nel sito, a faccia in su. Poi confrontate il tipo di base ("Raffineria", "Spazioporto", ad esempio) con il sito e qualsiasi tessera di scoperta presente:

- Se quel tipo di base è disponibile per essere costruita nel sito secondo i requisiti di costruzione dell'era corrente, implementate immediatamente l'**Evento Corrispondenza Base** associato a quella base [vedere la tabella sottostante].
- Se quel tipo di base non può essere costruita nel sito, non vi è **Evento Corrispondenza Base** (ma la base rimane).




Esempio: nell'era Marinai, se la competizione pone uno Spazioporto nel sito Lagrange implementate l'evento corrispondenza base della competizione per uno Spazioporto. Se quello Spazioporto fosse posto in qualsiasi altro sito, non implementereste l'evento in quanto non si potrebbe normalmente costruire uno Spazioporto in un sito non-Lagrange. In ogni caso la base Spazioporto della competizione rimane nel sito.

Highest Odd Site

Siti Maggiore/Minore & Pari/Dispari — per effettuare una di queste Azioni Sito (come "Maggiore Dispari" nell'illustrazione sopra) identificate tutti i siti possibili:

- Con il numero ID che rispetta il parametro indicato,
- Che è occupato da un team della competizione

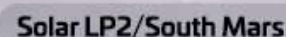
Tabella della Corrispondenza degli Eventi Base della Competizione

Base Posta	Evento
Attrazione	La competizione ottiene 1 T
Bio Lab	La competizione ottiene 2 T
Raffineria di Sfruttamento	La competizione ottiene XT , dove X è pari al valore totale di produzione della tessera
Industriale	Porre un team della competizione in un sito non occupato della stessa regione (o una regione vicina in <i>Viaggiatori delle Stelle</i>). Se non possibile, la competizione ottiene 1 T
Ricerca	Se avete più profitto della competizione, la competizione ottiene 1 T
Sicurezza	Se avete meno basi Sicurezza in gioco rispetto alla competizione, perdete 1 T
Fabbrica di Scudi	La competizione ottiene 1 T a meno che non abbiate uno di questo: <ul style="list-style-type: none"> • L'adattamento <i>Resistente alle Radiazioni</i>; • Sia un Movimento schermato che una Costruzione Infra schermata
Spazioporto	 : se la competizione ha almeno un'altra base, prende la tessera 1° Oltre se ancora disponibile  : se la competizione ha almeno due altre basi, prende la tessera 1° Oltre se ancora disponibile  : se la competizione ha una colonia in una regione adiacente al sito Braccio di Orione che non contiene team, porre un team della competizione in quel Braccio di Orione ed assegnate di conseguenza T alla competizione

Se nessun sito occupato da un team della competizione rispetta il parametro, allora identificate invece il sito disponibile *senza* un team della competizione, e che rispetti i parametri. Svolgete una Azione Sito in quel sito.

Esempio: Nell'era **Cercatori di Pianeti** pescate un "Sito Maggiore Dispari". Cercate sulla plancia il sito con ID dispari maggiore che ha anche presente un team della competizione. Il sito 21 (Titano) ha una base e quindi non è possibile; il sito 19 (Ganimede) non ha team della competizione e quindi lo saltate; il sito 17 (Plutone) ha un team della competizione, quindi non cercate più ed effettuate l'Azione Sito lì. Se nessun sito di numero dispari avesse un team della competizione, effettuereste invece l'Azione Sito a Ganimede: il sito con numero dispari maggiore senza un team della competizione.

Carte con due Siti Azione — Alcune carte competizione elencano due siti separati da una barra. Quando pescate una di queste carte, svolgete l'Azione Sito nel sito indicato che contiene un team della competizione; oppure nel primo sito elencato se entrambi hanno team della competizione. Se nessun sito ha un team della competizione, svolgete l'Azione Sito nel sito senza una base; oppure nel primo indicato se entrambi sono senza base. Se entrambi i siti hanno basi, scartate questa carta e pescate invece un'altra carta competizione da implementare al suo posto.



Azione Scoperta & Contratto

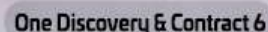
L'Azione Scoperta & Contratto è composta da due fasi distinte, svolte nell'ordine (**eccezione:** nell'era **Viaggiatori delle Stelle** questa azione include solamente la fase Contratto).

Se una o entrambe possono essere svolte, procedete con l'azione. Comunque, se non se ne può svolgere **nessuna**, scartate la carta e pescate invece un'altra carta competizione da implementare al suo posto.

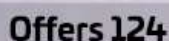
La Fase Scoperta — Questa fase viene effettuata se vi è almeno una casella esplorazione vuota sulla plancia in un sito occupato da un team della competizione. Pescate e ponete una tessera Scoperta del valore esplorazione appropriato in un tale sito di numero maggiore. Ponete il team della competizione sulla tessera ad indicare che la competizione ha reclamato su di essa, poi date alla competizione qualsiasi profitto indicato sulla tessera. Se l'Azione indica "Due Scoperte", svolgete questa fase ancora in un secondo sito possibile, se vi è.

La Fase Contratto — Questa fase viene effettuata se il Contratto identificato dall'azione non è stato completato per l'era corrente. Per il contratto indicato:








- **Se non vi è un team della competizione sul contratto** – porre un team della competizione lì.
- **Se vi è già un team della competizione sul contratto** – rimuovetelo e poi indicate quel contratto come completato. Date alla competizione il profitto del contratto.



Azione Offerta



Una Azione Offerta elenca due elementi:

- Una indicazione di quali carte era devono essere scartate dalle caselle offerta, e;
- Icone colorate per i tipi di azione (, , , , , , o  per un Vantaggio) che danno alla competizione profitto se quell'azione o Vantaggio si trova su una carta scartata.


In una Azione Offerta voi:

1. Scartate una o più carte dalle caselle offerta come specificato nell'Azione Offerta;
2. La competizione riceve profitto per le carte scartate con una azione/Vantaggio corrispondente a qualsiasi icona di azione/Vantaggio nell'Azione Offerta;
3. Ripristinate le caselle offerta vuote una alla volta, implementando gli effetti delle carte Vantaggio per la competizione quando sono rivelate.

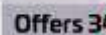
Scartare — Una Azione Offerta specifica spesso da una a quattro caselle offerta per numero. Scartate la carta in ciascuna casella offerta specificata dalla Azione Offerta.


Esempio: Nell'esempio sopra [Offers 124] scartate le carte nelle caselle offerta 1, 2 e 4.


Corrispondenza — Nello scartare le carte dalle caselle offerta, verificate se una azione/Vantaggio sulla carta corrisponde ad un'icona mostrata nell'Azione Offerta. Per ogni corrispondenza, la competizione ottiene 1F.


Proseguendo l'esempio sopra, se le carte che sono state scartate dalle caselle offerta 2 e 4 contenessero ciascuna una azione Movimento (), la competizione otterrebbe 2F.

Alcune Azioni Offerta hanno il simbolo dell'era corrente invece di icone di azione/Vantaggio. Quando svolgete una tale azione, fate riferimento alla Legenda dell'Azione Offerta della Competizione sulla plancia: questa vi indica le azioni che danno modifiche al profitto della competizione:



 : La competizione ottiene 1F per ogni carta Avanzamento scartata.

 : La competizione *perde* per ogni carta Genetica scartata ma *ottiene* 1F per ogni carta Rivelazione scartata.

 : La competizione *perde* 1F per ogni carta Rivelazione scartata ma *ottiene* 1F per ogni carta Genetica scartata.

Ripristino — Poi, una alla volta, pescate e ponete una carta dal vostro mazzo era in ciascuna casella offerta vuota. Nel porre ogni carta, verificate se ha un effetto Vantaggio: se lo ha, consultate immediatamente quel Vantaggio sulle tabelle in solitario ed

implementate le sue istruzioni per la competizione (*usando la colonna più a destra*). Una volta implementate, scartate la carta Vantaggio e pescate un'altra carta era per quella casella offerta, ripetendo questa procedura se viene rivelata un'altra carta Vantaggio. Una volta ripristinate tutte le caselle offerta – o se termina il mazzo di carte – l'Azione Offerta termina.

Nota: Il ripristino delle carte durante una Azione Offerta è l'unico momento nel quale un effetto Vantaggio viene innescato a favore della competizione.

Fine di un'Era

La fine di un'era viene innescata quando:

•• **Sei o più Contratti dell'era sono conclusi.** Se accade questo l'era termina immediatamente.

oppure

•• **Uno dei mazzi di pesca si esaurisce.** Se accade questo, effettuate un altro turno (senza che vi sia un altro turno della competizione) e poi l'era termina.

oppure

•• **La competizione pone la sua ottava colonia** (solo *Viaggiatori delle Stelle*) – se accade questo, l'era termina immediatamente.

PROSEGUIRE IL GIOCO

Alla fine dell'era *Marinai* o *Cercatori di Pianeti*, preparate l'era seguente effettuando le fasi che seguono nell'ordine esposto:

1a. Produzione Bonus della Competizione – La competizione ottiene **XT**, dove X è pari alla coppia base/Scoperta della competizione che ha il valore di Produzione corrente maggiore.

1b. Produzione Ereditata — Potete scegliere una tessera Scoperta sulla plancia che

•• ha un valore **P# e**

•• è accompagnata da una delle vostre basi.

Rimuovete sia la tessera Scoperta che la base dalla plancia e ponetele assieme nel sito Produzione Ereditata sul vostro HQ. Questa coppia tessera/base può continuare a Produrre nell'era successiva esattamente come se fosse un sito sulla plancia corrente. Se vi è già una coppia tessera/base nella casella Produzione Ereditata da un'era precedente, rimuovete la vecchia tessera dal gioco e riponete la vecchia base tra quelle vostre.

2. Carte

•• Le carte giocate come Infra rimangono sul vostro HQ. Rimuovete dal gioco tutte le altre carte dell'era corrente da dove sono (mano, offerte, scarti, mazzo di pesca).

•• Se state terminando l'era *Cercatori di Pianeti*, tutte le carte progresso rimangono dove sono.

3. Pezzi del Gioco — Rimuovete tutti i pezzi del gioco dalla plancia:

•• Riponete i vostri team e basi nella casella sul vostro HQ (le basi nella Produzione ereditata rimangono dove sono).

•• Mettete da parte i team e basi della competizione per ora.

•• Ponete le tessere Scoperta rimosse nella scatola.

•• Se la tessera 1° Oltre è ancora sulla plancia, mettetela da parte per ora.




4. Scheda del Business — Lasciate la Scheda del Business dove si trova. Rimuovete i team della competizione dalla Scheda. Le tessere Profitto e quelle arancioni contratto completato rimangono nelle loro locazioni correnti.

5. Plancia — Rimpiazzate la plancia corrente con quella successiva: scambiate **Marinai** con **Cercatori di Pianeti**, o girate **Cercatori di Pianeti** sul lato **Viaggiatori delle Stelle**, a seconda del caso.

6. Plancia Laterale — Se state terminando l'era *Marinai*, girate la plancia *Marinai* sul lato **Plancia Laterale** e ponetela sul tavolo accanto alla plancia *Cercatori di Pianeti*. Se state terminando l'era *Cercatori di Pianeti*, tenete la **Plancia Laterale** dove si trova.

7. Nuova Era — Se avete appena terminato l'era *Marinai*, procedete con il piazzamento dell'era *Cercatori di Pianeti*; altrimenti piazzate l'era *Viaggiatori delle Stelle*.

Piazzamento dell'Era 2: Cercatori di Pianeti


A Tessere di Scoperta — Mescolate le sei tessere Scoperta  a faccia in giù, poi raggruppatele per formare un gruppo di pesca nello spazio corrispondente della plancia. Fate lo stesso per le quattordici tessere  (creando due gruppi) e poi per le otto tessere .



B Team

- Ponete i dodici team della competizione nella “Casella Competizione” sulla plancia *Cercatori di Pianeti*.
- Ponete due dei vostri team nella vostra base nella regione “Sistema Solare Interno” sulla plancia *Cercatori di Pianeti*.

C Tessera 1° Oltre

• Se avete voi la tessera **1° Oltre** dall'era *Marinai*, potete invece porre uno dei vostri team nel sito asteroide “Ceres”. Se lo fate, pescate e ponete lì una tessera Scoperta , ricevendo qualsiasi premio immediato per la tessera, poi reclamate la Scoperta.

• Se la competizione ha la tessera **1° Oltre**, inizia l'era *Cercatori di Pianeti* effettuando tre turni di seguito prima del vostro primo turno.

• Ponete la tessera **1° Oltre** sulla plancia nel sito “Nuvola di Oort”.

