

# STELLAR HORIZONS

## SOMMARIO

1. Componenti di gioco.....	3
2. Concetti e caratteristiche .....	4
2.1. Numeri e Dadi.....	4
2.2. Plance del Sistema Solare.....	5
2.2.1. Tessere Mondo .....	5
2.3. Pedine.....	5
2.3.1. Risorse .....	6
2.3.2. Valuta (B) .....	6
2.3.3. Pedine Tecnologia e Punti Tecnologia.....	6
2.3.4. Pedine Politiche .....	6
2.3.5. Missioni.....	7
2.3.6. Pedine Commercio .....	7
2.3.7. Pedine Punti Vittoria .....	7
2.4. Gli Schemi della Tecnologia e delle Politiche .....	8
2.5. Politiche e Relazioni Estere.....	8
2.6. Navi.....	9
2.6.1. Lanciatori (LV).....	9
2.6.2. Esploratori Robotici (RE).....	9
2.6.3. Veicoli con Equipaggio (CV) .....	9
2.6.4. Pedine Nave.....	10
2.6.5. Autonomia dei Veicoli con Equipaggio .....	10
2.6.6. Status di Riserva .....	10
2.6.7. Rientro .....	11
2.6.8. Atmosfere Pericolose .....	11
2.6.9. Radiazioni Pericolose.....	11
2.7. Basi .....	11
2.7.1. Strutture .....	11
2.8. Flotte e gruppi di navi.....	12
2.8.1. Ascensori Spaziali.....	12
2.8.2. Pedine Danno .....	12
3. Sequenza di Gioco .....	13
3.1. Fase Economica (ogni decade) .....	13

3.1.1.	Ricevere pedine politiche e tirare per gli Eventi.....	13
3.1.2.	Step iniziativa.....	14
3.1.3.	Step diplomazia .....	14
3.1.4.	Step Produzione.....	14
3.1.5.	Trasporto delle risorse.....	15
3.1.6.	Aggiungere Basi, Asteroidi, Pirati e Pedine Commercio .....	16
3.1.7.	Sviluppo delle tecnologie.....	16
3.1.8.	Espansione degli insediamenti .....	17
3.1.9.	Step delle politiche .....	17
3.2.	Costruzione e manutenzione delle navi .....	17
3.3.	Fase movimento .....	17
3.3.1.	Discesa delle navi nei riquadri di trasferimento eliocentrico .....	18
3.3.2.	Movimento nei sistemi planetari .....	18
3.3.3.	Trasferimenti eliocentrici .....	18
3.3.4.	Movimento con Lanciatori.....	18
3.3.5.	Malfunzionamento dei motori .....	19
3.3.6.	Intercettazione .....	19
3.4.	Fase di combattimento.....	19
3.4.1.	Combattimento spaziale.....	20
3.4.2.	Ricerca .....	20
3.4.3.	Resa .....	20
3.4.4.	Risolvere i Punti Tattica .....	21
3.4.5.	Risolvere il Combattimento .....	21
3.4.6.	Effetti Post-Combattimento .....	22
3.4.7.	Blocchi navali .....	22
3.4.8.	Combattimento con i Pirati .....	22
3.4.9.	Blocchi Navali e Raid verso le Basi NPF .....	23
3.5.	Esplorazione .....	23
3.5.1.	Esplorazione Robotica .....	23
3.5.2.	Esplorazione con Equipaggio .....	25
3.5.3.	Esaurimento.....	25
3.5.4.	La ricerca della Vita.....	25
3.5.5.	Malfunzionamenti e Richiami.....	26
3.5.6.	Produzione di Risorse con un Veicolo con Equipaggio .....	26
3.6.	Commercio e Costruzione delle Basi .....	27
3.6.1.	Commercio con le Basi .....	27

3.6.2.	Costruire ed Espandere le Basi .....	27
3.6.3.	Controllo delle Condizioni di Fine Partita .....	28
3.6.4.	Avanzare la Pedina del Turno .....	28
4.	La Campagna .....	28
5.	Eventi .....	31
6.	Scenari .....	33
7.	Regole Opzionali .....	36
8.	Esempio di una partita .....	37
9.	Note per i giocatori .....	43
10.	Crediti .....	44
11.	Tabella combattimenti .....	45

Stellar Horizons è un gioco per “costruirsi il proprio programma spaziale” per 2-7 giocatori, nel quale ognuno guiderà una fazione terrestre, tra le sette a disposizione, in una corsa per sviluppare il Sistema Solare attraverso l’esplorazione, l’espansione, e potenzialmente, i conflitti. È una rappresentazione plausibile dei primi passi dell’uomo verso le stelle, tra il 2030 e il 2169, con ogni turno a rappresentare un anno di tempo. Ogni fazione (che rappresenta una nazione o un gruppo di nazioni della Terra) ha vantaggi e svantaggi unici, assieme ad un design personalizzato di navi e basi. Siete i responsabili del programma spaziale della vostra fazione, anche se avrete una certa influenza sulle politiche sulla Terra delle vostre fazioni, man mano che lo sviluppo dello spazio assumerà maggiore importanza.

Il gioco si svolge su plance che rappresentano pianeti, pianeti nani, asteroidi, satelliti, e altri mondi, disposti su plance che si trovano a distanze crescenti dal Sole, che rappresentano il Sistema Solare come una serie di tappe intermedie di un percorso di viaggio. Man mano che esplorerete con robot e uomini conseguirete importanti scoperte che aumenteranno la vostra conoscenza nella fisica, nell’ingegneria e nella biologia. L’esplorazione vi aiuterà anche a scoprire e ottenere preziose risorse, e in alcuni casi, potrebbe portare alla scoperta della vita extraterrestre, del presente o del passato.

Stellar Horizons parte dall’attuale livello tecnologico, colmando il vuoto verso un futuro avanzato alla Star Trek, contando solo su tecnologie possibili con la nostra conoscenza attuale delle leggi della fisica. L’esplorazione e la ricerca spaziale contribuiranno al tuo avanzamento tecnologico. Con ogni avanzamento, sarete in grado di costruire navi e basi sempre più grandi, e viaggiare sempre più velocemente e più lontano nel Sistema Solare ed oltre. Durante la competizione con i vostri rivali potreste scegliere di limitare il loro sviluppo con embargo, blocchi navali, e come ultima risorsa, con conflitti diretti.

Il gioco include scenari cooperativi e competitivi dalla durata di un’ora o più, e una grande campagna che può essere giocata in un giorno o durante un fine settimana. La vittoria nella campagna è basata sui punti ottenuti dall’esplorazione, sviluppo tecnologico, colonizzazione spaziale, missioni oltre il nostro Sistema Solare verso Alpha Centauri, terraformazione, e lo sviluppo di navi interstellari per la colonizzazione.

## 1. COMPONENTI DI GIOCO

Stellar Horizons è composto da:

- 2 Regolamenti
- 20 fustelle di pedine, contenenti:
  - 231 Unità – 33 per ogni fazione

- 1 Invasore
- 30 pedine Missione
- 2 Segna turni – 1 Anno e 1 Decade
- 8 pedine Asteroide
- 12 pedine Tracce di Vita/Vita
- 12 pedine Pirata
- 15 pedine Trasferimento Eliocentrico
- 27 pedine Commercio
- 90 pedine Numero – da 1 a 9
- 182 pedine Fazione
- 30 pedine Danno
- 100 pedine Inseediamento
- 130 pedine Struttura – 21 per Stazioni di Rifornamento, Spazioporti, Stazioni Minerarie, Raffinerie, e Stazioni di Ricerca, e 25 Postazioni Difensive
- 40 pedine Politiche
- 40 pedine Punti Vittoria
- 108 pedine Tecnologia per Ingegneria, Fisica e Biologia – nei valori di 1, 2, 3 e 5
- 21 pedine Banca della Tecnologia – 3 per ogni fazione
- 2 plance Pianeta Grande – es. Giove
- 2 plance Pianeta Medio – es. Nettuno
- 8 plance Pianeta Piccolo – es. Terra e Alpha Centauri
- 24 plance Satellite – es. Igea-Pallade e Tritone
- 1 plancia Astronomia dello Spazio Profondo
- 54 tessere Mondo
- 129 pedine Valuta nei valori di 1, 2, 5, 10 e 25 miliardi
- 393 pedine Risorsa – 131 per Minerali, Carburante e Rifornimenti nei valori di 1, 2, 5, 10 e 25
- 4 fustelle con le plance per le 7 fazioni e la Plancia delle Politiche
- 1 fustella con la plancia per i Tracciati
- 1 plancia con lo Schema delle Tecnologie
- 7 schede di riferimento con le tabelle e gli schemi necessari per giocare e uno schema del Sistema Solare e dello Spazio
- 7 schede riassuntive di 3 pagine
- 1 dado per le decine e 3 dadi a dieci facce
- 1 set scatola e coperchio

Questo regolamento fa spesso riferimento ad altri componenti del gioco, per cui conviene averli a portata di mano. Alla fine di questo regolamento si trova una descrizione della campagna (4.0), gli scenari (6.0) e un esempio di partita (8.0). I nuovi giocatori possono trovare più semplice leggere gli esempi avendo davanti i componenti prima di iniziare a giocare. Notare che le regole fanno spesso riferimento a **CV** (Veicoli con Equipaggio), **RE** (Esploratori Robotici) e **LV** (Lanciatori), tutti descritti nel capitolo 2.6.

## 2. CONCETTI E CARATTERISTICHE

Questa sezione spiega i concetti e le caratteristiche di Stellar Horizons.

### 2.1. NUMERI E DADI

I dadi a dieci facce vengono utilizzati per tutti i lanci. Alcuni lanci hanno bisogno di due dadi, da tirare assieme per ottenere una percentuale, dove il risultato a due cifre (ad esempio, '10') rappresenta le decine e il risultato a una cifra rappresenta le unità. Un risultato di '0' va considerato '10', a meno che non si stia tirando una percentuale, nel qual caso rappresenta '0'. Quando viene indicato un livello di successo, devi ottenere

quel numero o un risultato inferiore. Ad esempio, se raggiungi il successo con un '5', devi ottenere un 5 o un risultato inferiore. Quando è richiesta una percentuale, se hai un 2% di raggiungere il successo, lo ottieni con uno '00' sul dado delle decine, e un '1' o un '2' sul dado standard (1% o 2%). '000' è 100.