D Basi della Competizione

— Aggiungete le basi precedentemente messe da parte: Sicurezza, Fabbrica di Scudi e Sfruttamento, alle altre basi della competizione (quelle che ha usato nell'era *Marinai*), poi ponete tutte le basi della competizione nella tazza di pesca.

E Il vostro Mazzo dell'Era & Mano Iniziale

• Prendete il mazzo *Cercatori di Pianeti*. Rimuovete le dodici carte con indicazione “Inizio”, mescolatele, e datene due a voi per creare la vostra mano iniziale. Mettete da parte le dieci rimanenti carte Iniziali, a faccia in giù.

• Mescolate le rimanenti carte *Cercatori di Pianeti* a formare un mazzo e mettetelo a faccia in giù accanto alla plancia per formare il vostro “mazzo era” di pesca. Ponete le dieci carte Iniziali che avete messo da parte a faccia in giù sopra il mazzo dell'era (*questo è il mazzo che userete durante l'era Cercatori di Pianeti*)

F Il Mazzo della Competizione

• Prendete il mazzo *Viaggiatori delle Stelle*. Rimuovete le dodici carte con indicazione “Inizio”, mescolatele, e mettetene sei da parte a faccia in giù. Riponete le altre sei ed il resto del mazzo *Viaggiatori delle Stelle*, mescolatelo, e mettetelo a faccia in giù accanto alla plancia a formare il “mazzo di pesca della competizione” (*questo è il mazzo che la competizione userà durante l'era Cercatori di Pianeti*)

• Ponete le sei carte Iniziali mescolate messe da parte, a faccia in giù sopra il mazzo della competizione.

Ancora una volta vi saranno due mazzi di pesca: un “mazzo dell'era” composto da carte Cercatori di Pianeti che pescherete per la vostra mano e per le offerte, ed un “mazzo della competizione” composto dalle carte Viaggiatori delle Stelle che la competizione userà durante i suoi turni.



G Offerte — Pescate le prime quattro carte del vostro mazzo dell'era e ponetele a faccia in giù nelle quattro caselle offerta sulla plancia.

H Carte Progresso — Le carte progresso **Empatia Cooperativa** non si usano nel gioco in solitario: tenetele nella scatola. Ponete le altre 14 carte **Adattamento** e **Avanzamento** col simbolo **Cercatori di Pianeti** a faccia in su nei loro rispettivi spazi nella parte in alto a sinistra della Plancia Laterale. Impilate le carte con lo stesso nome assieme, con la carta che ha il premio in profitto (ad esempio: "1F") sopra quelle senza.

I Ruota del Progresso — Se durante l'era **Marinai** il vostro cubo genetica è avanzato in o oltre lo spazio "inizio" della vostra Ruota del Progresso, ottenete una carta Adattamento.

Tutti i Sistemi Pronti per il Lancio — La competizione parte effettuando il primo turno (o i primi tre turni se aveva il controllo della tessera 1° Oltre alla fine dell'era **Marinai**).

*La parte destra della Plancia Laterale rimarrà vuota sino all'era **Viaggiatori delle Stelle**. Potete anche ignorare tutto ciò che si trova nella parte bassa della Plancia Laterale sino ad allora.*



Regole Aggiuntive per Cercatori di Pianeti

Tutte le regole di *Marinai* si applicano anche a *Cercatori di Pianeti* a meno che non sia esplicitato in questo capitolo.

SCUDI ANTI RADIAZIONI

Tutte le regioni oltre la cintura di asteroidi sulla plancia *Cercatori di Pianeti* (e tutte le regioni nella plancia *Viaggiatori delle Stelle*) hanno radiazioni elevate. Le vostre azioni di Movimento e Costruzione che avvengono in tale “zona di radiazioni” vi costano profitto se l’azione non include lo scudo anti radiazioni.



Alcune carte Movimento e Costruzione includono due valori, uno senza scudi ed uno con scudi (“*Schermato*”). Scegliete quale valore usare quando giocate la carta; una singola azione non può usare entrambi.

Se un’azione di Movimento o Costruzione usa almeno una carta o Infra con valore schermato, l’intera azione è schermata.

Esempio: In un’azione di Costruzione, la carta a sinistra viene giocata per un valore di Costruzione Schermato di 2. Questo automaticamente rende l’azione di Costruzione Schermata, quindi la carta a destra viene usata per il migliore valore di 2; non potreste combinare entrambi i valori su questa carta ed aggiungere 3 all’azione.



In *Cercatori di Pianeti* e *Viaggiatori delle Stelle* potete Costruire basi “Fabbriche di Scudi”. Le vostre azioni di Movimento che originano da una regione con una vostra Fabbrica di Scudi – non solo da quel sito – può essere automaticamente schermata.

Notate che il vostro sito iniziale nella regione Sistema Solare Interno include una base Fabbrica di Scudi inerente – quindi tutti i Movimenti dal Sistema Solare Interno sono schermati.

Le vostre azioni di Costruzione effettuate nella stessa regione di una vostra base Fabbrica di Scudi – non solo da quel sito – sono automaticamente schermate.

Costo delle Azioni Non Schermate — In *Cercatori di Pianeti* se qualsiasi parte della vostra azione di Movimento o Costruzione si ha nella zona di radiazioni e l’azione non è schermata, perdete un profitto di 2 \mathbb{F} . Un’azione di Movimento o Costruzione non schermata ovunque sulla plancia *Viaggiatori delle Stelle* vi costa 3 \mathbb{F} . Se correntemente non avete profitto sufficiente per pagare la penalità, non potete effettuare l’azione a meno che non sia schermata.

AGGIUNTE AL TRANSITO

Nota: I pianeti esterni nel nostro sistema solare sono separati di molti da ciascuna delle loro relative posizioni nei percorsi delle orbite. Questo è rappresentato aggiungendo costi di transito orbitali alle distanze di Movimento tra le regioni planetarie esterne.

Le quattro regioni planetarie di Saturno, Urano, Nettuno e Plutone indicano ciascuna aggiunte al transito per Muovere ad una delle tre regioni. Quando si muove da (non attraverso) una di queste regioni ad un’altra di queste regioni, fate riferimento all’elenco nella regione di partenza per determinare di quanto viene incrementata la distanza rispetto a quella che sarebbe calcolata normalmente. Sommate l’aggiunta di transito indicata alla distanza di Movimento.



Aggiunte al Transito dalla luna di Saturno a:
Lune di Urano, Tritone, Plutone, Charon: +6

Esempio: Se muoveste da Giapeto (una luna di Saturno) ad Umbriel (una luna di Urano) aggiungereste 6 alla distanza, incrementando la distanza effettiva di viaggio ad un totale di 12: 6 per l’aggiunta di transito (A), +1 per decollare (B), +4 per attraversare il confine di regione (C), +1 per atterrare (D) = 12.

SPENDERE PROFITTO PER AZIONI

Se desiderate effettuare una azione di Movimento, Costruzione o Esplorazione per la quale non potete accumulare il valore in punti necessario, potete colmare la differenza spendendo 1 \mathbb{F} del vostro profitto per compensare la mancanza, ad un massimo di 3 \mathbb{F} .

Esempio: Desiderate effettuare un'azione di Movimento con un costo totale di distanza di 9, ma potete accumulare solo 7 punti col gioco di carte, Infra ed altri mezzi. Potete spendere 2 \mathbb{F} del vostro profitto corrente per compensare la differenza e rendere possibile il Movimento.

Limite di Spesa — Non si possono spendere più di 3 \mathbb{F} per compensare quanto manca all'azione. Inoltre il profitto speso deve essere inferiore al valore totale acquisito mediante altri mezzi.

Esempio: Se avete giocato carte azione Esplorazione con un valore totale di 3, potreste aggiungere massimo un valore di altri 2 spendendo profitto.

LA NUVOLA DI OORT

Il primo a Muovere un team in questo sito – voi o la competizione - riceve la tessera 1° Oltre. Questa tessera vi dà un vantaggio all'inizio dell'era successiva. Un team nella Nuova di Oort non può effettuare alcuna azione per il resto dell'era.

MAGGIORI PREMI PER IL CONTRATTO

Se un contratto **Marinai** non è stato completato in quell'era, il premio per reclamare il relativo contratto nell'era **Cercatori di Pianeti** viene incrementato di un ammontare pari ad entrambi i contratti combinati.

Esempio: Se il contratto 1 nell'era Marinai ("Prima Azione di Produzione") non è stato completato, il suo premio (2 \mathbb{F}) viene aggiunto al premio per il contratto 1 nell'era Cercatori di Pianeti ("2 carte progresso"), incrementando il valore di quel premio da 3 \mathbb{F} a 5 \mathbb{F} .





Nota: Potete determinare quali premi sono incrementati dalla locazione delle sette tessere arancioni di contratto completato. Se una tessera occupa un particolare contratto Marinai il corrispondente contratto Cercatori di Pianeti immediatamente alla sua destra riceve il valore indicato. Se un contratto Marinai non ha tessera, allora il corrispondente contratto Cercatori di Pianeti incrementa il suo premio di un valore pari alla somma di entrambi.

Quando viene reclamato un contratto nell'era **Cercatori di Pianeti**, spostate la tessere di contratto completato in quella fila alla destra dalla sua posizione corrente, sul contratto **Cercatori di Pianeti**.

BASI SPECIALIZZATE IN CERCATORI DI PIANETI

Sono disponibili tre basi aggiuntive per i giocatori nell'era **Cercatori di Pianeti** (e **Viaggiatori delle Stelle**): Sfruttamento, Sicurezza e Fabbrica di Scudi.

Notate inoltre che alcuni requisiti e benefici della Costruzione sono espansi o modificati rispetto a **Marinai**, come indicato nella tabella seguente:

TIPO DI BASE	REQUISITO DI COSTRUZIONE	BENEFICIO
Attrazione	La tessera di Scoperta ha Meraviglia Naturale 	La tessera ottiene "P1"
Bio Lab	La tessera di Scoperta ha vita 	Quando è costruita, avanzate la vostra tessera di genetica di 1 spazio.
Sfruttamento	La tessera di Scoperta ha una P#	Quando viene costruita, ottenete \mathbb{F} pari al P# sulla tessera di Scoperta. Quel P# viene perso per il resto della partita.
Industriale	La tessera di Scoperta ha acqua  o una P#	Potete raddoppiare il vostro valore totale di costruzione quando effettuate un'azione di Costruzione in questa regione.
Raffineria	La tessera di Scoperta ha P#	Il P# della tessera ottiene valore +1.
Ricerca	Nessuno	Quando viene costruito, prendete una carta dalle offerte.
Sicurezza	Nessuno	Quando la competizione effettua un'Azione Sito in questa regione, potete pescare la prima carta del mazzo dell'era.
Fabbrica di Scudi	La tessera di Scoperta ha acqua 	L'azione durante la quale viene costruita la Fabbrica di Scudi è automaticamente protetta dalle radiazioni. Le vostre azioni Movimento che originano da questa regione sono protette dalle radiazioni. Le vostre azioni di Costruzione in questa regione sono protette dalle radiazioni.
Spazioporto	Il sito non ha penalità di gravità	Potete raddoppiare il valore di una qualsiasi carta Movimento Infra usata se tutti i team che muovono hanno iniziato nello Spazioporto. Consente il Trasporto dei Team a o da questo sito.



AZIONE DI RIVELAZIONE

I mazzi *Cercatori di Pianeti* e *Viaggiatori delle Stelle* includono le carte azione "Rivelazione". Quando viene scelta questa azione, Muovete il vostro cubo nero Rivelazione in senso orario attorno alla vostra Ruota del Progresso di un numero di spazi pari al valore totale dell'azione.

Alcune tessere di Scoperta consentono anche l'avanzamento di un cubo di Rivelazione. Ogni orbita intera attorno ad una ruota consente a quel giocatore di ottenere una carta Avanzamento.



CARTE PROGRESSO

Quando il cubo marrone chiaro Genetica di un giocatore avanza nello spazio "Avanzamento o Adattamento" della vostra Ruota del Progresso, ricevete una carta Adattamento. Quando il cubo nero Rivelazione avanza in quello spazio, ricevete una carta Avanzamento.

Quando ricevete una carta Adattamento o Progresso, scegliete tra le carte progresso adatte che sono ancora disponibili nella Plancia Laterale. Non potete scegliere una carta con lo stesso titolo di quello già posseduto.

Esempio: Vi sono due copie di ciascuna carta progresso – una con bonus al profitto ed una senza. Se avevate già la carta B05 "Rete di Esplorazione" illustrata qui a destra, non potete prendere l'altra: ne potete avere solo una di ciascuna carta, per titolo.

Una volta scelta, ponete la carta a faccia in su accanto al vostro HQ, dove rimarrà per il resto della partita. Ricevete immediatamente un profitto pari all'ammontare indicato nel cerchio sopra la carta, se vi è.

Esempio: La carta Figli delle Stelle illustrata a destra dà al suo possessore 1F; Rete di Esplorazione 2F.

Il possessore ottiene il beneficio descritto nella casella di testo della carta – questo può essere un potente effetto una tantum o un'abilità permanente che dura per il resto della partita.

Esempio: Figli delle Stelle è un effetto una tantum che si riceve immediatamente quando si acquisisce la carta. Rete di Esplorazione è un esempio di effetto permanente.

Prerequisiti — Alcune carte progresso indicano un "Prerequisito" racchiuso in una casella gialla. Se *non* si rispetta il prerequisito nel momento in cui la carta progresso vi viene assegnata, la carta non può essere scelta. Potrebbe essere scelta con un premio futuro se il prerequisito viene rispettato in quel momento.

Esempio: Figli delle Stelle non può essere scelta a meno che e sino a quando non possedete due carte Avanzamento.



AZIONE PROGRESSO DELLA COMPETIZIONE

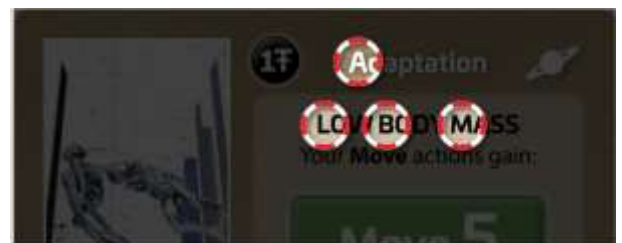


Durante le ere *Cercatori di Pianeti* e *Viaggiatori delle Stelle*, alcune carte competizione includono una Azione Progresso composta dal nome abbreviato di una specifica carta progresso.

Una Azione Progresso viene sempre accoppiata con una Azione Offerta: svolgete l'Azione Progresso prima, seguita immediatamente dall'Azione Offerta nello stesso turno della competizione.

Una azione progresso dà il nome abbreviato di una specifica carta progresso. Le abbreviazioni sono "A" per Adattamento o "B" per Avanzamento, seguita dalle prime lettere di ciascuna parola del titolo della carta.

Esempio: Come indicato a destra, A/LBM fa riferimento alla carta Adattamento dal titolo "Low Body Mass" [Bassa Massa del Corpo]. B/JD è la carta Avanzamento Jump Drive [Salto nell'Iperspazio].



Per una Azione Progresso, rimuovete permanentemente la carta progresso indicata dalla Plancia Laterale:

- Se entrambe le carte progresso indicate sono disponibili, rimuovete quella con un premio (1T o 2T). Date quel profitto alla competizione.
- Se è ancora disponibile una sola carta progresso indicata, rimuovetela.
- Se non è disponibile alcuna carta, non accade nulla.

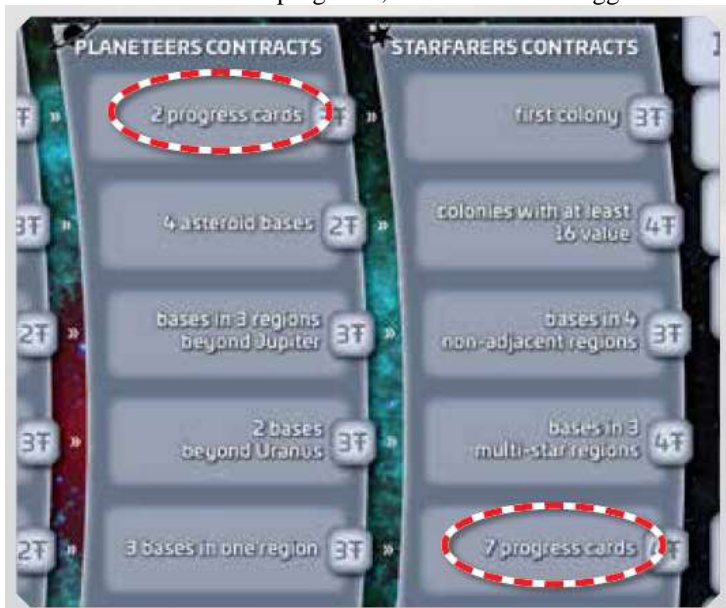
Dopo questo, effettuate l’Azione Offerta con sulla carta delle competizione.

Prerequisiti del Progresso — Se una Azione Progresso ha un asterisco (*), rimuovete la carta indicata solo se la competizione ha già rimosso il prerequisito di quella carta progresso.

Esempio: Per rimuovere la carta Figli delle Stelle, devono essere state rimosse almeno due carte Avanzamento da parte della competizione.



Completare i Contratti Progresso — La competizione completa il Contratto Cercatori di Pianeti 1 avendo rimosso almeno due diverse carte progresso, ed il Contratto Viaggiatori delle Stelle 5 rimuovendo almeno sette carte progresso diverse.



Piazzamento dell’Era 3: Viaggiatori delle Stelle

A Tessere di Scoperta — Mescolate le 16 tessere Scoperta **Primaria** a faccia in giù, poi raggruppatele per formare un gruppo di pesca nello spazio corrispondente della plancia. Fate lo stesso per le 12 tessere **Secondarie** (creando due gruppi da sei) e poi per le 5 tessere **Alieni**.



B Team

- Ponete i dodici team della competizione nella “Casella Competizione” sulla plancia *Viaggiatori delle Stelle*.
- Ponete tre dei vostri team nella vostra base nella regione centrale “Sol” sulla plancia *Viaggiatori delle Stelle*.

C Tessera 1° Oltre

- Se avete voi la tessera **1° Oltre** dall’era *Cercatori di Pianeti*, ponete uno dei vostri team sulla stella Alpha Centauri, poi ponete un team della competizione sulla stella "Luhman 16".
- Se nessuno ha la tessera **1° Oltre**, ponete un team della competizione su Alpha Centauri, ed un altro team della competizione sulla stella "Luhman 16".
- Se la competizione ha la tessera **1° Oltre**, ponete un team della competizione su Alpha Centauri, ed un altro team della competizione sulla stella "Luhman 16", ed inizierà l’era *Viaggiatori delle Stelle* effettuando tre turni consecutivi prima del vostro primo turno.
- Rimuovete la tessera **1° Oltre** dal gioco.

D Basi della Competizione — Ponete tutte le basi della competizione nella tazza di pesca.

E Il vostro Mazzo dell'Era & Mano Iniziale —

- Prendete il mazzo *Viaggiatori delle Stelle*. Rimuovete le dodici carte con indicazione “Inizio”, mescolatele, e datene due a voi per creare la vostra mano iniziale. Mettete da parte le dieci rimanenti carte Iniziali, a faccia in giù.
- Mescolate le rimanenti carte *Viaggiatori delle Stelle* a formare un mazzo e mettetelo a faccia in giù accanto alla plancia per formare il vostro “mazzo era” di pesca. Ponete le dieci carte Iniziali che avete messo da parte a faccia in giù sopra il mazzo dell'era (*questo è il mazzo che userete durante l'era Viaggiatori delle Stelle*)

F Il Mazzo della Competizione —

- Prendete il mazzo *Marinai* e le otto carte Tempo. Rimuovete le dodici carte con indicazione “Inizio” dal mazzo *Marinai*, mescolatele, e mettetene sei da parte a faccia in giù. Riponete le altre sei ed il resto del mazzo *Marinai*, mescolatelo, e mettetelo a faccia in giù accanto alla plancia a formare il “mazzo di pesca della competizione” (*questo è il mazzo Viaggiatori delle Stelle*)
- Ponete le sei carte Iniziali mescolate messe da parte, a faccia in giù sopra il mazzo della competizione. *Ancora una volta vi saranno due mazzi di pesca: un “mazzo dell'era” composto da carte Viaggiatori delle Stelle che pescherete per la vostra mano e per le offerte, ed un “mazzo della competizione” composto dalle carte Marinai più le carte Tempo, che la competizione userà durante i suoi turni.*

G Offerte — Pescate le prime quattro carte del vostro mazzo dell'era e ponetele a faccia in giù nelle quattro caselle offerta sulla plancia.

H Carte Progresso — [Ricordate: tutte le carte progresso non reclamate dall'era *Cercatori di Pianeti* dovrebbero essere ancora sulla Plancia Laterale] Le carte progresso **Spostamento della Materia** e **Socio Occulto** non si usano nel gioco in solitario: tenetele nella scatola. Ponete le altre 12 carte **Adattamento** e **Avanzamento** col simbolo *Viaggiatori delle Stelle* a faccia in su nei loro rispettivi spazi nella parte in alto a sinistra della Plancia Laterale. Impilate le carte con lo stesso nome assieme, con la carta che ha il premio in profitto (ad esempio: “2F”) sopra quelle senza.

I Tessere di Colonia — Prendete le 11 tessere **Colonia** che hanno il numero “1” nella parte sinistra. Ponetele a faccia in su nei loro spazi assegnati sulla Plancia Laterale. Tenete le restanti tessere di Colonia nella scatola.



Tutti i Sistemi Pronti per il Lancio — La competizione parte effettuando il primo turno (o i primi tre turni se aveva il controllo della tessera 1° Oltre alla fine dell'era *Cercatori di Pianeti*).



Regole Aggiuntive per Viaggiatori delle Stelle

Tutte le regole per *Marinai* e *Cercatori di Pianeti* si applicano anche a *Viaggiatori delle Stelle* a meno che non sia specificato diversamente in questo capitolo.



MOLTIPLICATORI

Alcune carte in *Viaggiatori delle Stelle* indicano un numero – mostrato come “x” prima del valore, come il **"Movimento x3"** sopra illustrato – che moltiplica il valore di quell’azione invece che aggiungere valore. Ricordate di sommare assieme tutti i valori non moltiplicatori prima di applicare ciascun moltiplicatore.

Esempio: Quattro carte Movimento con valore 3, 5, x3 e x4 hanno un valore totale di 96: $3+5 = 8$; poi $x3 = 24$; poi $x4 = 96$.

Se si usano solo moltiplicatori, iniziate con uno qualsiasi come base numerale.

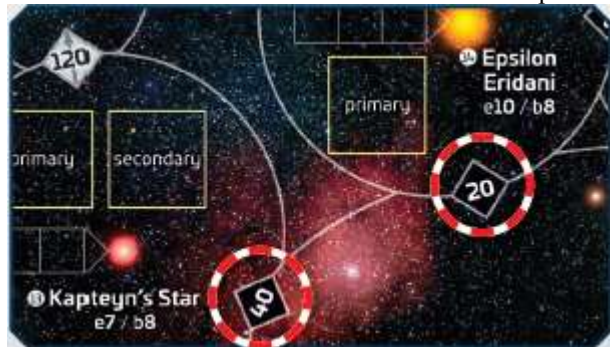
Esempio: Leia gioca carte Movimento con valori x3, x3 e x5. Avrebbe un valore totale di Movimento di 45 ($3x3x5$). Se Kim gioca una singola carta "Produzione x2", il suo valore totale sarebbe 2.

MOVIMENTO INTERSTELLARE

Ogni regione sulla plancia *Viaggiatori delle Stelle*:

- contiene un sito sistema stellare; oppure
- contiene un sito Braccio di Orione; oppure
- è il sito Sol; oppure
- è vuota.

Il costo di una azione Movimento a qualsiasi regione *Viaggiatori delle Stelle* è pari al costo totale dei confini di regione attraversati durante il Movimento. Non vi è costo per “atterrare” o per “decollare da” siti come nelle ere precedenti.



Esempio: Un Movimento dalla Stella Kapteyn ad Epsilon Eridani richiede un valore di Movimento di 60 (40+20) e non 62 (1+40+20+1).

Sistemi Stellari

Ogni sistema stellare è un singolo sito che contiene una, due o tre caselle di esplorazione. Un sistema con due o più stelle è un sistema “multi-stellare”. Il nome del sistema stellare è seguito dal suo costo di Esplorazione (e#) e di Costruzione (b#).

Esempio: Epsilon Indi è un sistema multi-stellare con un costo di Esplorazione di 10, un costo di Costruzione di 20, e tre caselle di esplorazione.

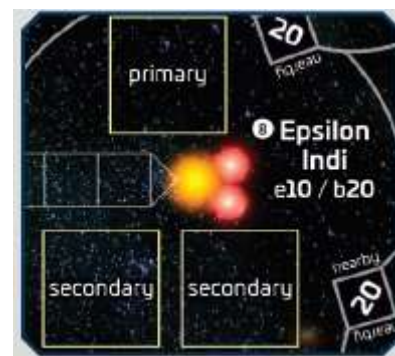


Tabella della Stella

— Ogni sistema stellare ha una tabella della Stella composta da tre caselle che puntano alla sua stella. Quando uno dei vostri team Muove in un sistema stellare, ponetelo sulla tabella nella casella più distante dalla stella. Un team sulla tabella della stella non può essere usato per effettuare azioni.