Quando fai dei calcoli, esegui tutte le moltiplicazioni, divisioni, dimezzamenti o raddoppi prima delle addizioni e delle sottrazioni. Conserva tutti i decimali ma arrotonda normalmente il risultato finale (ad esempio, 2,5 si arrotonda verso l'alto a 3 mentre 2,49 si arrotonda verso il basso a 2).

## 2.2. PLANCE DEL SISTEMA SOLARE

Le plance del Sistema Solare rappresentano una vista dall'alto del nostro Sistema Solare. **All'inizio della partita dove disporre le plance dei pianeti come mostrato nello schema del Sistema Solare. Una volta piazzato deve essere simile al diagramma a pagina 4 del regolamento in inglese.**

I pianeti, i pianeti nani, i satelliti maggiori, i gruppi di satelliti minori, gli asteroidi, e alcuni altri oggetti celesti (chiamati collettivamente 'mondi') occupano le plance del Sistema Solare. Queste plance mostrano informazioni che riguardano i mondi del Sistema Solare, inclusi i modificatori della produzione, i costi di costruzione delle basi, le possibilità di eventi casuali, la possibilità di trovare la vita, e molto altro. Ogni mondo ha un valore di esplorazione in un campo nel colore della tecnologia collegata (es., Ingegneria 4 per la Luna).

**Vedi lo schema delle plance dei Mondi e dei Satelliti a pagina 5 del regolamento in inglese.**

Le plance più grandi del Sistema Solare hanno una serie di numeri da 1 a 6 (nel colore blu). Queste plance formano l'insieme centrale dei sistemi planetari. Durante il movimento, potrai spostarti tra questi insiemi di sistemi planetari, oppure spostarti tra i riquadri 'Passaggio ravvicinato', nelle orbite, o nelle plance dei satelliti adiacenti, ed in altri luoghi (vedi 3.3).

### 2.2.1. Tessere Mondo

Le tessere Mondo, pescate casualmente e piazzate a faccia in su nei riquadri Mondo, rappresentano le caratteristiche, determinano la produzione (3.1.4) e modificano l'esplorazione (3.5). Le tessere Mondo devono condividere almeno una delle parole chiave con il mondo per essere in grado di occupare il suo riquadro Mondo (es., Tipo del Mondo = roccioso, ghiacciato, a bassa gravità).

**Vedi lo schema delle tessere Mondo a pagina 4 del regolamento in inglese.**

Nessun mondo ha una tessera Mondo all'inizio della partita. Quando un giocatore esaurisce un mondo (vedi 3.5.3) pesca una tessera Mondo dal mazzo. Se l'esaurimento è stato ottenuto con un Esploratore Robotico (RE) equipaggiato con uno spettrometro, si pescano due tessere e si sceglie quale utilizzare. Scartate la tessera se non è adatta a quel mondo (non ripescate). Se è adatta, il giocatore che esplora può decidere se piazzarla nel riquadro Mondo (rimpiazzando una tessera che era già presente nel riquadro) oppure rimetterla nel mazzo (anche lasciando il mondo senza tessera).

Sull'ultimo esaurimento di un mondo che non ha ancora avuto una tessera Mondo, continuate a pescare fino a quando non ne pescate una che sia adatta (e dovete applicarne una se siete in grado). Se non ci sono tessere Mondo applicabili nel mazzo, il mondo non otterrà mai una tessera Mondo.

*Nota: Le tessere Mondo che non vengono aggiunte ad un Mondo vengono scartate e rimesse nel mazzo, non rimosse dal gioco.*

## 2.3. PEDINE

La valuta, le risorse, le strutture, e molte altre pedine non sono considerate essere limitate dal loro numero. Se le esaurite, potete sostituirle con altre pedine o registrarne il numero. Le navi, le basi, le pedine tecnologia, commercio, pirati, asteroidi e missione sono limitate nel loro numero.

### 2.3.1. Risorse

Le risorse vengono prodotte nei mondi. Ci sono tre tipi di risorse in Stellar Horizons:

- Minerali (ORE),
- Carburante (FUEL),
- Rifornimenti (SUP).

Le risorse rappresentano l'equipaggiamento e i materiali che costituiscono le basi di un'economia spaziale. Le Basi possono consumare risorse, e avere una capacità di stoccaggio infinita (vedi **Plance di Fazione**). Le Navi non possono consumare direttamente le risorse ma possono talvolta raccoglierle e trasportarle.

### 2.3.2. Valuta (B)

La valuta (in miliardi, **\$B**) viene prodotta sulla Terra e può essere guadagnata dalla vendita di risorse e attraverso il commercio. La valuta può essere utilizzata ovunque (non ha bisogno di essere trasportata).

Sulla Terra, potete sempre comprare qualunque tipo di risorsa per \$1B ognuna e vendere due risorse di qualunque tipo per \$1B. questo significa che generalmente non avete bisogno di immagazzinare risorse sulla Terra perché potete sempre comprarle quando ne avete bisogno; ciononostante, potete immagazzinarle se ne avete un surplus che avete ritrasportato sulla Terra.

**Informazioni:** Un singolo asteroide di tipo M dal diametro di 1km potrebbe fornire più del doppio di tutta la produzione di un anno sulla Terra di ferro e nickel.

### 2.3.3. Pedine Tecnologia e Punti Tecnologia

Le pedine tecnologia, acquisite attraverso l'esplorazione (3.5), indicano un numero di punti tecnologia in fisica, ingegneria o biologia. All'inizio della partita dividete le pedine in riserve in base al tipo. Ogni volta che pescate una pedina tecnologia pescatene una a caso dalla riserva del tipo indicato.

I punti tecnologia (il **valore** delle pedine tecnologia) vengono utilizzati per sviluppare nuove tecnologie (vedi 3.1.7). all'inizio della fase di sviluppo delle tecnologie (3.1.7), i giocatori convertono le loro pedine tecnologia in punti registrati nella 'Banca delle Tecnologie' sulla **Plancia delle Tecnologie** (utilizzate le pedine della Banca delle Tecnologie per Fazione sul lato +70 per indicare la tecnologia immagazzinata in ogni campo per valori fino a 139, oppure scrivete su un foglio di carta valori più alti). In più, se esaurite le pedine tecnologia di un particolare tipo durante un turno, tutti i giocatori dovranno immediatamente rimettere tutte le pedine tecnologia di quel tipo nella riserva, trasferendo il valore totale nella loro banca.

Quando spendete punti tecnologia, li spendete dalla vostra banca della tecnologia. Alla fine, ogni fase della tecnologia (3.1.7), tutti i giocatori dimezzeranno i punti rimanenti nella loro banca.

### 2.3.4. Pedine Politiche

All'inizio della fase economica, ogni giocatore pescherà pedine politiche, e se ne potranno ottenere anche durante la partita. Alcune pedine politiche sono stampate con i valori 2 e 5. Queste servono solo per ridurre il numero di pedine che dovete conservare, ma potete fare delle conversioni e ne pescate sempre una alla volta.

Potete spendere pedine politiche per:

- Modificare il tiro di iniziativa di +10% per ogni punto speso (devono essere tutti spesi prima di tirare; vedi 3.1.2);
- Aggiungere 2 punti tecnologia di un singolo tipo alla vostra banca della tecnologia (2.3.3) (3 con Diplomazia Spaziale Unificata; vedi **Plancia delle Politiche**);
- Convertire un punto politiche in **\$1B** in qualunque momento;

- Spendere due punti politiche per rimettere una pedina missione non conseguita nella riserva e ripescarne una in qualunque momento (vedi 2.3.5);
- Spendere quattro punti per comprare una pedina punto vittoria (vedi 2.3.7);
- Cercare di aumentare o diminuire le relazioni estere con un'altra fazione durante la fase diplomazia (vedi **Plance di Fazione** e 3.1.3).

Alla fine di ogni fase tecnologia (3.1.7), scarterete ogni pedina politiche rimanente. Potete comunque convertirle sempre in denaro o punti tecnologia.

### 2.3.5. Missioni

Le missioni valgono punti vittoria alla fine della partita in base al numero presente sulla pedina, e permettono anche di incassare denaro ogni turno durante la produzione (3.1.4). all'inizio della partita, create una riserva di tutte le pedine missione senza una data. Aggiungete le pedine con una data (es. Eris 2060) all'inizio dell'anno indicato. Ogni giocatore pesca casualmente una pedina dalla riserva (*opzionale: quando pescate la vostra prima missione, pescatene due e sceglietene una da conservare*). Solo quel giocatore potrà completare quella missione. Pescate casualmente anche due pedine missione che ogni giocatore potrà cercare di completare (una missione comune; da piazzare a faccia in su in modo che tutti possano vederla).

Per le missioni che avete completato, conservate la pedina missione per il resto della partita e guadagnate \$1B durante la fase produzione (3.1.4) per ogni pedina che avete. Nonostante questo, non potete conservare più pedine missione della decade corrente (una per il 2030, due per il 2040, ecc.). Quando completate una missione che non potete conservare, guadagnate le pedine politiche extra e anche una pedina punti vittoria, ma rimettete nella riserva una delle vostre pedine missione (potete rimettere una differente missione nella riserva). Se è presente una missione non conseguita per un mondo che è stato completamente esaurito (fino al valore di esplorazione di '0'), rimuovete quella pedina dal gioco (e pescate un rimpiazzo per il giocatore o la missione comune).

*Nota: Per gli scenari, rimuovete le missioni che riguardano le plance dei mondi non utilizzati e pescate da quelle rimanenti. Se una nuova missione viene aggiunta in base alla decade e non ci sono missioni pubbliche rimanenti, rendete pubblica la nuova missione. Se c'è già una missione pubblica ma ci sono giocatori che non hanno più missioni da conseguire, date la missione al giocatore che non ha una missione da conseguire e che ha attualmente il minor numero di punti vittoria in missioni conseguite (tirate per i pareggi).*

### 2.3.6. Pedine Commercio

Le pedine commercio indicano quale tipo di risorsa potete acquistare o vendere in una base durante la fase commercio (3.6.1). Una pedina 'Buy' indica che voi potete comprare risorse dalla base; una pedina 'Sell' indica che voi potete vendere risorse alla base. Ad esempio 'Buy \$1B: 2 ORE' significa che potete comprare 2 Minerali dalla base per ogni \$1B che spendete. 'Sell 1 SUP:\$2B' significa che guadagnate 2\$B per ogni Rifornimento che vendete.