Nota: Un team sulla tabella ha raggiunto la sua destinazione ma dal momento che le comunicazioni sono limitate alla velocità della luce, i rapporti sono ritardati di anni.

All’inizio del vostro turno, avanzate ciascuno dei vostri team su una tabella della stessa di una casella verso la stella. Se già nella casella più vicina alla stella, ponetelo sulla stella.

Il Braccio di Orione

Il Braccio di Orione è l’area locale del Braccio del Sagittario della nostra galassia, la Via Lattea. I team nelle regioni esterne sulla plancia Viaggiatori delle Stelle possono muovere oltre i confini interstellari Sol ed andare nel Braccio di Orione-

I vostri team non possono Muovere nella regione “Al Braccio di Orione” a meno che:

- Il Movimento parta direttamente da una regione adiacente; e:
- Avete una colonia in quella regione.

Un team in una regione nel Braccio di Orione non può effettuare alcuna azione per il resto della partita.

Premi per il Braccio di Orione

— Quando il primo team – vostro o della competizione - Muove in qualsiasi regione nel Braccio di Orione, il possessore riceve immediatamente 5 \mathbb{F} . In seguito, quando un team muove in una regione *non occupata* del Braccio di Orione, il possessore ottiene 2 \mathbb{F} . Questo premio viene ottenuto in ciascuna delle altre due regioni, da voi o dalla competizione.

Regioni Vuote

I team non possono mai terminare un turno in una delle quattro regioni vuote. Un team che sta muovendo deve sempre avere valore di Movimento sufficiente per Muovere *attraverso* una regione vuota ed in una che contiene un sito.

Esempio: Nell’esempio del Movimento Interstellare, il team che sta muovendo non potrebbe spendere solo 40 Movimento e fermarsi nella regione vuota.

Siti & Regioni Vicini

Alcuni effetti talvolta fanno riferimento a qualcosa che è “vicino” (*la base Sicurezza, ad esempio*). Vicino viene definito come qualcosa che si trova entro una distanza di Movimento di 20 dal riferimento in questione.

Esempio: Epsilon Indi si trova vicino a Lacaille 9352, mentre Ross 780 no. Qualsiasi cosa nella regione Lacaille 9352 è vicino a qualsiasi cosa nella regione Epsilon Indi.



ESPLORARE I SISTEMI STELLARI

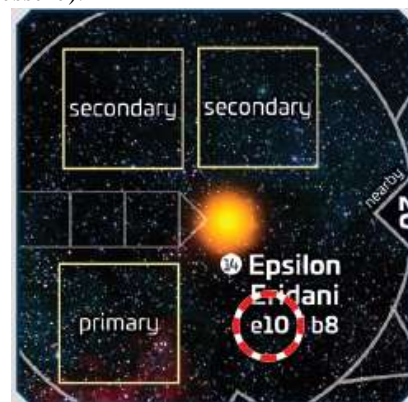
Quando effettuate un'azione di Esplorazione con un team su una stella, ponete una tessera di coperta in *tutte* le caselle di esplorazione vuote della regione con una singola azione. Pescate e ponete una tessera di Scoperta su ciascuno degli spazi vuoti di esplorazione del sistema, a partire dallo spazio Primario seguito dagli spazi Secondari.

Ponete le tessere di Scoperta una alla volta, risolvendo qualsiasi effetto immediato prima di porre la seguente. Il team che esplora reclama tutte le tessere di Scoperta poste simultaneamente (*ponetelo su qualsiasi delle tessere*).

Esempio: Avete un team su Epsilon Eridani. La vostra azione di Esplorazione deve ottenere un valore di almeno 10 ("e10").

Poi pescherete e porrete prima una tessera di Scoperta Primaria, seguita una alla volta da due tessere di Scoperta Secondarie. Ricevete immediatamente i premi per ogni tessera mentre viene posta.

Se il premio o beneficio di una tessera Scoperta è in testo **rosso**, ha un effetto speciale; fate riferimento alle regole seguenti per i chiarimenti.



Contatto con Cultura Aliena — Due tessere di Scoperta Primarie dicono al giocatore di pescare invece una tessera **Alieno**. Le tessere di Scoperta Aliena sono normali tessere di Scoperta per tutti gli aspetti, con due eccezioni:

•• Phobes —

- Se la competizione rivela questa tessera, scartatela e pescatene un'altra.
- Se rivelate voi questa tessera, dovete immediatamente spostare uno dei vostri team nella regione alla regione Sol, a meno che non abbiate l'Avanzamento **Campi di Energia**. Continuate a porre qualsiasi rimanente scoperta Secondaria. Non si riceve alcun beneficio – immediato o permanente – da *alcuna* tessera di Scoperta in quella regione a meno che non costruite una base Sicurezza sulla tessera Phobes: vi sono assegnati i benefici immediati di tutte le tessere di Scoperta nel momento della costruzione di tale base.

•• Introvs —

- Se la competizione rivela questa tessera, scartatela e pescatene un'altra.
- Se rivelate voi questa tessera, non potete costruire basi in questo sistema (la competizione lo può ancora fare) a meno che non possediate l'Adattamento **Focus Sensorio**.

CREAZIONE DELLE COLONIE

Come azione propria del turno, potete scegliere di “Colonizzare” in una qualsiasi regione nella quale tutte le caselle di esplorazione sono occupate da vostre basi. La presenza di un team non è necessaria per effettuare una azione di Colonizzazione. Si può scegliere una qualsiasi tessera di coloni – cioè una che si trova ancora nella Plancia Laterale – per l'azione.

Punti Coloni — Ogni tessere di colonia ha un numero di puntini nella parte alta, che indicano il suo valore di “coloni” (*ad esempio, “6” per la colonia a destra*). Per effettuare un'azione di Colonizzazione, dovete essere in grado di accumulare “punti coloni” (CP) pari o superiori al valore coloni della tessera di colonia desiderate porre.

Accumulate CP in qualsiasi combinazione come segue, con ogni valore CP che può essere richiesto una sola volta:

- X CP, dove X è pari alla somma totale indicata su tutte le tessere Scoperta nella regione;
- 1 CP se già possedete una colonia vicina;
- 1 CP se possedete una base **Industriale** nella regione;
- 1 CP se vi sono due o più basi nella regione;
- 1 CP rimuovete dal gioco uno dei vostri team nella regione;
- 1 CP se usate Infra e/o giocate carte con un valore di Costruzione di almeno 8 (12 se Colonizza una regione multi-stellare);



- 1 CP se spendete 5F;
 - 1 CP se ha una carta Adattamento **Tolleranza all'Atmosfera**.
- Una volta accumulati i CP necessari, ponete la tessera di colonia scelta in quella regione.
Notate che il possesso di una colonia è indicato dalla presenza delle vostre basi nella regione.

Una colonia dà a voi (solamente, mai alla competizione) i seguenti benefici:

- Dà 1 CP per la colonizzazione delle regioni vicine.
- Potete effettuare una azione di Movimento ad una regione adiacente Braccio di Orione.
- Alla fine dell'era, il possessore riceve un profitto che si basa sul numero di colonie che controllate.

Inoltre, gran parte delle colonie vi danno un beneficio unico come descritto nella Plancia Laterale. Alcuni benefici si hanno immediatamente, altri ogni volta che accade un evento durante il gioco, ed altri ancora alla fine dell'era o alla fine della partita.

Esempio: Alla fine dell'era, la tessera Papadopoulos sopra vi dà 1F per ogni sistema stellare che non contiene una colonia.

Costruzione di Basi nei Sistemi Stellari

Quando un team su una stella effettua un'azione di Costruzione, Costruirà una base disponibile su *tutte* le tessere di Scoperta della regione con una singola azione. Il costo per l'azione è il costo base del sistema stellare (b#) più la somma totale dei modificatori della base elencati in ogni tessera di Scoperta nella regione. Se la competizione ha reclamato tessere di Scoperta lì, questa riceve una compensazione di 2F come al solito (*totale; non per tessera*) – e viceversa se avete reclamato dove costruisce la competizione.

Esempio: L'esplorazione precedente di Epsilon Eridani ha rivelato Rovine Aliene, Anelli e Polvere Preziosa. La vostra azione di Costruzione dovrà ottenere un valore di almeno 16 (8+4+4), sceglierete poi tre delle vostre basi per porvi una delle tre tessere di Scoperta.

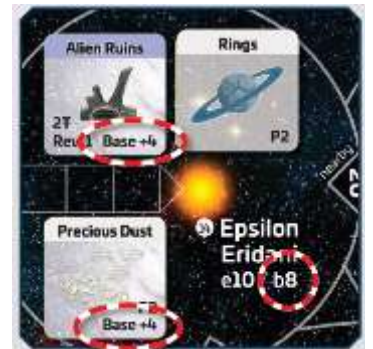
Maggiori Premi per i Contratti

I premi per i contratti in *Viaggiatori delle Stelle* sono incrementati se i corrispondenti contratti – quelli lungo la stessa riga – delle ere precedenti non sono stati completati.

- Se il corrispondente contratto non era stato completato nell'era *Marinai* o *Cercatori di Pianeti* – cioè, la tessera arancione di Contratto Completato occupa ancora il suo spazio di partenza – il premio per completare il contratto nell'era *Viaggiatori delle Stelle* è pari alla somma dei premi dei tre contratti.

- Se il corrispondente contratto era stato completato nell'era *Marinai* ma non nell'era *Cercatori di Pianeti*, il premio per completare il contratto nell'era *Viaggiatori delle Stelle* è pari alla somma dei premi dei contratti *Cercatori di Pianeti* + *Viaggiatori delle Stelle*.

Quando viene completato un contratto nell'era *Viaggiatori delle Stelle*, spostate la tessera corrispondente contratto completato nella riga alla destra da dove si trova nel contratto *Viaggiatori delle Stelle*. Questo serve per ricordare che non può essere completato ancora.



Azione Sito della Competizione

In *Viaggiatori delle stelle*, le Azioni Sito della competizione si svolgono in modo diverso.

Quando una carta della competizione indica un sistema stellare, effettuate una delle seguenti attività a seconda della situazione lì. Verificate nell'ordine seguente, e fermate la verifica una volta svolta l'attività:

1. Se avete una base lì, scartate la carta e terminate il turno.
2. Se la competizione ha una colonia lì, scartate la carta e terminate il turno.
3. Se non è presente alcun team della competizione, ponetene uno lì.
4. Se la competizione ha presenti sia un team che una base, pone una colonia.
5. Se la competizione ha presente un team ma non una base, e tutte le caselle esplorazione contengono tessere Scoperta, ed il costo di esplorazione del sito è 4 o 7, pone basi poi pone una colonia.
6. Se la competizione ha presente un team ma non una base, e tutte le caselle esplorazione contengono tessere Scoperta, ed il costo di esplorazione del sito è 10, pone basi.
7. Se la competizione ha presente un team, e una o più caselle esplorazione sono vuote, ed il costo di esplorazione del sito è 7 o 10, pone tessere di Scoperta.
8. Se la competizione ha presente un team, e una o più caselle esplorazione sono vuote, ed il costo di esplorazione del sito è 4, pone tessere di Scoperta, poi pone basi, poi pone una colonia.

Porre tessere Scoperta, basi e colonie funziona allo stesso modo per la competizione come per voi, eccetto per le modifiche seguenti:

Porre Tessere di Scoperta — Se la competizione rivela la tessera Alieni **Phobes** o **Introvs**, scartatela e pescate un'altra tessera Aliena.

Porre Basi — Pescate a caso e ponete una base della competizione su ogni tessera scoperta nel sito. Nel porre ciascuna base, confrontate il tipo di base con la tessera scoperta:

- Se quel tipo di base è disponibile per la costruzione sulla tessera secondo i requisiti di costruzione della base in *Viaggiatori delle Stelle*, implementate immediatamente l'Evento Base Corrispondente.

• Se quel tipo di base non sarebbe disponibile per la costruzione sul sito, non implementate l'Evento Base Corrispondente (ma la base rimane). La limitazione al piazzamento delle basi imposte dalle tessere di Scoperta **Introvs** e **Phobes** non influenzano la competizione, solo voi.

Porre una Colonia — Svolgete i punti seguenti nell'ordine esposto:






- ID della Colonia** — Scegliete la colonia disponibile con il numero di scelta in solitario corrispondente al numero di scelta sulla carta della competizione. Se quella colonia non è disponibile, scegliete la colonia con il numero ID più vicino come valore. Se due colonie sono a pari distanza come valore, scegliete quella che il numero ID inferiore. Ponete la tessera di colonia scelta nel sito.
- Premio per la Colonia** – Date alla competizione profitto pari al valore coloni della colonia.
- Rimozione dei Team** – Rimuovete tutti i team della competizione dal sito, e riponete i vostri team lì nella regione Sol.



La competizione ignora tutti gli attributi stampati delle sue colonie, e non riceve il profitto bonus al termine della partita per il numero di colonie che possiede.

BASI SPECIALIZZATE IN VIAGGIATORI DELLE STELLE

Notate inoltre che alcuni requisiti e benefici della Costruzione sono espansi o modificati rispetto a *Viaggiatori delle Stelle*, come indicato nella tabella seguente:

TIPO DI BASE	REQUISITO DI COSTRUZIONE	BENEFICIO
Attrazione	La tessera di Scoperta è Anomalia  o Manufatto Alieno/Avamposto/Rovine 	La tessera ottiene "P2"
Bio Lab	La tessera di Scoperta ha vita 	Quando è costruita, avanzate la vostra tessera di genetica di 1 spazio.
Sfruttamento	La tessera di Scoperta ha una P# o un bonus colonia	Quando viene costruita, ottenete T pari al P# + la sua Col# . Quel numero di produzione/bonus colonia viene perso per il resto della partita.
Industriale	La tessera di Scoperta ha acqua  o una P#	Vale 1 Punto Colonia (<i>Max 1 CP per regione</i>)
Raffineria	La tessera di Scoperta ha P#	Il P# della tessera ottiene valore +1.
Ricerca	Nessuno	Quando viene costruito, scegliete tra: <ul style="list-style-type: none"> • Prendere una carta dalle offerte; • Avanzare la vostra tessera di Rivelazione di 1 spazio
Sicurezza	Nessuno	Se costruita sulla tessera Scoperta Aliena Phobes , ottenete tutti i premi immediati sulle tessere di Scoperta in questa regione. Quando la competizione svolge una Azione Sito in o vicino a questa regione, potete pescare la prima carta del mazzo era.
Fabbrica di Scudi	La tessera di Scoperta ha acqua 	L'azione durante la quale viene costruita la Fabbrica di Scudi è automaticamente protetta dalle radiazioni. Le vostre azioni Movimento che originano da questa regione sono protette dalle radiazioni. Le vostre azioni Costruzione in questa regione sono protette dalle radiazioni.
Spazioporto	Il sito non ha né Anomalia né Polvere	Raddoppiate il valore di una qualsiasi carta Movimento giocata o di qualsiasi carta Movimento Infra usata se tutti i team che muovono hanno iniziato nello Spazioporto. Consente il Trasporto dei Team a o da questo sito.

VINCERE IN VIAGGIATORI DELLE STELLE

Quando termina l'era *Viaggiatori delle Stelle*, voi (solamente, non la competizione) ottenete benefici aggiuntivi per le colonie che controllate, come segue:

- Nessuna Colonia _____ **Perdete 1T**
 1 Colonia _____ Ottenete **1T**
 2 Colonie _____ Ottenete **4T**
 3 Colonie _____ Ottenete **8T**
 4+ Colonie _____ Ottenete **13T**

Dopo il profitto per le colonie:

- Se il vostro totale eccede il totale della competizione di **11T** o più, vincete dominando lo spazio esplorato.
- Se il vostro totale eccede il totale della competizione di **1-10T**, vincete con lieve margine in un mercato affollato.

- Se il vostro totale è pari al totale della competizione, il mercato è diviso in quote eguali, senza un leader economico definito.
- Se il totale della competizione eccede il vostro di 1-10 \mathbb{F} , siete un affarista decente, ma secondo alla competizione.
- Se il totale della competizione eccede il vostro di 11 \mathbb{F} o più, perdete male e la vostra quota di mercato viene acquisita dalla competizione.

Situazioni Opzionali delle Ere

Dopo aver giocato in solitario **SpaceCorp** qualche volta, potreste desiderare di incrementare la varietà e la difficoltà aggiungendo **Situazioni delle Ere** al gioco. Il gioco include sei carte Situazioni delle Ere, che si trovano sul retro di sei carte progresso che non si usano nel gioco in solitario.

Piazzamento — Quando si piazza ciascuna era, mescolate le carte Situazione delle Ere assieme. Poi pescatene a caso una e ponetela a faccia in su accanto alla plancia.

Effetto — Ogni carta Situazione delle ere elenca due situazioni, ciascuna indicata con l'era o ere cui si applica la situazione. Usate solo la situazione indicata col simbolo dell'era corrente, ignorando le altre situazioni.

Esempio: La carta a destra darebbe "Scarsità di Carburante" durante le ere Marinai o Cercatori di Pianeti, o "Mutazioni Casuali" nell'era Viaggiatori delle Stelle.

Ogni situazione ha due parti: istruzioni date dal testo ed una illustrazione di tre pedine di modifica all'offerta della competizione.

- Le istruzioni possono includere una modifica al piazzamento dell'era o una condizione che si applica per tutta l'era. Implementate le istruzioni come sono scritte. *Altri chiarimenti per alcune situazioni sono forniti qui sotto.*

- Trovate le pedine corrispondenti e ponetele negli spazi assegnati della Tabella dell'Azione Offerta della Competizione sulla mappa. Le pedine rimpiazzano le modifiche stampate di default sulla plancia per l'era corrente.

Esempio: Se pescata nell'era Marinai, la carta a destra rimpiazzerebbe i modificatori di default Avanzamento Movimento, Esplorazione e Costruzione con "Movimento -1 \mathbb{F} " e due "azione offerta: nulla" rispettivamente.

Gli effetti della situazione durano per tutta l'era corrente solamente: non si applicano alle ere seguenti. Al termine di ciascuna era, rimuovete tutte le pedine di modifica alle offerte posti e riponete la carta Situazione delle Ere nella scatola – non nel rispettivo mazzo.

Chiarimenti sulla Situazione delle Ere

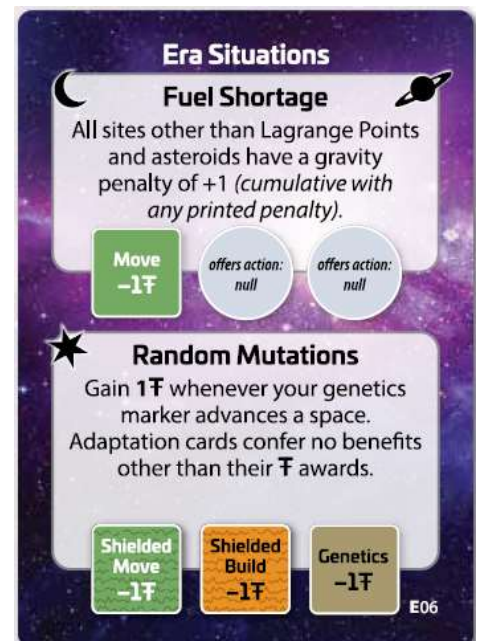
Esaurimento Cerebrale — Non potete giocare carte come Vantaggio. Quando la competizione pesca un Vantaggio durante una Azione Offerta, ponetelo nelle offerte: non rimuovetelo e non implementate il Vantaggio.

L'Età d'Oro — Rimuovete le tre carte Iniziali della competizione interamente con Offerte dal mazzo della competizione. Mescolate le rimanenti carte Iniziali, mescolatele in tre mazzi, e ponete le altre sei sopra il mazzo. Potete giocare carte Tempo come nel gioco con più giocatori. Al termine dell'era, assicuratevi di recuperare le carte Tempo per includerle successivamente nel mazzo della competizione dell'era **Viaggiatori delle Stelle**.

Supporto Popolare — Prima di preparare il mazzo per il gioco, cercate nel mazzo dell'era scegliendo due qualsiasi carte Avanzamento. Nell'era **Viaggiatori delle Stelle**, se ponete una carta Avanzamento scelta nella casella Infra con una carta posta in precedenza, rimuovete la carta vecchia dal gioco.

Asteroide Isolato — L'Asteroide Isolato è un sito esplorabile con un costo di esplorazione di 2 ed un costo di costruzione di 4. Condivide la regione con il sito Solare Punto di Lagrange 1. Al termine dell'era, rimuovete la pedina di Asteroide Isolato dal gioco.

Il Grande Balzo — Qualsiasi \mathbb{F} ottenuto è in aggiunta ad altri premi.



SCHEDA DEL BUSINESS (1-2 giocatori)

TABELLA DEL PROFITTO (F)

CONTRATTI MARINAI	CONTRATTI CERC. DI PIANETI	CONTRATTI VIAG. DELLE STELLE
1» prima azione Produzione 2F	2» 2 carte progresso 3F	1» prima colonia 3F
2» 4 basi Lagrange 3F	3» 4 basi astroidee 2F	2» colonie con valore di almeno 16 4F
3» 4 basi non-Lagrange 2F	4» basi in 3 regioni oltre Giove 3F	3» basi in 4 regioni non adiacenti 3F
4» prima base su Marte 3F	5» 2 basi oltre Urano 3F	4» basi in 3 regioni multi-stelle 4F
5» Il vostro cubo Genetica è avanzato di 2 spazi 2F	6» 3 basi in una regione 3F	5» 7 carte progresso 4F
6» carte in 3 caselle Infra 2F	7» carte non Iniziali Cerc. di Pianeti in 3 caselle Infra 2F	6» carte non Iniziali Viag. delle Stelle in 3 caselle Infra 2F
7» basi in 5 regioni 2F	8» basi su 4 siti che contengono acqua o vita 3F	7» basi in 6 regioni 4F

BUSINESS DISPLAY (1-2 players)

Score Track: 0/50, 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 45

Contract Fulfillment Markers: 1» (Contract Completato), 2» (Contract Fulfilled marker), 3» (Contract Fulfilled marker), 4» (Contract Fulfilled marker), 5» (Contract Fulfilled marker), 6» (Contract Fulfilled marker), 7» (Contract Fulfilled marker)

SpaceCorp © 2018 GMT Games, LLC

SCHEDA DEL BUSINESS (3-4 giocatori)

TABELLA DEL PROFITTO (T)

BUSINESS DISPLAY (3-4 players)

CONTRATTI MARINAI

- 1» prima azione Produzione 2T
- 2» 3 basi Lagrange 3T
- 3» 3 basi non-Lagrange 2T
- 4» prima base su Marte 3T
- 5» Il vostro cubo Genetica è avanzato di 2 spazi 2T
- 6» carte in 3 caselle Infra 2T
- 7» basi in 4 regioni 2T

CONTRATTI CERC. DI PIANETI

- 2 carte progresso 3T
- 3 basi asteroide 2T
- basi in 3 regioni oltre Giove 3T
- 2 basi oltre Urano 3T
- 3 basi in una regione 3T
- carte non Iniziali Cerc. di Pianeti in 3 caselle Infra 2T
- basi su 4 siti che contengono acqua o vita 3T

CONTRATTI VIAG. DELLE STELLE

- prima colonia 3T
- colonie con valore di almeno 15 4T
- basi in 3 regioni non adiacenti 3T
- basi in 3 regioni multi-stelle 4T
- 6 carte progresso 4T
- carte non Iniziali Viag. delle Stelle in 3 caselle Infra 2T
- basi in 5 regioni 4T

0/50 5 10 15 20 25 30 35 40 45

Contract Completato

Contract Fulfilled marker

SpaceCorp © 2018 GMT Games, LLC

Ricerca **2**

Infra Ricerca

Movimento **2**

Casella Infra 1

Costruzione **1**

Casella Infra 2

NEL VOSTRO TURNO:

0. Avanzate a stella (solo Viag. Stelle)
1. Effettuate un'azione
2. Reclamate i contratti
3. gli avversari reclamano i premi
4. Effettuate un trasporto team gratuito
5. Scartate & ripristinate le offerte
6. Pescate una carta se ne avete 4- in mano

Basi & Team

(Inizio Rev.)
Avanzamento o Adattamento

Ruota del Progresso

(Inizio Gen.)

Produzione Ereditata



Ricerca 2

Infra Ricerca




Movimento 4

Casella Infra 1



Esplorazione 2

Casella Infra 2



Costruzione 2

oppure








Costruzione 1

schermata


Casella Infra 3


NEL VOSTRO TURNO:

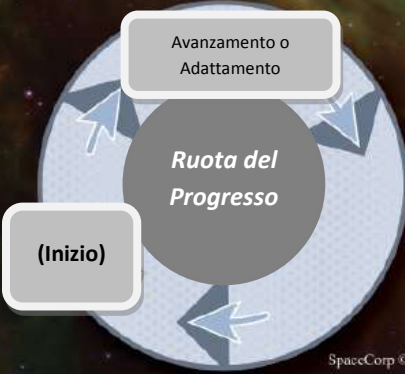
0. Avanzate a stella (solo Viag. Stelle)
1. Effettuate un'azione
2. Reclamate i contratti
3. gli avversari reclamano i premi
4. Effettuate un trasporto team gratuito
5. Scartate & ripristinate le offerte
6. Pescate una carta se ne avete 4- in mano

Basi & Team





Avanzamento o Adattamento

(Inizio)

SpaceCorp © 2018 GMT Games, LLC

CARTE SITUAZIONE DELLE ERE

Situazione dell'Era

Scarsità di Capitali
Tutti i premi per i contratti sono dimezzati.
(arrotondate per eccesso)

Esplor. +1 F Prod. +1 F Azione offerta: annullata

Competizione Seria
Dopo ogni turno della competizione nella quale ha effettuato una Azione Offerta, la competizione effettua un altro turno.