Le basi senza pedine commercio ne ricevono dalla riserva durante la fase economica (3.1). Quando un giocatore commercia con una base, rimuovete la sua pedina commercio; la base non potrà commerciare nuovamente fino a quando non otterrà una nuova pedina commercio.

### 2.3.7. Pedine Punti Vittoria

Le pedine punti vittoria vengono assegnate durante il gioco campagna per certe azioni come sconfiggere i pirati, raccogliere risorse dagli asteroidi, e vincendo le battaglie. Conservatele per il conteggio del punteggio alla fine della partita. Ogni volta che ottenete una pedina, potete sempre prendere una pedina dal valore di un punto vittoria, ma potete scambiarle con quelle di valore più elevato per risparmiare le pedine.

## 2.4. GLI SCHEMI DELLA TECNOLOGIA E DELLE POLITICHE

Lo **Schema delle Tecnologie** traccia il vostro sviluppo tecnologico in tre campi (Fisica – blu, Ingegneria – grigio, Biologia – verde). Le tecnologie, acquisite durante la fase tecnologia (3.1.7), migliorano le vostre navi e portano altri vantaggi. Lo **Schema delle Politiche** tiene traccia delle vostre Politiche. Queste sono simili alle tecnologie, eccetto che vengono sviluppate gratuitamente, una per decade (3.1.9).

Lo sviluppo procede da destra a sinistra, con i progetti più avanzati a destra. Per sviluppare una tecnologia, dovete aver precedentemente sviluppato tutti i progetti collegati alla sua sinistra. Ad esempio, per sviluppare il *Supporto Vitale Avanzato*, dovete aver già sviluppato *Operazioni Spaziali*, *Tuta Meccanica Contropressione*, e *Astrodinamica Avanzata* (anche nello stesso turno). Se non avete ancora una tecnologia in una particolare riga, potete sviluppare unicamente la tecnologia all'estrema sinistra del diagramma.

I benefici delle tecnologie e delle politiche sono cumulativi solo se non sono collegati da un percorso di sviluppo di qualunque lunghezza. Ad esempio, *Economia Spaziale Vigorosa* dà un totale di **+4\$B**, non **\$4B** in aggiunta ai **\$2B** di *Economia Spaziale*. Ciononostante, il +1 all'esplorazione robotica di *Politica Robotica Unificata* si aggiunge al +3 da *Intelligenza Artificiale* dato che la politica e la tecnologia non sono collegate.

## 2.5. POLITICHE E RELAZIONI ESTERE

In Stellar Horizons vengono rappresentate sette fazioni globalmente distribuite. Ogni fazione ha caratteristiche e abilità speciali basate sui conseguimenti spaziali storici e situazione geopolitica (vedi **Plance delle Fazioni**). Tutte e sette le fazioni sono presenti in ogni partita, sebbene le vostre interazioni con fazioni non giocanti ('**NPF**') siano più limitate.

Piazzate una pedina fazione (bandiera) per ogni altra fazione (anche le NPF) sul vostro tracciato delle relazioni estere (vedi **Plancia di Fazione**; all'inizio della partita sono tutte nel riquadro 'neutrali'). Potete cercare di modificare le vostre relazioni estere durante la fase diplomazia (3.1.3).

Le vostre relazioni estere modificano il vostro budget e determinano quante risorse potete commerciare con le basi delle fazioni non giocanti (es., '\$1B/6R' significa che guadagnate **\$1B** extra e potete commerciare fino a 6 risorse nella base di quella fazione, posto che abbia una pedina commercio). Potete anche guadagnare una pedina politiche extra per ogni alleanza che avete (vedi 3.1.1). Le relazioni sono sempre reciproche: se avete un'alleanza con un'altra fazione, anche loro devono avere un'alleanza con voi. Notare che questo significa che potete tentare di aumentare le vostre relazioni con un altro giocatore per evitare che possa essere in grado di dichiarare un embargo o la guerra contro di voi (vedi 3.1.3). Potete anche aumentare le vostre relazioni con le **NPF** per i benefici nel guadagno e nel commercio (e guadagnare una pedina politiche per le alleanze), o diminuirle per attaccare le loro basi.

Se due giocatori hanno un'alleanza, possono scegliere di creare flotte e muovere assieme le loro navi (quando dovrebbe muovere l'ultimo giocatore). Tutti gli alleati devono essere d'accordo per muovere una flotta, intercettare o iniziare il combattimento. Ogni alleato decide per le proprie navi e può lasciare una flotta alleata in qualunque momento. L'alleato con la migliore iniziativa ha la precedenza per le decisioni prese per la flotta in combattimento, e va comunque per primo nell'esplorazione, commercio, ecc. Le flotte alleate possono solo eseguire azioni offensive (attacco, blocco navale) contro una fazione se tutti lo vogliono, ma possono sempre scegliere di difendersi assieme, anche contro alleati altrui.

Quando si dichiara un embargo contro un'altra fazione potete:

- i. porre un blocco navale alle loro basi (3.4.7),
- ii. intercettare i loro **LV** che trasportano risorse (2.6.1), e
- iii. intercettare e cercare i loro **CV** per iniziare il combattimento (3.4.2); ciononostante, dovete accettare una resa quando offerta (vedi 3.4.3), e non potete cercare navi che siano posizionate nelle loro basi.



Durante la guerra con un altro giocatore, potete attaccare le loro navi e le loro basi. Però tutte le guerre in Stellar Horizons sono considerate limitate, per cui dovete sempre accettare la resa di basi e non potete mai eseguire un'azione offensiva contro una nave o una base sulla Terra o nell'orbita terrestre.

## 2.6. NAVI

Ci sono tre tipi di navi controllate dai giocatori in Stellar Horizons: Lanciatori (**LV**), Esploratori Robotici (**RE**; ulteriormente suddivisi in **Sonde**, **Telescopi Spaziali**, **Orbiter**, **Flyby** e **Rover**) e Veicoli con Equipaggio (**CV**).

*Nota: In qualunque momento potete volontariamente distruggere le vostre navi, eccetto che durante il combattimento.*

### 2.6.1. Lanciatori (LV)

Gli **LV** sono razzi utilizzati per lanciare **RE** e **CV** e trasportare risorse. Ogni fazione ha quattro tipi di **LV** (da **LV-1** a **LV-4**). Per costruire **LV-3** e **LV-4** è necessaria la tecnologia specifica (vedi **Schema delle Tecnologie**). Gli **LV** hanno un costo di costruzione in **ORE** e **FUEL**. Normalmente gli **LV** vengono scartati dopo la mossa, ma con la tecnologia *Lanciatori Riutilizzabili*, potete tirare per vedere se conservate gli **LV** nel luogo di lancio (anche se recuperate un **LV**, lo potete utilizzare solo una volta per turno). Potete volontariamente distruggere un vostro **LV** in qualunque momento (ad es. se lo volete ricostruire in un'altra posizione).

Per il trasporto delle risorse, durante il movimento (3.3.2) potete usare un **LV** per trasportare risorse dalla posizione del **LV** in una qualsiasi delle vostre basi (o da una base verso la Terra). Il numero delle risorse che potete trasportare è uguale alla grandezza del **LV** (1-4). Tirate per i malfunzionamenti al lancio come al solito. Il movimento è istantaneo, ma può essere intercettato (3.3.6) se il **LV** sta lasciando o va verso una base sotto blocco navale (vedi 3.4.7).

### 2.6.2. Esploratori Robotici (RE)

I **RE** sono astronavi robotiche spendibili utilizzate per l'esplorazione. Vengono distrutte quando falliscono un test per il malfunzionamento dei motori (3.3.5), un test di malfunzionamento durante l'esplorazione (3.5.5) o subiscono un danno in combattimento (3.4).

Ci sono cinque tipi di **RE**:

Le **Sonde** sono piccole astronavi, distrutte dopo una singola esplorazione (vedi 3.5.1). Le **Sonde** non si possono muovere autonomamente, ma vengono trasportate da **Flyby**, **Orbiter**, o **Rover RE** (massimo una **Sonda** per trasportatore).

I **Telescopi** possono essere usati soltanto nell'orbita terrestre, ma possono esplorare qualunque mondo attraverso l'osservazione a lungo raggio (vedi 3.5.1).

Le astronavi **FlyBy** non hanno la capacità di entrare in orbita, ma si spostano nel Sistema Solare osservandolo da lontano. Il loro utilizzo è descritto nei capitoli sul movimento (3.3.3) e sull'esplorazione (3.5.1).

Come suggerito dal nome, gli **Orbiter** esplorano i mondi dall'orbita (vedi 3.5.1).

I **Rover** sono generalmente il modello di **RE** più efficiente ed economico, esplorando un mondo dalla sua superficie, ma non possono essere utilizzati su certi tipi di mondo, come i giganti gassosi.

### 2.6.3. Veicoli con Equipaggio (CV)

I **CV** sono astronavi con equipaggio multiruolo che possono esplorare, costruire basi, produrre e trasportare risorse, e combattere. I **CV** vengono distrutti quando subiscono un numero di pedine danno pari alla loro dimensione (ad es. i **CV-2** vengono distrutti da due pedine danno, mentre i **CV-8** vengono distrutti da otto pedine danno).

#### 2.6.4. Pedine Nave

Le pedine nave riportano le loro caratteristiche, come la grandezza, valori di esplorazione, capacità di carico, se possono produrre risorse, valori di combattimento, se hanno droni e quanti, e il costo di costruzione. Una nave senza valore di esplorazione non può esplorare, e una nave senza valore di combattimento non può infliggere danni.

Alcuni CV sono equipaggiati con laboratori mobili. Questi permettono al possessore di lanciare due dadi durante l'esplorazione e scegliere quale utilizzare (vedi 3.5.2). Alcuni RE sono equipaggiati con spettrometri. Questi permettono al possessore di pescare due tessere mondo con esaurimento durante l'esplorazione e scegliere quale conservare (vedi 3.5.3).

#### 2.6.5. Autonomia dei Veicoli con Equipaggio

All'inizio della partita non avete la tecnologia per il supporto vitale che vi permetta di inviare **CV** nello spazio profondo. Se non avete la tecnologia per estendere l'autonomia, potete inviare **CV** solo nell'orbita terrestre. La tecnologia *Rendez-vous Orbitale* vi permette di inviare **CV** sulla Luna (orbita e superficie) e negli asteroidi *Near-Earth*. Alcune tecnologie di Biologia e Fisica vi permettono di aumentare l'autonomia dei **CV** (vedi **Schema delle Tecnologie**). Questa autonomia è la massima distanza dal Sole alla quale un veicolo con equipaggio può raggiungere dalla Terra o da qualunque base che abbia una **Stazione di Rifornimento** o uno **Spazioporto** di dimensioni sufficienti a far uscire dalla riserva il **CV** (vedi 3.2).

Ad esempio, potete inviare un **CV** in qualunque mondo del sistema di Giove con la tecnologia *Esplorazione dello Spazio Profondo*, anche se non avete basi (Giove è a distanza 5 dalla Terra; vedi la distanza eliocentrica indicata direttamente sopra Giove sulla sua plancia del Sistema Solare). Ciononostante, una base nella Fascia Principale degli Asteroidi con una **Stazione di Rifornimento** piccola permette ad un **CV-2** di viaggiare verso il sistema di Giove con il Supporto Vitale Avanzato (Giove è ad una distanza di  $5-3=2$  dalla fascia degli asteroidi). Notare che il **CV** non ha bisogno di partire dalla fascia degli asteroidi (può viaggiare verso Giove partendo direttamente dalla Terra), ma la presenza della **Stazione di Rifornimento** nella fascia degli asteroidi rende possibile il movimento.

#### 2.6.6. Status di Riserva

In Stellar Horizons, le navi si considerano essere rifornite nello spazio, per cui non dovete tenere traccia del supporto vitale, ma dato l'affaticamento dell'equipaggio e l'usura dell'equipaggiamento i **CV** non possono continuare ad operare per sempre in modo efficace. Questo è rappresentato dallo status di 'riserva'.

Girate immediatamente un **CV** attivo sul lato 'Riserva' se:

- Scegliete di metterlo in riserva all'inizio di un turno;
- Viene richiamato durante l'esplorazione, la produzione o il combattimento (vedi 3.5.5, 3.5.6 e 3.4.6);
- Non ha autonomia sufficiente per raggiungere la Terra o una base che può farlo uscire dalla riserva (vedi 3.2). (Questo può accadere se una base o le sue strutture vengono distrutte.)
- Si arrende (vedi 3.4.3).

Un **CV** in riserva non può esplorare, produrre, commerciare, costruire basi o far parte di una flotta che inizia un combattimento. Tuttavia, un **CV** in riserva può comunque muoversi, per cui potete, ad esempio, utilizzarlo per trasporto risorse o difesa.

Potete scegliere di costruire un **CV** nello status di 'riserva'. Se lo fate, sottraete 1 **SUP** e 1 **FUEL** dal suo costo (il costo di far uscire un **CV** dalla riserva la prima volta è incluso nel suo prezzo, vedi 3.2). Potete farlo per usarlo come semplice trasporto risorse, o per inviarlo in una base avanzata prima di farlo uscire dalla riserva.

### 2.6.7. Rientro

Alcuni mondi sono contrassegnati dal simbolo di rientro perché hanno atmosfere molto dense. I mondi con i simboli del rientro sono proibiti ai **CV** più grandi di CV-4 (**CV-5** e più grandi). Dato che la Terra è uno di questi mondi, normalmente dovete costruire una stazione spaziale nell'orbita terrestre o in un'altra orbita per costruire navi spaziali molto grandi (eccezione: potete costruire navi spaziali più grandi nell'orbita terrestre utilizzando la tecnologia *Ascensore Spaziale*).

Informazioni: il rientro è una delle fasi più pericolose in una missione spaziale.

### 2.6.8. Atmosfere Pericolose

Venere e i giganti gassosi combinano temperature estreme e atmosfere molto dense. I **CV** possono atterrare o esplorare questi mondi solo se avete la tecnologia *Scafi a Pressione*. Su Venere, i **Rover** subiscono un malfunzionamento +20% a meno che non abbiate questa tecnologia (i **Rover** non possono essere utilizzati sui giganti gassosi). Anche avendo la tecnologia *Scafi a Pressione*, il mondo viene sempre considerato avere un simbolo rientro.

### 2.6.9. Radiazioni Pericolose

Il Sole e Giove emettono livelli di radiazioni tali che possono uccidere visitatori umani. I **CV** possono entrare in aree radioattive (vedi le planche del Sistema Solare) solo se avete la tecnologia *Scudo Anti Radiazioni*. I **RE** che si trovano in aree con radiazioni subiscono una penalità +10% sul malfunzionamento a meno che non abbiate questa tecnologia.

*Nota: Per la tessera di Mercurio, le Radiazioni Pericolose si applicano all'intera tessera, inclusi i riquadri di trasferimento (per cui, ad esempio, questo vieta ai **CV** di arrivare qui e i flyby **RE** ricevono la penalità del +10% quando esplorano).*

## 2.7. BASI

Le basi includono le stazioni spaziali (nell'orbita terrestre e nei giganti gassosi) e le basi di superficie (negli altri mondi). Le basi con **Insedimenti** vengono considerate colonie, e possono ingrandirsi durante la fase economica (3.1.8). A seconda delle loro strutture (**Spazioporti**, **Stazioni di Rifornamento**, **Laboratori di Ricerca**), le basi possono costruire, riparare, e rifornire le navi (vedi 3.2) e produrre risorse e punti tecnologia. Più fazioni possono avere delle basi nello stesso luogo; tuttavia, ogni fazione può avere una sola base in ogni luogo specifico.

Costruite le basi durante la fase di costruzione delle basi (3.6.2). potete costruire basi solo in orbita terrestre e nei mondi in cui è riportato il costo di costruzione di una base. Le basi vengono distrutte quando ricevono un singolo danno in combattimento dopo aver perso tutte le loro strutture. Potete anche distruggere volontariamente le vostre basi.

### 2.7.1. Strutture

Le strutture sono edifici e infrastrutture costruire presso le basi per estrarre le risorse, produrre punti tecnologia, costruire e rifornire le navi, e altro ancora. Oltre agli **Insedimenti**, ogni base può avere solo un tipo di ogni struttura, ma le strutture hanno due livelli. Una struttura piccola deve venire costruita prima di poter essere migliorata nella sua versione più grande (in un turno successivo, vedi 3.6.2).

Inoltre, gli **Spazioporti** sono versioni migliorate delle **Stazioni di Rifornamento**, le **Raffinerie** sono versioni migliorate delle **Stazioni Minerarie**. Ad esempio, quando convertite una **Stazione di Rifornamento** grande in uno **Spazioporto** piccolo, rimuovete la pedana **Stazione di Rifornamento** dalla base. Le strutture possono essere ridotte alla versione non migliorata se ricevono danni pari al loro valore di difesa (cosa che, ad esempio, riduce una **Raffineria** in una **Stazione Mineraria**), o distrutte se sono già al loro livello più basso.

Le **Stazioni Minerarie** e le **Raffinerie** abilitano e aumentano la produzione di risorse della base (3.1.4). I **Laboratori di Ricerca** abilitano e aumentano la produzione di punti tecnologia della base (3.1.4). Le **Stazioni di Rifornimento** e gli **Spaziporti** permettono alle basi di rifornire e riparare le navi (3.2). Le **Reti di Difesa** proteggono le basi dagli attacchi (3.4).

Gli **Insedimenti** vengono costruiti in incrementi di 1 e non c'è limite al numero di insediamenti che si possono trovare in una base. Essi aumentano sia il commercio base e la produzione (vedi **Plance di Fazione**), e sono una condizione di vittoria (vedi 4.0). possono essere distrutti se ricevono danno.

*Nota: Le Strutture vengono distrutte se ricevono un danno pari alla loro icona scudo, e il loro costo di costruzione è indicato dalle icone risorsa prestampate. Potete distruggere le vostre Strutture in qualunque momento.*

## 2.8. FLOTTE E GRUPPI DI NAVI

Una singola nave o gruppo di navi, e/o fino a una base di proprietà di una singola fazione o insieme di fazioni alleate operano come una 'flotta' che può muovere e combattere assieme. Potete avere diverse flotte indipendenti nello stesso luogo (ad es., due separati gruppi di navi/basi nell'orbita terrestre). Notare che potete anche raggruppare basi non alleate allo scopo di commerciare (vedi 3.6.1), ma questo non si considera una flotta.

Le navi possono aggregarsi/lasciare una flotta automaticamente quando entrano/lasciano un luogo. Tuttavia, se una nave (o una sub-flotta) si vuole aggregare o lasciare una flotta rimanendo nello stesso luogo, deve effettuare un movimento (e tirare per il malfunzionamento dei motori, vedi 3.3.5) durante la fase di movimento. Questo rappresenta muoversi in una differente posizione nel mondo/orbita (ovvero, per esplorare).

Potete trasferire risorse tra una flotta all'inizio di ogni fase. Potete anche distruggere le vostre risorse, eccetto durante la fase di combattimento (potete volerlo fare per commerciare nuove risorse o evitare che le vostre risorse vengano catturate; vedi 3.4.3).

Le flotte che contengono basi non possono esplorare (3.5) o iniziare un combattimento (3.4.2).

### 2.8.1. Ascensori Spaziali

Se avete la tecnologia *Ascensore Spaziale*, potete considerare le vostre navi nell'orbita di mondi dove avete una base come se si trovassero in quella base per tutti gli scopi, tranne il raggruppamento in flotte per il combattimento. Per la stessa ragione, con la tecnologia *Ascensore Spaziale*, le vostre navi in orbita terrestre vengono considerate essere sulla Terra (includendo la costruzione delle navi). Potete anche trasferire liberamente risorse tra la Terra e una base in orbita terrestre.