Prod. -1 F Genet. -1 F Azione offerta: annullata

E01

Situazione dell'Era

Mercato Saturo
Non potere effettuare alcuna azione
Speciale. Quando **Produce**te, ottenete -1 F.

Esplor. +1 F Prod. -1 F Spec. -1 F

Corsa Locale alla Terra
Non piazzate la tessera 1° Oltre.
Ponete sette carte iniziali della Competizione che contengono Azioni Sito sopra il mazzo dopo aver mescolato le altre carte Iniziali nel mazzo.
Quando una base viene posta su un asteroide nella regione di Giove, il possessore ottiene 1 F.

Mov. -1 F Spec. -1 F Azione offerta: annullata

E02

Situazione dell'Era

Conflitto sulla Terra
Non potete effettuare azioni **Avanzamento**.

Avanz. Mov. -1 F Avanz. Esplor. -1 F Avanz. Costr. -1 F

Esaurimento Cerebrale
Non pescate una carta alla fine dei vostri turni (saltate il punto 6). Non si possono giocare i **Vantaggi**.

Research -1 F Rivel. -1 F Azione offerta: annullata

E03

Situazione dell'Era

Asteroide Isolato
Durante il piazzamento, ponete la tessera sito **Asteroide Isolato** nella regione Solare Punto di Lagrange 1. Ponete un team della competizione su di esso. Quando pescate una Azione Sito non possibile della competizione, effettuate una Azione Sito sull'Asteroide Isolato invece che pescare un'altra carta.

Avanz. Mov. +1 F Avanz. Esplor. +1 F Avanz. Costr. +1 F

Consulenti
Quando effettuate un'azione **Produzione**, **Genetica** o **Rivelazione**, potete spendere 1 F per incrementare il valore dell'azione di 1.

Prod. +1 F Genet. +1 F Rivel. +1 F

E04

Situazione dell'Era

Difficile da Trovare

Tutti i costi di esplorazione sono incrementati di 1.
(quale tessera Scoperta viene pescata si basa ancora sui costi di esplorazione stampati)

Esplor. -1 F **Spec.** -1 F *Azione offerta: annullata*

L'Età Oscura

Non ottenete il premio in ₣ quando acquistate una carta Avanzamento. Non si ottengono ₣ per il numero di colonie che possedete a fine partita.

Costr. -1 F **Rivel.** -1 F *Azione offerta: annullata*

E05

Situazione dell'Era

Scarsità di Carburante

Tutti i siti tranne Lagrange Point ed asteroidi hanno una penalità per la gravità di +1
(cumulativa con qualsiasi penalità stampata)

Mov. -1 F *Azione offerta: annullata* *Azione offerta: annullata*

Mutazioni Casuali

Ottenete 1₣ quando la vostra tessera Genetica avanza di uno spazio. Le carte Adattamento non danno benefici a parte il premio in ₣.

Mov. Scherm. -1 F **Costr. Scherm.** -1 F **Genet.** -1 F

E06

CARTE ADATTAMENTO



1F Adattamento 

BASSA MASSA CORPOREA
Le vostre azioni di **Movimento** ottengono:

Movimento 5



A01



Adattamento 

BASSA MASSA CORPOREA
Le vostre azioni di **Movimento** ottengono:

Movimento 5



A02



1F Adattamento 

EFFICIENZA ENERGETICA
Le vostre azioni di **Costruzione** ottengono:

Costruzione 3



A03



Adattamento 

EFFICIENZA ENERGETICA
Le vostre azioni di **Costruzione** ottengono:

Costruzione 3



A04



1F Adattamento 

RESISTENZA ALLE RADIAZIONI

Prerequisito:
qualsiasi altro Adattamento

Le vostre azioni **Movimento** e **Costruzione** sono protette dalle radiazioni.




A05



Adattamento 

RESISTENZA ALLE RADIAZIONI

Prerequisito:
qualsiasi altro Adattamento

Le vostre azioni **Movimento** e **Costruzione** sono protette dalle radiazioni.




A06



1F Adattamento 

EMPATIA COOPERATIVA
Quando usate una Infra o base di un avversario, quel giocatore non riceve un premio.

A07

Adattamento 

EMPATIA COOPERATIVA
Quando usate una Infra o base di un avversario, quel giocatore non riceve un premio.

A08



1F Adattamento 

FOCUS SENSORIALE
Quando dovete pescare una tessera Scoperta **e3** o **Primaria**, pescatene due invece. Scegliete una delle due tessere e riponete l'altra sopra il suo gruppo di pesca.

A09

Adattamento 

FOCUS SENSORIALE
Quando dovete pescare una tessera Scoperta **e3** o **Primaria**, pescatene due invece. Scegliete una delle due tessere e riponete l'altra sopra il suo gruppo di pesca.

A10



1F Adattamento 

TOLLERANZA ALL'ATMOSFERA
Vale 1 Punto Coloni



A11

Adattamento 

TOLLERANZA ALL'ATMOSFERA
Vale 1 Punto Coloni



A12



1F **Adattamento** ★

IBRIDI

Quando **Costruite** una base su una tessera **Primaria**, potete scegliere di porre una seconda base diversa lì. Gli effetti delle due basi sono cumulativi.



A13




Adattamento ★

IBRIDI

Quando **Costruite** una base su una tessera **Primaria**, potete scegliere di porre una seconda base diversa lì. Gli effetti delle due basi sono cumulativi.




A14




1F **Adattamento** ★

SOCIO OCCULTO

Quando effettuate un'azione **Produzione**, l'avversario con maggiore profitto perde 1F. (A vostra scelta in caso di parità)



A15



Adattamento ★

SOCIO OCCULTO

Quando effettuate un'azione **Produzione**, l'avversario con maggiore profitto perde 1F. (A vostra scelta in caso di parità)



A16



1F **Adattamento** ★

FIGLI DELLE STELLE

Prerequisito:
due qualsiasi Avanzamenti

Ottenete immediatamente un nuovo team. Ponetelo nella stella in qualsiasi regione senza team.



A17



Adattamento ★

FIGLI DELLE STELLE

Prerequisito:
due qualsiasi Avanzamenti

Ottenete immediatamente un nuovo team. Ponetelo nella stella in qualsiasi regione senza team.



A18



2T Avanzamento 

MECCANISMI QUANTICI
Le vostre azioni di **Ricerca** ottengono:

Ricerca 1



B01



Avanzamento 

MECCANISMI QUANTICI
Le vostre azioni di **Ricerca** ottengono:

Ricerca 1



B02



2T Avanzamento 

CAMPI DI ENERGIA
Le vostre basi sono considerate basi **Sicure** oltre al loro altro tipo.



Protegge da Phobos

B03



Avanzamento 

CAMPI DI ENERGIA
Le vostre basi sono considerate basi **Sicure** oltre al loro altro tipo.



Protegge da Phobos

B04



2T Avanzamento 

RETE DI ESPLORAZIONE
Le vostre azioni di **Esplorazione** ottengono:

Esplorazione x2



B05



Avanzamento 

RETE DI ESPLORAZIONE
Le vostre azioni di **Esplorazione** ottengono:

Esplorazione x2



B06



2T Avanzamento ★

TRASMETTITORE COLLEGATO

Trasferite Immediatamente uno dei vostri team a Sol o ad un qualsiasi sistema stellare vuoto, ponendolo direttamente sulla stella.



(Prerequisito per Salto nell'iperspazio)

B07



Avanzamento ★

TRASMETTITORE COLLEGATO

Trasferite Immediatamente uno dei vostri team a Sol o ad un qualsiasi sistema stellare vuoto, ponendolo direttamente sulla stella.



(Prerequisito per Salto nell'iperspazio)

B08



2T Avanzamento ★

SALTO NELL'IPERSPAZIO

Prerequisito:
TRASMETTITORE COLLEGATO

Le vostre azioni **Movimento** ottengono:

Movimento x4

B09



Avanzamento ★

SALTO NELL'IPERSPAZIO

Prerequisito:
TRASMETTITORE COLLEGATO

Le vostre azioni **Movimento** ottengono:

Movimento x4

B10



2T Avanzamento ★

SPOSTAMENTO DELLA MATERIA

Avanzate immediatamente la vostra tessera genetica e quella rivelazione di 2 spazi ciascuna.

B11



Avanzamento ★

SPOSTAMENTO DELLA MATERIA

Avanzate immediatamente la vostra tessera genetica e quella rivelazione di 2 spazi ciascuna.

B12



2F Avanzamento ★

TRASFERIMENTO DI INFRA

Alla fine delle vostre azioni, potete automaticamente fare **Progresso** con una carta disponibile che avete giocato dalla vostra mano.

B13



Avanzamento ★

TRASFERIMENTO DI INFRA

Alla fine delle vostre azioni, potete automaticamente fare **Progresso** con una carta disponibile che avete giocato dalla vostra mano.

B14

TABELLE RIASSUNTIVE

AZIONI



Ricerca

Dovete avere 7 carte o meno in mano. Pescate carte pari al vostro valore di Ricerca, una alla volta, dalle offerte o da sopra il mazzo dell'era.



Movimento

Muovete uno dei vostri team da una base a qualsiasi sito, o da qualsiasi sito ad una base. Il vostro valore di Movimento deve essere pari o superiore alla distanza totale di viaggio.



Aggiungete le Aggiunte al Transito tra pianeti esterni.



Il movimento non Schermato nella zona di radiazioni costa 2F.



Il movimento non Schermato costa 3F.



Esplorazione

Pescate e ponete una tessera di scoperta in ciascuna casella scoperta in un sito occupato da un vostro team. Il vostro valore di Esplorazione deve essere pari o superiore al costo di esplorazione (e#) del sito. Ponete il vostro team sopra la tessera per reclamarla.



Costruzione

Ponete una base che rispetta i suoi Requisiti di Costruzione su ogni tessera di scoperta in un sito occupato da un vostro team. Un sito privo di una casella esplorazione non necessita di una tessera di scoperta. Il vostro valore di Costruzione deve essere pari o superiore al costo base (b#) modificato totale del sito.



La Costruzione non schermata nella zona di radiazioni costa 2F.



La Costruzione non schermata costa 3F.

Se costruite una base in un sito con un team della competizione, rimuovete quel team *(solo per il gioco in solitario)*



Produzione

Ricevete profitto (F) dalle tessere di scoperta con una produzione (P#) che sono occupate dalle vostre basi. Il vostro valore di Produzione deve essere pari o superiore al numero di tessere dalle quale desiderate ricevere profitto.



Genetica

Avanzate il vostro cubo marrone chiaro di un numero di spazi lungo la vostra Ruota del Progresso pari al vostro valore Genetica totale.



Rivelazione

Avanzate il vostro cubo nero di un numero di spazi lungo la vostra Ruota del Progresso pari al vostro valore Rivelazione.



Avanzamento

Una sola carta con capacità Avanzamento. Ponete la carta sul vostro HQ nelle caselle Infra 1, 2 o 3 (non nella casella Infra Ricerca). Se vi è già una carta presente dell'era corrente, riprendetela in mano. Se vi è una carta di un'era precedente, rimuovetela dal gioco.





































Speciale

Una carta solamente. Implementate l'effetto descritto nella casella grigia.



























★ Creare una Colonia

Non è necessario il gioco di carta o l'uso di Infra.
