*Nota: Gli Ascensori Spaziali funzionano anche per altri mondi dove avete una base, non solo la Terra (es. Marte, Titano, etc.).*

### 2.8.2. Pedine Danno

Le navi e le strutture delle basi possono sostenere danno proveniente dal combattimento e dagli eventi. I seguenti punti descrivono gli effetti delle pedine danno:

- Ogni pedina danno su un **CV** riduce i suoi valori di esplorazione e combattimento di 1 (se l'esplorazione o il combattimento viene ridotto a zero, la nave non può rispettivamente esplorare o combattere).
- Ogni 2 punti di danno su un **CV** riducono le sue squadre di droni di 1.
- Gli **Insedimenti** danneggiati non contano per il commercio o i modificatori di produzione (tenete separati gli **Insedimenti** danneggiati da quelli integri).

- Le **Stazioni Minerarie, Raffinerie e Laboratori di Ricerca** danneggiati producono una risorsa o punto tecnologico in meno per ogni punto di danno.
- Gli **Spaziporti** e le **Stazioni di Rifornimento** vanno considerate di un livello inferiore di quello attuale (o, per le **Stazioni di Rifornimento** piccole, considerarle non funzionanti).

Potete rimuovere una pedina danno pagando 1 **ORE** (per le navi, questo è considerata una riparazione e richiede una **Stazione di Rifornimento** o uno **Spazioporto**; vedi 3.2).

### 3. SEQUENZA DI GIOCO

Il turno è diviso in fasi, a loro volta divise in step Ogni fase/step va completata in ordine di iniziativa a meno che non venga indicato diversamente in seguito. La sequenza di gioco è:

- 1) Fase Economica (solo ogni decade a partire dal 2040) (3.1)
  - a) Raccogliere le pedine politiche e tirare per gli eventi – 3.1.1
  - b) Tirare per l’iniziativa (simultaneamente) – 3.1.2
  - c) Diplomazia (in ordine inverso di turno) – 3.1.3
  - d) Produzione terrestre e delle basi – 3.1.4
  - e) Trasporto delle risorse – 3.1.5
  - f) Assegnare basi **NPF**, pirati, asteroidi e pedine commercio – 3.1.6
  - g) Sviluppare le tecnologie (in ordine inverso di turno) – 3.1.7
  - h) Espansione degli insediamenti – 3.1.8
  - i) Step politiche (in ordine inverso di turno) – 3.1.9
- 2) Fase di Costruzione e Servizio (3.2)
  - a) Costruzione e servizio navi (in ordine inverso di turno)
- 3) Fase di Movimento (3.3)
  - a) Fate scendere tutte le navi nei riquadri di trasferimento (simultaneamente)
  - b) Movimento (in ordine di scelta per iniziativa)
- 4) Fase di Combattimento (3.4)
  - a) Combattimento spaziale
- 5) Fase di Esplorazione (3.5)
  - a) Esplorazione (con esaurimento: missioni, tessere mondo, ricerca della vita, pedine politiche); check per malfunzionamenti/richiami – 3.1.1 – 3.5.5
  - b) Produzione con i **CV** – 3.5.6
- 6) Commercio e Costruzione delle Basi (3.6)
  - a) Commercio con le basi – 3.6.1
  - b) Costruzione ed espansione basi – 3.6.2
  - c) Controllo delle condizioni di fine partita – 3.6.3
  - d) Avanzamento della pedina segna-turno – 3.6.4

#### 3.1. FASE ECONOMICA (OGNI DECADE)

La fase economica (ogni decade a partire dal 2040; vedi tracciato dei turni) vi permette di definire lo sviluppo a lungo termine della vostra fazione.

##### 3.1.1. Ricevere pedine politiche e tirare per gli Eventi

Ogni giocatore riceve due pedine politiche (più ogni extra dovuto alla vostra politica diplomatica spaziale). Ottenete una pedina politiche extra per ogni alleanza che avete (vedi **Plance di Fazione**). Dopodiché, tirate per applicare un evento (vedi 5.0), o due eventi a partire dal 2100.

### 3.1.2. Step iniziativa

Ogni giocatore tira contemporaneamente i dadi percentuali per l'iniziativa. I giocatori possono spendere pedine politiche per aumentare il loro tiro del 10% per ogni pedina spesa. Il massimo numero di pedine che potete spendere è pari alla vostra posizione di iniziativa corrente (1° posto = 1; 7° posto = 7). Tutti i giocatori dichiarano quanti ne spenderanno (nell'ordine precedente di iniziativa, 1° va per primo, etc.) prima che i giocatori tirino. Anche le politiche militari possono modificare il vostro tiro di iniziativa (vedi **Schema delle Tecnologie**).

Impostate l'ordine di iniziativa dei giocatori a seconda del risultato (ovvero, chi ha ottenuto il tiro più alto ottiene il #1 slot, il secondo più alto il #2, etc.). i pareggi si risolvono a favore di chi aveva in precedenza l'iniziativa.

### 3.1.3. Step diplomazia

Per prima cosa, tirate un dado per vedere se ogni relazione estera si sposta verso la neutralità (tirate due dadi a partire dal 2100). Incrociate il tiro con l'ordine di iniziativa originale sul **Tracciato del Turno** (1 = Nord America, 2 = Russia, 6 = Giappone, etc.), e spostate tutte le relazioni che ha la fazione risultante di uno spazio verso la neutralità. Ad esempio, se il tiro risulta in uno spostamento nelle relazioni con la Russia e voi avete un'alleanza con loro, spostate le vostre relazioni con la Russia verso il basso, nella collaborazione. Questo si applica anche se il tiro risultante è la fazione del giocatore. Ad esempio, se si tira un '1', il giocatore del Nord America sposterà tutte le sue relazioni sia a sinistra che a destra verso la neutralità, e anche ogni giocatore con relazioni non-neutrali con il Nord America si sposterà di conseguenza. Se il tiro è 8 o più, ignoratelo (non ritirate).

Dopodiché, i giocatori possono provare a modificare le loro relazioni estere. In ordine inverso di iniziativa, ogni giocatore annuncia quante pedine politiche spenderà per aumentare o diminuire le relazioni con ogni altra fazione. Il costo per aumentare o diminuire le relazioni estere è di una pedina politica per il primo tentativo, due per il secondo, tre per il terzo, etc. Ad esempio, potreste tentare di aumentare le vostre relazioni estere di quattro livelli spendendo dieci pedine politiche (1+2+3+4). Una volta che tutti i giocatori hanno annunciato quante pedine spenderanno sulle relazioni estere, tirate per tutti i tentativi. Ogni tentativo ha successo su un tiro di 6 o meno. Applicate il risultato netto dei tentativi riusciti. Ad esempio, se due giocatori stanno cercando di modificare le loro relazioni nelle direzioni opposte (un giocatore sta cercando di aumentare le relazioni mentre l'altro sta cercando di diminuirle, ovvero per dichiarare un embargo o la guerra), sottraete i decrementi che hanno avuto successo dagli aumenti che hanno avuto successo e applicate la differenza, che può risultare in un movimento netto verso l'alto o verso il basso.

Notare che le relazioni possono spostarsi su 'Embargo' solo se il giocatore che le ha diminuite con successo ha *Politiche Militari* (vedi lo **Schema delle Tecnologie**). Le relazioni possono spostarsi su 'Guerra' solo se il giocatore che le ha diminuite con successo ha *Politiche Militari Vigorose*. Notare anche che i giocatori possono rifiutarsi di entrare in collaborazioni e alleanze se vogliono (scegliendo di non permettere che le loro relazioni reciproche salgano oltre al 'Libero Scambio' con una particolare fazione).

### 3.1.4. Step Produzione

Per prima cosa, ricevete la vostra produzione sulla Terra. Ottenete del denaro in miliardi (**\$B**) e punti tecnologia di ogni tipo, in base alla decade corrente (vedi il lato in alto a sinistra delle **Plance di Fazione**; notare che il '2030' si applica dal 2030 al 2050, il '2060' si applica dal 2060 al 2080, e così via). A seconda delle vostre politiche, relazioni con l'estero, blocchi, e pedine missione, potete ottenere denaro bonus. Riducete la vostra produzione sulla Terra di **1\$B** per ogni pirata attivo (aggiungete tutto il denaro sottratto in questo modo al conto dei pirati, vedi 3.4.8).

Potete anche aver bisogno di pagare il mantenimento se avete superato i vostri limiti di supporto per navi e basi. I vostri limiti di supporto sono indicati nell'angolo in alto a sinistra della vostra **Plancia di Fazione**. Questi

sono i numeri massimi (escludendo le sonde) di **RE**, **CV**, e basi che potete supportare gratuitamente (modificati dalle politiche, vedi lo **Schema delle Tecnologie**).

Per ogni **CV** o base operativa oltre il limite di supporto, dovete pagare **\$4B** per la prima, **\$6B** per la seconda, **8B\$** per la terza, e **\$10B** per la quarta (per un totale di **\$4B/\$10B/\$18B/\$28B**).

Per ogni RE (escluse le sonde) operativa oltre il limite di supporto, dovete pagare **\$2B** per la prima, **\$3B** per la seconda, **4B\$** per la terza, e **\$5B** per la quarta (per un totale di **\$2B/\$5B/\$9B/\$14B**).

Non potete mai superare il numero di quattro unità oltre il limite di supporto (nemmeno temporaneamente tra una fase economica e l'altra). Se avete supporti inutilizzati, guadagnate **\$1B** per ognuno (ovvero, se potete supportare 3 **RE** escludendo le sonde ma ne avete solo 1, guadagnate **\$2B**). Notare che potete volontariamente distruggere navi o basi per evitare di pagare i costi di mantenimento (e dovete farlo se non avete una produzione terrestre o denaro in cassa sufficiente per pagare).

Successivamente, producite con le vostre basi (anche i **CV** possono produrre risorse, ma lo fanno in modo differente, vedi 3.5.2). Le basi hanno bisogno di una **Stazione Mineraria** o un **Laboratorio di Ricerca** per produrre risorse o punti tecnologia, rispettivamente.

La produzione di risorse con le basi è uguale al valore di produzione del mondo (sulla tessera del mondo, se presente, altrimenti è zero), più ogni bonus intrinseco del mondo (indicato sulla sua tessera del sistema solare). Una base deve avere un valore di produzione più alto di zero per produrre risorse (ovvero, una base in orbita terrestre non può mai produrre risorse ma solo tecnologia). Le **Stazioni Minerarie** grandi, e le **Raffinerie** piccole o grandi aumentano la produzione di risorse di 1, 3 e 5, rispettivamente.

Per la produzione della tecnologia, guadagnate punti di tecnologia del tipo indicato (Fisica, Ingegneria o Biologia) sulla Tessera Mondo pari al valore di ricerca della Tessera Mondo (considerate '3' in un campo a vostra scelta per l'orbita terrestre). (Notare che i valori di esplorazione non influenzano la produzione di tecnologia). Dovete avere almeno un **Laboratorio di Ricerca** piccolo per produrre tecnologia, e un **Laboratorio di Ricerca** grande fa guadagnare 3 punti aggiuntivi. I mondi dove sono stati trovati *Tracce di vita* o *Vita!* (vedi 3.5.4) fanno guadagnare 1 o 2 punti aggiuntivi di tecnologia, rispettivamente.

Ogni giocatore può produrre solo un oggetto in ogni base per ogni fase economica. Ovvero, non potete produrre due tipi di risorse oppure sia risorse che punti tecnologia nella stessa base. (Questo significa che per la maggior parte delle basi dovrete scegliere se costruire una **Stazione Mineraria** o un **Laboratorio di Ricerca**, ciò nonostante, potete costruire entrambi per avere più flessibilità).

Riducete la vostra produzione di risorse e punti tecnologia nelle basi di 1 per ogni giocatore che produce lo stesso tipo di risorse o tecnologia prima di voi nell'ordine di iniziativa nello stesso mondo (inclusa l'orbita terrestre), ed anche per ogni pirata nel riquadro Flyby dello stesso sistema planetario.

*Nota: I limiti di supporto per **CV** e basi vengono conteggiati separatamente. Ad esempio, se siete di un **CV** al di sopra del vostro limite di supporto e una base al di sopra del vostro limite di supporto, pagherete **\$4B + \$4B = \$8B**, non **\$4B + \$6B = \$10B**.*

### 3.1.5. Trasporto delle risorse

Ora, se avete la tecnologia Rotte commerciali (vedi lo **Schema delle Tecnologie**), potete trasferire risorse tra le vostre basi e la Terra. Ogni spostamento di una risorsa da un luogo ad un altro conta come un trasferimento. Non potete trasferire risorse verso o da mondi sotto blocco navale o mondi dove è presente un pirata nel riquadro Flyby dello stesso sistema planetario, inclusa la Terra.

*Nota: Il trasporto di risorse può essere fatto tra la Terra e una base (in ogni direzione) o tra due basi.*

### 3.1.6. Aggiungere Basi, Asteroidi, Pirati e Pedine Commercio

Ora tirate per controllare se aggiungete una base per una fazione non-giocante (**NPF**). Per fare questo, tirate i dadi percentuali e consultate la probabilità di evento nella tessera del sistema solare (esempio, 20-26% per Marte). Se il mondo indicato si trova in un sistema planetario con una decade uguale o inferiore alla decade corrente (esempio, 2050+ per Marte) e il mondo non ha ancora una base **NPF**, aggiungete una nuova base **NPF** al mondo (mette tutte le basi **NPF** in una pila e sceglietene casualmente una). Altrimenti, non aggiungete una base.

A partire dal 2050, aggiungete asteroidi e pirati esattamente nello stesso modo (fate un diverso tiro per ogni tipologia), eccetto che vanno piazzati nel corrispondente riquadro Flyby al posto del mondo. Ad esempio, se si ottiene "15%" (che corrisponde alla Luna, 12-19%) aggiungete il pirata o l'asteroide nel box Flyby della Terra. Non c'è limite al numero di asteroidi e pirati che possono trovarsi in un riquadro Flyby. Se esaurite le pedine, il giocatore con la migliore iniziativa (primo) può prender una pedina da qualunque tessera del sistema solare per piazzare il nuovo arrivo.

A partire dal 2100, tirate i dadi percentuali extra sia per i pirati che gli asteroidi. Tirate i dadi percentuali sia per i pirati che gli asteroidi anche a partire dal 2028 se ci sono quattro o più giocatori. Per i pirati, utilizzate il lato più debole (il lato con il valore di combattimento più basso) all'inizio della partita. A partire dall'anno 2120, i nuovi pirati usano il lato più forte. Quando viene aggiunto un pirata, aggiungete **\$5B** al bottino dei pirati (vedi 3.4.8).

In più assegnate pedine commercio in ogni base che non ne ha già una. Scegliete casualmente sia il tipo di risorsa (pedina), e il lato (Comprare/Vendere). Se non ci sono abbastanza pedine da assegnare, i giocatori prendono le pedine commercio per le loro basi, una alla volta, in ordine di iniziativa dal migliore al peggiore. Dopodiché il giocatore con l'iniziativa migliore può assegnare le pedine commercio alle basi **NPF** nell'ordine che preferisce.

*Nota: Aggiungete una pedina commercio solo alle basi **NPF**, ed anche alle basi dei giocatori che hanno almeno un **Insedimento**.*

### 3.1.7. Sviluppo delle tecnologie

I giocatori ora competono per sviluppare le tecnologie. Per prima cosa, convertite tutte le pedine tecnologia in punti tecnologia nella vostra banca della tecnologia (vedi 2.3.3). Dopodiché, uno alla volta in ordine inverso di iniziativa, ogni giocatore può sviluppare una tecnologia o passare. Un giocatore che passa non può sviluppare successivamente una tecnologia in questo step.

Per sviluppare una tecnologia, dovete avere già sviluppato tutti i progetti collegati alla sua sinistra (vedi 2.4). contrassegnate la tecnologia che sviluppate con una delle vostre pedine di fazione (con la bandiera). Se volete risparmiare sull'uso delle pedine di fazione, avete bisogno di contrassegnare solo la "punta più avanzata" dello sviluppo (ovvero, una volta che sviluppate una tecnologia, non avete più bisogno di tenere traccia dei progetti collegati alla sua sinistra).

Il costo e il tipo di punti necessari per sviluppare una tecnologia sono indicati nella sua sezione nello **Schema delle Tecnologie** (ad esempio, si devono spendere 15 punti Fisica **blu** per ricercare *Astrodinamica avanzata*). Questo costo viene modificato di -3 per ogni altro giocatore che ha già sviluppato queste tecnologia (costo minimo = 5). Pagate i punti tecnologia dalla vostra banca della tecnologia (vedi 2.3.3).

Dopo che tutti gli altri giocatori hanno avuto la possibilità per una volta di sviluppare una tecnologia, i giocatori che non hanno passato ripetono il processo. Ripetete questo ciclo fino a quando tutti i giocatori non hanno passato.

Infine, convertite tutte le rimanenti pedine politiche in denaro o punti tecnologia (vedi 2.3.4), dopodiché, per ogni tecnologia, dimezzate i vostri punti tecnologia della banca.



### 3.1.8. Espansione degli insediamenti

In ognuna delle vostre basi, sommate il numero dei livelli dell'insediamento. Per ogni multiplo di 10 potete aggiungere un insediamento alla vostra base. Per ogni restante frazione di 10 potete aggiungere un insediamento se tirate quel numero o meno (ad esempio, se avete 2 insediamenti ne guadagnate uno su un tiro di '1' o '2', oppure se ne avete 13 ne guadagnate automaticamente uno e ne guadagnate un altro su un tiro di '1', '2' o '3'). Se la vostra base è sotto blocco navale (3.4.7), perde insediamenti invece di guadagnarli in questo modo. In ogni caso potete tirare due dadi e scegliere quale utilizzare se avete la politica *Colonizzazione spaziale unificata*.

### 3.1.9. Step delle politiche

Ogni giocatore può ora selezionare una nuova politica. Questo è come sviluppare una tecnologia, con la differenza che è gratuito. Potete avere solo una politica *Unificata* e non potete avere in totale più di 10 politiche, ma potete scegliere di abbandonare una vecchia politica per poterne selezionare una nuova (semplicemente rimuovete la vecchia quando ne scegliete una nuova).

## 3.2. COSTRUZIONE E MANUTENZIONE DELLE NAVI

All'inizio di ogni turno potete costruire e fare manutenzione (riparare e mettere in riserva) le navi. Quando costruite una nave il costo delle risorse deve provenire dal luogo dove la state costruendo (le riserve di una base, o la cassa nel caso della Terra). La Terra conta come avere uno **Spazioporto** grande sotto tutti i punti di vista, ma dato che non è accessibile da parte di navi più grandi di **CV-4** (vedi 2.6.7), non può costruirle o rifornirle senza la tecnologia *Ascensore spaziale* (vedi 2.8.1).

Per costruire una nave in una base dovete avere almeno una **Stazione di rifornimento** piccola (per **LV-1** e **LV-2**), una **Stazione di rifornimento** grande (per **LV-3** e **LV-4**), uno **Spazioporto** piccolo (per **RE** e **CV-2**) o uno **Spazioporto** grande (per **CV** più grandi).

Per far uscire dalla riserva un **CV** in una base, dovete avere almeno una **Stazione di rifornimento** piccola (per **CV-2**), una **Stazione di rifornimento** grande (per **CV-3**), uno **Spazioporto** piccolo (**CV-4** e **CV-5**) o uno **Spazioporto** grande (per **CV** più grandi). Ogni **CV** fatto uscire dalla riserva costa 1 **SUP** e 1 **FUEL** (o **\$2B** sulla Terra).

Riparare un **CV** vi permette di togliere da questo le pedine danno. Una **Stazione di rifornimento** piccola, una **Stazione di rifornimento** grande, uno **Spazioporto** piccolo o uno **Spazioporto** grande possono rimuovere rispettivamente 1, 2, 3 o pedine danno illimitate da **CV** posizionati qui ad ogni turno. Durante questo step potete anche rimuovere pedine danno dalle strutture (in quantità illimitata). Ogni pedina danno rimossa costa 1 **ORE** (o **\$1B** sulla Terra).

Nelle vostre basi o sulla Terra potete smantellare **CV** non danneggiati che non volete più utilizzare. Distruggete il **CV** e sommate il suo costo in risorse per tipo (**ORE**, **SUP**, **FUEL**). Aggiungete metà del valore delle risorse di ogni tipo alle riserve immagazzinate nella base o sulla Terra. Se smantellate un **CV** in riserva, sottraete 1 **SUP** e 1 **FUEL** dal costo prima dell'arrotondamento (che può risultare dello stesso valore dopo l'arrotondamento).