	ERA	TIPO BASE	DI	REQUISITO COSTRUZIONE	DI	BENEFICIO
		Attrazione		La tessera di Scoperta ha  o è un Manufatto Alieno  .		La tessera di scoperta ottiene "P1"
				La tessera di Scoperta è Avamposto Alieno/Rovine  o Anomalia  .		La tessera di scoperta ottiene "P2"
		Bio Lab		La tessera di Scoperta ha vita  .		Quando è costruita, avanzate la vostra tessera di genetica di 1 spazio.
		Sfruttamento		La tessera di Scoperta ha una P#  o un valore colonia		Quando viene costruita, ottenete T pari al P# sulla tessera di Scoperta. Quel P# viene perso per il resto della partita.
		Industriale		La tessera di Scoperta ha acqua  o una P#		Il giocatore attivo può raddoppiare il suo valore totale di costruzione quando effettua un'azione di Costruzione in questa regione.
				Vale 1 Punto Coloni (<i>max una volta per regione</i>)		
		Raffineria		La tessera di Scoperta ha P#		Il P# della tessera ottiene valore +1.
		Ricerca		Nessuno		Quando viene costruita, prendete una carta dalle offerte;  oppure avanzate la vostra tessera rivelazione di 1 spazio.
		Sicurezza		Nessuno		Quando viene costruita, ottenete 1T per ogni base nella regione ( o vicina) appartenente ad un avversario. Il beneficio viene perso se vi è già una base Sicurezza nella regione ( o vicina) appartenente a qualsiasi giocatore.
						 Quando viene costruita, ricevete immediatamente tutti i premi sulle tessere di Scoperta in questa regione se è presente la tessera di Scoperta Aliena Phobes .
		Fabbrica di Scudi		la tessera di scoperta ha 		L'azione durante la quale viene costruita una Fabbrica di Scudi è automaticamente schermata dalle radiazioni. Il giocatore attivo può scegliere di far originare una azione di Movimento da questa regione come schermata dalle radiazioni. Il giocatore attivo può scegliere di effettuare una azione di Costruzione in questa regione come schermata dalle radiazioni.
		Spazioporto		Il sito è Lagrange Point		Il giocatore attivo può far ottenere a ciascun team che inizia in uno Spazioporto Movimento 2 . Consente il trasporto dei team a o da questo sito.
				Il sito non ha penalità gravità		Il giocatore attivo può raddoppiare il valore in una qualsiasi carta Movimento giocata o di una carta Infra Movimento usata se tutti i team che muovono iniziano in uno Spazioporto.
				La tessera di scoperta non è Anomalia né Polvere .		Consente il trasporto dei team a o da questo sito.

LE CARTE "S"

S01	INIZIALE	MOVIMENTO 5 o MOVIMENTO 3 SCHERMATO	Può Progredire come Infra	Offerta 23
S02	INIZIALE	MOVIMENTO 5 o MOVIMENTO 3 SCHERMATO	Può Progredire come Infra	Ganimede
S03	INIZIALE	MOVIMENTO 5 o MOVIMENTO 3 SCHERMATO	Può Progredire come Infra	Offerta 34 
S04	INIZIALE	MOVIMENTO x3 o ESPLORAZIONE 3		Offerta 12 
S05	INIZIALE	MOVIMENTO x3 o ESPLORAZIONE 3		Offerta 14 
S06	INIZIALE	MOVIMENTO x3 o ESPLORAZIONE 3		Europa
S07	INIZIALE	MOVIMENTO 5 o COSTRUZIONE 3		Due Scoperte & Contratto 6
S08	INIZIALE	MOVIMENTO 5 o COSTRUZIONE 3		Hygiea
S09	INIZIALE	MOVIMENTO 5 o COSTRUZIONE 3		Vesta
S10	INIZIALE	ESPLORAZIONE 3 o COSTRUZIONE 3		Interamnia
S11	INIZIALE	ESPLORAZIONE 3 o COSTRUZIONE 3		Ceres
S12	INIZIALE	ESPLORAZIONE 3 o COSTRUZIONE 3		Pallas
S13	-	MOVIMENTO x3 o MOVIMENTO x2 SCHERMATO	Può Progredire come Infra	Offerta 123
S14	-	MOVIMENTO x3 o MOVIMENTO x2 SCHERMATO	Può Progredire come Infra	Offerta 234 
S15	-	MOVIMENTO x3 o MOVIMENTO x2 SCHERMATO	Può Progredire come Infra	Offerta 124 
S16	-	MOVIMENTO 6 o ESPLORAZIONE 2	Può Progredire come Infra	Offerta 134 
S17	-	MOVIMENTO 6 o ESPLORAZIONE 2	Può Progredire come Infra	A/EE & Offerta 24 
S18	-	MOVIMENTO x4 o COSTRUZIONE 5		Offerta 12 
S19	-	MOVIMENTO x4 o COSTRUZIONE 5		Offerta 13 
S20	-	MOVIMENTO 6 o ESPLORAZIONE 2		A/SF & Offerta 23 
S21	-	MOVIMENTO x4 o ESPLORAZIONE 4		B/PN & Offerta 34 
S22	-	MOVIMENTO x4 o ESPLORAZIONE 4		A/LB & Offerta 14 
S23	-	MOVIMENTO x4 o ESPLORAZIONE 4		A/RR* & Offerta 34 
S24	-	MOVIMENTO x4 o ESPLORAZIONE 4		A/RR* & Offerta 23 
S25	-	MOVIMENTO x3 o COSTRUZIONE 4		B/QM & Offerta 13  
S26	-	MOVIMENTO x3 o COSTRUZIONE 4		A/LB & Offerta 14  
S27	-	MOVIMENTO x3 o COSTRUZIONE 4		B/EF & Offerta 12  
S28	-	COSTRUZIONE 3 o COSTRUZIONE 2 SCHERMATA	Può Progredire come Infra	A/EE & Offerta 24  
S29	-	COSTRUZIONE 3 o COSTRUZIONE 2 SCHERMATA	Può Progredire come Infra	Enceladus
S30	-	COSTRUZIONE 3 o COSTRUZIONE 2 SCHERMATA	Può Progredire come Infra	Ganimede
S31	-	COSTRUZIONE 3 o COSTRUZIONE 2 SCHERMATA	Può Progredire come Infra	2 scoperte & Contratto 6
S32	-	COSTRUZIONE 5	Può Progredire come Infra	2 scoperte & Contratto 6
S33	-	COSTRUZIONE 5	Può Progredire come Infra	Pallas / Hygiea
S34	-	MOVIMENTO x2 o COSTRUZIONE 4	Può Progredire come Infra	Pallas / Interamnia
S35	-	MOVIMENTO x2 o COSTRUZIONE 4	Può Progredire come Infra	Ceres / Pallas
S36	-	MOVIMENTO x2 o COSTRUZIONE 4	Può Progredire come Infra	Ceres / Vesta
S37	-	COSTRUZIONE 5 o PRODUZIONE 2	-	Hygiea / Vesta
S38	-	COSTRUZIONE 5 o PRODUZIONE 2	-	Hygiea / Enceladus
S39	-	COSTRUZIONE 5 o PRODUZIONE 2	-	Interamnia / Ceres
S40	-	ESPLORAZIONE 3 o COSTRUZIONE 4	Può Progredire come Infra	Sito Dispari Inferiore
S41	-	ESPLORAZIONE 3 o COSTRUZIONE 4	Può Progredire come Infra	Sito Pari Inferiore
S42	-	ESPLORAZIONE 4	-	Vesta / Interamnia
S43	-	ESPLORAZIONE 4	-	Tritone
S44	-	ESPLORAZIONE 3 o RIVELAZIONE 1	-	Tritone
S45	-	ESPLORAZIONE 3 o RIVELAZIONE 1	-	Charon
S46	-	ESPLORAZIONE 3 o GENETICA 1	-	Charon
S47	-	ESPLORAZIONE 3 o GENETICA 1	-	Plutone









































S48	-	ESPLORAZIONE 3 o PRODUZIONE 1	-	Plutone
S49	-	ESPLORAZIONE 3 o PRODUZIONE 1	-	Titano
S50	-	ESPLORAZIONE 3 o PRODUZIONE 1	-	Callisto
S51	-	RICERCA 3 o ESPLORAZIONE 3	-	Offerta 134 
S52	-	RICERCA 3 o ESPLORAZIONE 3	-	Europa
S53	-	RICERCA 2 o GENETICA 1	-	Sito Pari Maggiore
S54	-	RICERCA 2 o GENETICA 1	-	Callisto
S55	-	RICERCA 2 o RIVELAZIONE 1	-	Offerta 234 
S56	-	PRODUZIONE 1 o GENETICA 1	-	Io
S57	-	PRODUZIONE 1 o GENETICA 1	-	Io
S58	-	PRODUZIONE 2 o RIVELAZIONE 1	-	Dione
S59	-	PRODUZIONE 2 o RIVELAZIONE 1	-	Dione
S60	-	PRODUZIONE 2 o GENETICA 2	-	Dione
S61	-	GENETICA 2 o RIVELAZIONE 1	-	Giapeto
S62	-	GENETICA 2 o RIVELAZIONE 1	-	Giapeto
S63	-	COSTRUZIONE 5 o PRODUZIONE 2	-	Enceladus
S64	-	COSTRUZIONE 5 o GENETICA 1	-	Sito Dispari Maggiore
S65	-	MOVIMENTO x4 o RIVELAZIONE 1	-	Rhea
S66	-	MOVIMENTO x5 o ESPLORAZIONE 6	-	Rhea
S67	-	MOVIMENTO x5 o ESPLORAZIONE 6	-	Sito Pari Maggiore
S68	-	RIVELAZIONE 1 o VANTAGGIO: Quando un avversario sceglie una carta Avanzamento con premio 2 \mathbb{T} , ricevete voi la carta senza premio, se disponibile.		Titano
S69	-	PRODUZIONE 1 o VANTAGGIO: Quando viene completato un contratto, se era vostro ottenete 3 \mathbb{T} ; se era di un avversario ottenete 2 \mathbb{T} .		Titania / Umbriel
S70	-	PRODUZIONE 1 o VANTAGGIO: Quando un avversario Produce, ottenete anche voi X \mathbb{T} ; dpve X è pari alla metà di quello che ha ottenuto (arrotondate per eccesso)		Titania / Ariel
S71	-	MOVIMENTO x4 o VANTAGGIO: Giocatela all'inizio del vostro turno. Fate due turni di fila.		Ariel / Titania
S72	-	COSTRUZIONE 5 o VANTAGGIO: All'inizio di qualsiasi turno, indicate un'azione. Sino all'inizio del vostro turno successivo, quell'azione non può essere effettuata.		Ariel / Oberon
S73	-	ESPLORAZIONE 4 o VANTAGGIO: Alla fine di un turno di un avversario, prendete ed acquistate nella vostra mano tutte le carte che ha scartato.		Oberon / Titania
S74	-	RICERCA 2 o VANTAGGIO: All'inizio del turno di un avversario, prendete una carta dalle offerte.		Oberon / Umbriel
S75	-	COSTRUZIONE 5 o VANTAGGIO: Quando effettuate un'azione in questo turno, potete usare Infra su sino 2 HQ e gli avversari non ricevono premi per il vostro uso di Infra.		Umbriel / Oberon
S76	-	MOVIMENTO x4 o VANTAGGIO: Giocatela all'inizio del vostro turno. Ciascun giocatore deve scartare una carta Infra di un'era precedente dal loro HQ.		Umbriel / Ariel

LE CARTE "P"