## 3.3. FASE MOVIMENTO

La sequenza di movimento consiste in:

- far scendere tutte le navi nei riquadri di trasferimento eliocentrico,
- eseguire i movimenti un giocatore alla volta. Normalmente i giocatori muovono in ordine inverso di iniziativa (chi ha iniziativa peggiore muove per primo), ma all'inizio della fase di movimento un giocatore con una iniziativa migliore può annunciare di voler muovere prima di un giocatore con un'iniziativa peggiore (e prima di tutti quelli che dovrebbero muovere dopo).

### 3.3.1. Discesa delle navi nei riquadri di trasferimento eliocentrico

Fate scendere di 1 tutte le navi nei riquadri numerati di trasferimento dei sistemi planetari (fate scendere le navi dal riquadro '1' nel riquadro Flyby). Questo non è considerato movimento, non costa punti movimento, e non richiede un tiro sul malfunzionamento del motore.

### 3.3.2. Movimento nei sistemi planetari

Le navi si possono muovere lungo questi segmenti:

- tra un mondo e la sua orbita (es. tra la Terra e l'orbita terrestre),
- tra orbite di mondi connessi nello stesso sistema planetario (es. tra l'orbita terrestre e l'orbita lunare), e
- lungo le frecce di movimento da e per un'orbita di un mondo e un riquadro Flyby (es. tra l'orbita lunare e il riquadro Flyby della Terra).

Potete unire segmenti multipli di movimento, anche con trasferimenti eliocentrici (3.3.3) come parti dello stesso movimento. Le navi si possono muovere più volte nello stesso turno; tuttavia, devono fermarsi se i) atterrano su un mondo (compresa la Terra) o ii) formano una pila con una base.

Alcune navi hanno delle restrizioni nel movimento. I **CV** sono limitati dal rientro (2.6.7), dalle atmosfere pericolose (2.6.8), e dalle radiazioni pericolose (2.6.9). I **RE** devono sempre utilizzare un **LV** nel primo movimento (durante il lancio dalla Terra o da una base). I **Telescopi** possono solo muoversi dalla Terra all'orbita terrestre e devono rimanere lì. Le **Sonde** possono essere trasportate da altri **RE**. I **Flyby RE** possono occupare solo riquadri numerati di trasferimento eliocentrico e riquadri Flyby (dopo il lancio). Gli **Orbiter** e i **Rover** non possono mai muovere dopo essere entrati in orbita o atterrati su superfici di mondi per esplorarli. (Vedi 3.5.1 per altre informazioni su come funzionano i **RE**).

### 3.3.3. Trasferimenti eliocentrici

I trasferimenti eliocentrici vi permettono di muovere le navi tra i sistemi planetari. Il tempo impiegato per eseguire il trasferimento è uguale alla differenza tra i numeri indicati nelle tessere del sistema solare al centro dei sistemi planetari (es. 0 per la Terra, +1 per Marte, o +7 per Saturno), modificati dal vostro modificatore di trasferimento eliocentrico (vedi lo **Schema delle Tecnologie**).

Ad esempio, se state effettuando un trasferimento eliocentrico dalla Terra verso Saturno (7-0=7) con la tecnologia *Razzi a Fusione* (trasferimento eliocentrico x 0,6), il trasferimento impiegherà 4 turni o piazzere la nave nel riquadro '4' di Saturno. Per distanze più grandi di 10, calcolate il tempo per ogni multiplo di 10 e poi aggiungete il resto. Ad esempio, per un trasferimento dalla Terra verso Alpha Centauri (45) con la tecnologia *Antimateria Pratica* (trasferimento eliocentrico x 0.5), calcolate il tempo di trasferimento come una distanza di 10+10+10+10+5, che impiegherà 5+5+5+5+3=23 turni. (Utilizzate le pedine 'Helio +6/+12' per indicare trasferimenti più lunghi di 6 turni).

*Nota: I trasferimenti devono iniziare da un Riquadro flyby e durare minimo 1 turno (non potete mai muovere direttamente dal riquadro flyby in un altro sistema planetario, il riquadro più basso dove potete andare è il riquadro '1'). I RE possono fare un trasferimento eliocentrico solo utilizzando un lanciatore, eccetto il trasferimento eliocentrico automatico dopo un'esplorazione flyby (Vedi 3.5.1).*

### 3.3.4. Movimento con Lanciatori

All'inizio della partita, avete bisogno di usare **LV** per eseguire la maggior parte dei movimenti dalla Terra. A meno che non abbiate la tecnologia *Lanciatori riutilizzabili*, gli **LV** vengono consumati; distruggeteli dopo il loro movimento. Se avete i *Lanciatori riutilizzabili*, non distruggete l'**LV** se tirate più del 25% sul tiro di malfunzionamento del motore (vedi 3.3.5).

I **RE** devono sempre essere trasportati su **LV** per il loro primo movimento. Qualunque **LV** può trasportare qualunque **RE**, ma potete ridurre il tempo di trasferimento eliocentrico dei **RE** di un turno per ogni grandezza maggiore di **LV-1** (ad esempio, potete ridurre il tempo di trasferimento di 3 lanciando un **RE** con un **LV-4**). I **CV** devono sempre essere trasportati quando lasciano la Terra, con un **LV** di una grandezza uguale o superiore alla grandezza del **CV**.

Potete usare un **LV** anche per trasportare risorse (vedi 2.6.1).

*Nota: Ogni LV può trasportare solo una nave (o un RE che a sua volta sta trasportando una Sonda). I LV accompagnano una nave o trasporta un carico solo fino al riquadro flyby più vicino (o fino alla loro destinazione, se è nello stesso sistema planetario) e possono essere intercettati durante il viaggio (Vedi 3.3.6). Dopo questo, vengono distrutti (o, se recuperati, vengono automaticamente piazzati nel luogo da cui sono partiti e non possono essere intercettati sulla via del ritorno).*

### 3.3.5. Malfunzionamento dei motori

Le navi devono controllare il malfunzionamento dei motori ogni volta che si muovono. Se state lanciando un **CV** o un **RE** su un **LV**, il tiro conta per entrambe le navi. Prima di ogni modifica per le tecnologie, la percentuale iniziale di malfunzionamento dei motori è il 5%. Per i **CV** (anche quando vengono lanciati con un **LV**), sottraete la dimensione del **CV** dalla probabilità di malfunzionamento dei motori. Ad esempio, all'inizio della partita, un **CV-2** avrà una percentuale di malfunzionamento di  $5-2=3\%$ . Non avete bisogno di tirare per il malfunzionamento dei motori per una percentuale inferiore all'1%.

Un malfunzionamento dei motori distrugge la nave (o le navi) e ogni carico trasportato. Per ogni **RE** che perdete per malfunzionamento dei motori (anche durante il lancio) o **LV** distrutto durante il trasporto di un carico, pescate una pedina tecnologia Ingegneria gratuita (nota: non guadagnate pedine Ingegneria per non essere riusciti a recuperare un **LV** con un tiro di 25%+ utilizzando *Lanciatori Riutilizzabili*). Per ogni **CV** perduto per malfunzionamento dei motori (anche durante il lancio), pescate tre pedine tecnologia Ingegneria gratuite per un **CV-2**, o cinque per un **CV-3**.

### 3.3.6. Intercettazione

Una flotta può intercettare un'altra flotta che sta lasciando la sua zona (mondo, orbita, o riquadro Flyby), posto che sia in grado di effettuare un'azione offensiva contro di essa (vedi 2.5). Più di una flotta può provare ad intercettare una flotta in movimento, e le flotte possono compiere intercettazioni multiple nello stesso turno. L'intercettazione non preclude ad una flotta dall'effettuare successivamente una ricerca (3.4.1).

Il tentativo di intercettazione viene annunciato dopo che è stato effettuato il tiro per il malfunzionamento dei motori della flotta che si muove. Risolvete l'intercettazione come una ricerca (3.4.2). Le flotte che contengono solo **LV** e/o **RE** sono distrutte da un'intercettazione effettuata con successo. Le flotte che contengono **CV** che vengono intercettate con successo possono scegliere tra i) fermarsi, oppure ii) risolvere l'intercettazione immediatamente come una ricerca di combattimento completata con successo (vedi 3.4).

Dopo che i combattimenti di intercettazione sono stati risolti, le navi rimanenti nella flotta intercettata possono completare il loro movimento, oppure scegliere di cancellare il movimento e anche compiere un movimento differente, se lo desiderano (il che può portare ad un altro tentativo di intercettazione).

Un pirata in un riquadro Flyby cercherà sempre di intercettare flotte che contengono **CV** che lasciano il loro riquadro di trasferimento (anche le flotte che lo attraversano per effettuare un trasferimento eliocentrico), eccetto il caso in cui queste flotte contengano **CV** con valori di combattimento. (Vedi 3.4.8 per il combattimento contro i pirati.)

## 3.4. FASE DI COMBATTIMENTO

Il combattimento viene eseguito in ordine di iniziativa, con il giocatore nel primo slot che risolve tutti i combattimenti prima che inizi il prossimo giocatore

### 3.4.1. Combattimento spaziale

La sequenza di gioco per il combattimento è:

1. Risolvere le ricerche.
2. Se una ricerca ha successo, risolvere le rese.
3. Tirate per i punti tattica
4. Risolvete l'attacco a distanza o lo scontro diretto.
5. Effetti post-combattimento

### 3.4.2. Ricerca

Lo spazio è grande; per riuscire a combattere, dovete per prima cosa trovare il vostro nemico. Per iniziare una ricerca, una flotta deve essere composta unicamente da CV non in riserva (niente RE o basi), deve avere almeno una nave con un valore di attacco diretto o a distanza, e (a meno che non si stiano cercando dei pirati) deve essere controllata da un giocatore con relazioni estere che permettano l'offensiva contro il bersaglio (vedi 2.5). Ricordate che non potete mai effettuare azioni offensive nell'orbita terrestre.

Una alla volta, ognuna delle vostre flotte può effettuare la ricerca di una flotta nemica nello stesso luogo ad ogni turno (mondo, orbita, o riquadro Flyby, ma non in un riquadro numerato di trasferimento). Alternativamente, se la flotta che state cercando contiene una base sulla superficie di un mondo, potete iniziare con questa il combattimento dall'orbita (bombardamento orbitale).