P01	INIZIALE	MOVIMENTO 3 o MOVIMENTO 2 SCHERMATO	Può Progredire come Infra	Solare LP2 / Marte Sud
P02	INIZIALE	MOVIMENTO 4	Può Progredire come Infra	Una Scoperta & Contratto 6
P03	INIZIALE	MOVIMENTO 4	Può Progredire come Infra	Offerta 23 
P04	INIZIALE	MOVIMENTO 4	Può Progredire come Infra	Luna
P05	INIZIALE	MOVIMENTO 4 o ESPLORAZIONE 1	-	Solare LP2 / Marte Nord
P06	INIZIALE	MOVIMENTO 4 o ESPLORAZIONE 1	-	Solare LP5
P07	INIZIALE	COSTRUZIONE 2 o COSTRUZIONE 1 SCHERMATA	Può Progredire come Infra	Offerta 24 
P08	INIZIALE	COSTRUZIONE 2 o COSTRUZIONE 1 SCHERMATA	Può Progredire come Infra	Offerta 13 
P09	INIZIALE	COSTRUZIONE 2 o COSTRUZIONE 1 SCHERMATA	Può Progredire come Infra	Luna
P10	INIZIALE	ESPLORAZIONE 3 o COSTRUZIONE 3	-	Lunare LP4
P11	INIZIALE	ESPLORAZIONE 3 o COSTRUZIONE 3	-	Lunare LP5
P12	INIZIALE	ESPLORAZIONE 2	Può Progredire come Infra	Solare LP4
P13	-	MOVIMENTO 3 o MOVIMENTO 2 SCHERMATO	Può Progredire come Infra	Una Scoperta & Contratto 1
P14	-	MOVIMENTO 3 o MOVIMENTO 2 SCHERMATO	Può Progredire come Infra	Una Scoperta & Contratto 1
P15	-	MOVIMENTO 6	Può Progredire come Infra	Una Scoperta & Contratto 6
P16	-	MOVIMENTO 6	Può Progredire come Infra	Una Scoperta & Contratto 6
P17	-	MOVIMENTO 6	Può Progredire come Infra	Offerta 123 
P18	-	MOVIMENTO 4 o COSTRUZIONE 2	-	Solare LP2 / Marte Nord
P19	-	MOVIMENTO 4 o COSTRUZIONE 2	-	Offerta 123 
P20	-	COSTRUZIONE 3 o COSTRUZIONE 2 SCHERMATA	Può Progredire come Infra	Offerta 134 
P21	-	ESPLORAZIONE 2 o COSTRUZIONE 3	Può Progredire come Infra	Una Scoperta & Contratto 5
P22	-	ESPLORAZIONE 2 o COSTRUZIONE 3	Può Progredire come Infra	Offerta 134 
P23	-	ESPLORAZIONE 2 o COSTRUZIONE 3	Può Progredire come Infra	Offerta 124 
P24	-	COSTRUZIONE 3 o COSTRUZIONE 2 SCHERMATA	Può Progredire come Infra	Offerta 123 
P25	-	MOVIMENTO 4 o ESPLORAZIONE 2	Può Progredire come Infra	Offerta 23 
P26	-	MOVIMENTO 4 o ESPLORAZIONE 2	Può Progredire come Infra	Una Scoperta & Contratto 1
P27	-	MOVIMENTO 4 o ESPLORAZIONE 2	Può Progredire come Infra	Offerta 124 
P28	-	MOVIMENTO 8 o ESPLORAZIONE 3	-	Offerta 34 
P29	-	MOVIMENTO 8 o ESPLORAZIONE 3	-	Offerta 234 
P30	-	MOVIMENTO 8 o ESPLORAZIONE 3	-	Una Scoperta & Contratto 5
P31	-	MOVIMENTO 5 o COSTRUZIONE 3	-	Solare LP1
P32	-	MOVIMENTO 5 o COSTRUZIONE 3	-	Offerta 34 
P33	-	MOVIMENTO 5 o COSTRUZIONE 3	-	Solare LP5 / Solare LP4
P34	-	COSTRUZIONE 4 o PRODUZIONE 1	-	Lunare LP4 / Lunare LP5
P35	-	COSTRUZIONE 4 o PRODUZIONE 1	-	Solare LP1
P36	-	COSTRUZIONE 4 o PRODUZIONE 1	-	Lunare LP4 / Lunare LP5
P37	-	RICERCA 2 o ESPLORAZIONE 2	-	Solare LP4 / Solare LP5
P38	-	RICERCA 2 o ESPLORAZIONE 2	-	Solare LP2 / Marte Sud
P39	-	RICERCA 2 o GENETICA 1	-	Lunare LP4
P40	-	RICERCA 2 o RIVELAZIONE 1	-	Lunare LP5
P41	-	PRODUZIONE 1 o GENETICA 1	-	Luna / Solare LP2
P42	-	PRODUZIONE 1 o GENETICA 1	-	Offerta 14 
P43	-	PRODUZIONE 2 o RIVELAZIONE 1	-	Sisiphus / Cometa di Halley
P44	-	PRODUZIONE 2 o RIVELAZIONE 1	-	Sisiphus
P45	-	ESPLORAZIONE 3 o GENETICA 1	-	Cometa di Halley
P46	-	COSTRUZIONE 4 o GENETICA 1	-	Cometa di Halley / Sisiphus
P47	-	ESPLORAZIONE 3 o PRODUZIONE 1	-	Marte Nord
P48	-	COSTRUZIONE 5 o Spostate uno dei vostri team correntemente nel Sistema Solare Interno a qualsiasi sito.	-	Marte Nord

P49	-	COSTRUZIONE 5 o Ottenete 2 \mathbb{T} .	-	Marte Nord / Marte Sud
P50	-	ESPLORAZIONE 3 o Porre una tessera di scoperta in qualsiasi sito vuoto. Ottenete qualsiasi premio immediato.	-	Marte Nord / Marte Sud
P51	-	ESPLORAZIONE 3 o Porre una tessera di scoperta in qualsiasi sito vuoto. Ottenete qualsiasi premio immediato.	-	Marte Sud
P52	-	GENETICA 1 o VANTAGGIO: Giocatela alla fine di qualsiasi turno. Per ogni base che si trova su una tessera di scoperta con vita (🟢), il possessore perde 1 \mathbb{T} .		Marte Sud
P53	-	COSTRUZIONE 4 o VANTAGGIO: All'inizio di qualsiasi turno, indicate un'azione. Sino all'inizio del vostro turno successivo, quell'azione non può essere effettuata.		Marte Sud
P54	-	ESPLORAZIONE 3 o VANTAGGIO: Alla fine di un turno di un avversario, prendete ed acquistate nella vostra mano tutte le carte che ha scartato.		Phobos
P55	-	RICERCA 2 o VANTAGGIO: All'inizio del turno di un avversario, prendete una carta dalle offerte.		Phobos / Deimos
P56	-	MOVIMENTO 6 o VANTAGGIO: Giocatela all'inizio del vostro turno. Fate due turni di fila.		Deimos
P57	-	COSTRUZIONE 4 o VANTAGGIO: Quando effettuate un'azione in questo turno, potete usare Infra su sino 2 HQ e gli avversari non ricevono premi per il vostro uso di Infra.		Deimos / Phobos
P58	-	PRODUZIONE 1 o VANTAGGIO: Quando viene completato un contratto, se era vostro ottenete 2 \mathbb{T} ; se era di un avversario ottenete 1 \mathbb{T} .		Marte Nord

LE CARTE "M"

M01	INIZIALE	MOVIMENTO 1	Può Progredire come Infra	Tutte le offerte 
M02	INIZIALE	MOVIMENTO 1	Può Progredire come Infra	Tutte le offerte 
M03	INIZIALE	MOVIMENTO 1	Può Progredire come Infra	Tutte le offerte 
M04	INIZIALE	MOVIMENTO 1	Può Progredire come Infra	Contratto 6
M05	INIZIALE	MOVIMENTO 1 o COSTRUZIONE 1	-	Epsilon Indi 
M06	INIZIALE	MOVIMENTO 1 o COSTRUZIONE 1	-	Lacaille 8760 
M07	INIZIALE	MOVIMENTO 1 o COSTRUZIONE 1	-	Lacaille 9352 
M08	INIZIALE	MOVIMENTO 1 o COSTRUZIONE 1	-	Cygni 
M09	INIZIALE	MOVIMENTO 1 o ESPLORAZIONE 1	-	Groombridge 34 
M10	INIZIALE	MOVIMENTO 1 o ESPLORAZIONE 1	-	Wolf 1061 
M11	INIZIALE	MOVIMENTO 1 o ESPLORAZIONE 1	-	Epsilon Eridani 
M12	INIZIALE	MOVIMENTO 1 o ESPLORAZIONE 1	-	Tau Ceti 
M13	-	MOVIMENTO 2 o ESPLORAZIONE 1	Può Progredire come Infra	B/ET & tutte le Offerte 
M14	-	MOVIMENTO 2 o ESPLORAZIONE 1	Può Progredire come Infra	Tutte le Offerte 
M15	-	MOVIMENTO 2 o ESPLORAZIONE 1	Può Progredire come Infra	B/ET & tutte le Offerte 
M16	-	MOVIMENTO 3	Può Progredire come Infra	A/SC* & tutte le Offerte 
M17	-	MOVIMENTO 3	Può Progredire come Infra	A/ET & tutte le Offerte 
M18	-	MOVIMENTO 2 o COSTRUZIONE 2	-	B/JD* & tutte le Offerte  
M19	-	MOVIMENTO 2 o COSTRUZIONE 2	-	A/HY & tutte le Offerte  
M20	-	MOVIMENTO 2 o COSTRUZIONE 2	-	B/ET & tutte le Offerte 
M21	-	MOVIMENTO 2 o COSTRUZIONE 2	-	B/JD* & tutte le Offerte 
M22	-	MOVIMENTO 2 o COSTRUZIONE 2	-	A/ET & tutte le Offerte 
M23	-	COSTRUZIONE 1	Può Progredire come Infra	A/SC* & tutte le Offerte 
M24	-	COSTRUZIONE 1	Può Progredire come Infra	Contratto 6
M25	-	COSTRUZIONE 1	Può Progredire come Infra	Sito Pari Maggiore 
M26	-	ESPLORAZIONE 1 o COSTRUZIONE 1	Può Progredire come Infra	Sito Dispari Maggiore 
M27	-	ESPLORAZIONE 1 o COSTRUZIONE 1	Può Progredire come Infra	Ross 780 
M28	-	ESPLORAZIONE 1	Può Progredire come Infra	Ross 780 
M29	-	ESPLORAZIONE 1	Può Progredire come Infra	Stella di Kapteyn 
M30	-	PRODUZIONE 1 o COSTRUZIONE 2	-	Stella di Kapteyn 
M31	-	PRODUZIONE 1 o COSTRUZIONE 2	-	Stella di Kapteyn 
M32	-	PRODUZIONE 1 o COSTRUZIONE 2	-	61 Cygni 
M33	-	ESPLORAZIONE 1 o COSTRUZIONE 2	-	61 Cygni 
M34	-	PRODUZIONE 1 o ESPLORAZIONE 2	-	Epsilon Indi 
M35	-	PRODUZIONE 1 o ESPLORAZIONE 2	-	Epsilon Indi 
M36	-	COSTRUZIONE 2 o ESPLORAZIONE 2	-	Epsilon Indi 
M37	-	RICERCA 2 o GENETICA 1	-	Wolf 1061 
M38	-	RICERCA 2 o GENETICA 1	-	Wolf 1061 
M39	-	ESPLORAZIONE 1 o COSTRUZIONE 2	-	Alpha Centuari 
M40	-	MOVIMENTO 2 o Porre una tessera di scoperta su un sito vuoto. Ottenete qualsiasi premio immediato.	-	Groombridge 1618 

M41	-	MOVIMENTO 3 o VANTAGGIO: Giocarla all'inizio del vostro turno. Effettuate due turni di fila.	Groombridge 1618 5
M42	-	PRODUZIONE 1 o VANTAGGIO: Giocarla all'inizio del vostro turno. Ottenete 1T poi prendete tutte le carte Iniziali dalle offerte.	Groombridge 1618 7
M43	-	ESPLORAZIONE 2 o VANTAGGIO: Alla fine di un turno di un avversario, prendete ed acquistate nella vostra mano tutte le carte che ha scartato.	Epsioln Eridani 7
M44	-	RICERCA 2 o VANTAGGIO: All'inizio del turno di un avversario, prendete una carta dalle offerte.	Epsioln Eridani 5
M45	-	COSTRUZIONE 3 o VANTAGGIO: All'inizio di qualsiasi turno, indicate un'azione. Sino all'inizio del vostro turno successivo, quell'azione non può essere effettuata.	Epsioln Eridani 9

LE CARTE "T"

T01	Quando effettuate un'azione di Movimento , Esplorazione o Costruzione , scegliete tra: <ul style="list-style-type: none"> Raddoppiare il valore totale dell'azione. Usare il valore totale due volta, una per ciascuno di due team. 	Tau Ceti 7
T02	Quando effettuate un'azione di Movimento , Esplorazione o Costruzione , scegliete tra: <ul style="list-style-type: none"> Raddoppiare il valore totale dell'azione. Usare il valore totale due volta, una per ciascuno di due team. 	Tau Ceti 4
T03	Quando effettuate un'azione di Movimento , Esplorazione o Costruzione , scegliete tra: <ul style="list-style-type: none"> Raddoppiare il valore totale dell'azione. Usare il valore totale due volta, una per ciascuno di due team. 	Lacaille 8760 8
T04	Quando effettuate un'azione di Movimento , Esplorazione o Costruzione , scegliete tra: <ul style="list-style-type: none"> Raddoppiare il valore totale dell'azione. Usare il valore totale due volta, una per ciascuno di due team. 	Lacaille 8760 6
T05	Quando effettuate un'azione di Movimento , Esplorazione o Costruzione , scegliete tra: <ul style="list-style-type: none"> Raddoppiare il valore totale dell'azione. Usare il valore totale due volta, una per ciascuno di due team. 	Lacaille 9352 3
T06	Quando effettuate un'azione di Movimento , Esplorazione o Costruzione , scegliete tra: <ul style="list-style-type: none"> Raddoppiare il valore totale dell'azione. Usare il valore totale due volta, una per ciascuno di due team. 	Groombridge 34 2
T07	Quando effettuate un'azione di Movimento , Esplorazione o Costruzione , scegliete tra: <ul style="list-style-type: none"> Raddoppiare il valore totale dell'azione. Usare il valore totale due volta, una per ciascuno di due team. 	Gleise 1 2
T08	Quando effettuate un'azione di Movimento , Esplorazione o Costruzione , scegliete tra: <ul style="list-style-type: none"> Raddoppiare il valore totale dell'azione. Usare il valore totale due volta, una per ciascuno di due team. 	Gleise 1 0