Sia la flotta che effettua la ricerca che la flotta cercata tirano un dado di ricerca (anche se la flotta cercata non può iniziare una ricerca). Se non ci sono basi, la ricerca ha successo se entrambe le parti tirano un '4' o meno. Se c'è una base da un lato, la ricerca ha automaticamente successo da entrambe le parti, ma il tiro di ricerca determinerà i punti tattica (vedi 3.4.4).

Aumentate le possibilità di ricerca di entrambe le parti di 1 per ogni **CV** oltre al primo sia nella flotta che effettua la ricerca che nella flotta ricercata (ad esempio, per una flotta di 2 **CV** che sta cercando una flotta di 3 **CV**, entrambe le parti riescono a trovare su un tiro di 8 o meno ( $5 + 1 + 2 = 8$ )). Se avete la tecnologia *Droni da Caccia*, sottraete 1 dal vostro tiro di ricerca se la vostra flotta contiene una squadra di droni (anche da **Network di Difesa**), o 2 se la vostra flotta ne contiene cinque o più.

**LV** e **RE** non accompagnati da **CV** o basi sono automaticamente distrutti da un tiro di ricerca di successo.

### 3.4.3. Resa

Dopo ogni ricerca con successo contro una flotta che contiene **CV** e/o basi, l'altra fazione può scegliere di offrire la resa (dell'intera flotta). Durante un embargo, dovete accettare qualunque resa. In guerra, dovete accettare la resa delle basi, ma potete scegliere di escludere navi della flotta in difesa dalla resa, attaccandole separatamente prima di risolvere la resa della base. Se fate questo, dovete escludere o includere tutte le navi in difesa. Considerate questa una battaglia completamente separata (risolvete separatamente anche gli effetti del dopo-combattimento).

Se accettate la resa del difensore:

- Distruggete tutte le risorse trasportate da **CV** che si arrendono. Tirate un dado e distruggete un numero pari al risultato in risorse immagazzinate in una base in difesa (l'attaccante sceglie il tipo). Potete prendere metà per ogni tipo di risorsa distrutta da **CV** e basi nella vostra flotta, fino alla capacità di carico della vostra flotta.
- Mettete in riserva tutte i CV in difesa.
- Prendete una pedina politica dal difensore (se ve ne sono da prendere).

Una flotta che si arrende non può essere attaccata più avanti nel turno dalla stessa fazione alla quale si è arresa. Se l'attaccante rifiuta la resa o non viene offerta, iniziate il combattimento.

#### 3.4.4. Risolvere i Punti Tattica

All'inizio del combattimento, ogni fazione guadagna punti tattica pari al tiro di ricerca dell'altra fazione (modificato da squadre di droni, politiche e tecnologie). Inoltre, ogni fazione aggiunge 1 ai suoi punti tattica per ogni 7 punti di grandezza dei **CV** nemici. Ad esempio, se una flotta nemica contiene un **CV-2**, un **CV-4**, e due **CV-6**, potete aggiungere 2 ( $2 + 4 + 6 + 6 = 18 = +2$ ). Questo rappresenta il fatto che le flotte piccole sono più manovrabili.

La fazione con il numero più elevato di punti tattica sottrae il valore dei punti tattica dell'altra fazione dai propri e può spendere il resto (ovvero, solo la fazione che ha più punti tattica ne potrà spendere). Potete spendere punti tattica come segue:

- Far diventare il combattimento uno scontro diretto: se nessuna fazione spende punti tattica, il combattimento sarà uno scontro a distanza. Invece la fazione con più punti tattica ne può spendere 1 per far diventare il combattimento uno scontro diretto.
- Evitare il combattimento: potete spendere 3 punti tattica per annullare interamente il combattimento.
- Aumentare o diminuire il danno: potete spendere 2 punti tattica per punto di danno aggiuntivo che volete infliggere al nemico o di danno che volete annullare a voi stessi (dichiarato prima che ogni fazione tiri per il danno).
- Selezionare i bersagli: potete spendere 1 punto tattica per essere voi a selezionare un bersaglio per ricevere il danno al posto del vostro avversario (sulla vostra stessa flotta o quella del vostro nemico; da dichiarare quando vengono selezionati i bersagli)

*Nota: Non potete spendere 3 punti tattica per annullare il combattimento se la vostra flotta contiene una base.*

#### 3.4.5. Risolvere il Combattimento

Se è uno scontro diretto (non a distanza), potete selezionare una qualunque delle vostre navi e/o basi che volete che venga schermata. Potete fare questo per proteggere una nave o base particolarmente vulnerabile. Questa non contribuirà nel combattimento con i propri fattori di attacco, ma non potrà essere scelta per ricevere danni a meno che non vengano spesi punti tattica per selezionarla come bersaglio. Tuttavia, dopo che tutte le vostre navi e basi non schermate saranno state distrutte, le unità schermate potranno essere scelte per ricevere il danno.

Se è uno scontro a distanza e avete la tecnologia *Droni da Caccia*, diminuite il danno inflitto alla vostra flotta durante lo scontro a distanza di 1 per ogni squadra di droni nella vostra flotta. Se è uno scontro a distanza e avete la tecnologia *Droni da Bombardamento*, potete scegliere di usare le vostre squadre di droni come caccia (per difendere) o bombardieri (per attaccare). Se fatti volare come bombardieri, aumenteranno il danno che infliggete al nemico in uno scontro a distanza di 1 per squadra di droni nella vostra flotta. Notare che questo significa che i vostri caccia in difesa annulleranno i bombardieri del vostro avversario, e solo quelli in eccesso arriveranno ad aumentare il danno. Se entrambe le parti possono scegliere tra caccia o bombardieri, questo viene deciso in segreto e rivelato simultaneamente.

Ora entrambe le parti determineranno simultaneamente quando danno infliggono. Aggiungete i vostri valori di combattimento, e aggiungete un dado più 1 per ogni unità nemica in combattimento (nave o base) oltre alla prima, e incrociate il risultato con la tabella di combattimento (vedi 11.0 alla fine di questo **Regolamento**). Ad esempio, se avete 3 **CV** con valori di combattimento di 3, 2 e 5, che attaccano una base con un **RE** e un **LV**, e tirate un '6', utilizzate la riga 18 per 6 danni in uno scontro diretto, o 5 danni in uno scontro a distanza ( $3 + 2 + 5 + 2 + 6 = 18$ ). Dovete avere la tecnologia Missili Spaziali per infliggere danno in uno scontro a distanza.

Il danno per ogni fazione viene determinato simultaneamente, ma viene risolto per primo sulla fazione che ha iniziato la ricerca. Il danno viene inflitto un colpo su un'unità alla volta, con ogni lato che alterna la scelta sulle navi basi. Per gli scontri a distanza, il lato che riceve il danno sceglie il primo bersaglio. Se avete punti tattica potete spenderli per scegliere il bersaglio su qualsiasi flotta al posto del vostro avversario.

Ogni colpo applica una pedina danno a un **CV**, o distrugge un **LV** o **RE** (notare che questo è possibile solo per una flotta in difesa dato che una flotta con **LV** e **RE** non possono iniziare una ricerca). I **CV** sono distrutti quando accumulano pedine danno pari alla loro grandezza (vedi 2.6.3). Le basi senza strutture vengono distrutte da un singolo punto di danno. Altrimenti, i colpi possono essere applicati alle strutture o alle risorse (ci deve essere un bersaglio valido da scegliere). Ogni colpo su una struttura aggiunge una pedina danno a quella struttura. Le strutture grandi che vengono distrutte possono essere ridotte alla loro versione piccola, e gli **Spaziporti** e le **Raffinerie** riconvertite in **Stazioni di Rifornimento** e **Stazioni Minerarie** (vedi 2.7.1). Per ogni risorsa colpita, distruggete 2 risorse (il giocatore che applica il colpo può scegliere il tipo, o decidere di distruggere una risorsa di due tipi differenti).

*Nota: Potete scegliere far volare alcuni droni come caccia e altri come bombardieri.*

#### 3.4.6. Effetti Post-Combattimento

Per ogni **CV** controllato da un giocatore che distruggete in combattimento, guadagnate pedine punti vittoria in base alla grandezza della nave (1 pedina punto vittoria per **CV-2** e **CV-3**; 2 pedine punti vittoria per **CV-4** e **CV-5**, 3 pedine punti vittoria per **CV-6**, o 4 pedine punti vittoria per **CV-7** o più grandi. Queste vengono guadagnate anche se non vincete o non sopravvivete alla battaglia. Per ogni **CV** o base che perdetevi in combattimento (anche dai pirati e durante i raid **NPF**, vedi più avanti), guadagnate un numero equivalente di pedine tecnologia Ingegneria (1 per **CV-2** e **CV-3**, 2 per **CV-4** e **CV-5**, etc.).

Per ogni pedina danno ricevuta da un **CV** in combattimento (incluso i pirati e i raid **NPF**), il CV deve fare un test per il richiamo (e può guadagnare una pedina tecnologia Biologia se richiamato, vedi 3.5.5, ma solo per un massimo di 1 per nave).

*Nota: Se perdete una base, guadagnate una pedina Ingegneria.*

#### 3.4.7. Blocchi navali

Se avete una flotta che può attaccare una base dall'orbita, potete invece dichiarare un blocco navale. Le flotte che effettuano il blocco devono essere composte unicamente di **CV** non in riserva. In più, le flotte che effettuano il blocco devono avere valori di combattimento almeno pari a quelli dei **Network di Difesa** della base su cui applicano il blocco, più la metà del valore di combattimento delle navi in difesa nella stessa pila con quella base. (Questo permette alle navi di dare qualche beneficio difensivo per prevenire i blocchi, ma non a piena forza).

Quando una base è sotto blocco navale, la sua produzione di tecnologia e risorse viene dimezzata dopo tutti i modificatori (3.1.4), i suoi **Insedimenti** diminuiscono invece di crescere (3.1.8), e non può commerciare o ricevere nuove pedine commercio (2.3.6). In più, il giocatore che effettua il blocco riceve **\$2B** per ogni blocco durante lo step di produzione (che rappresentano il commercio intercettato).

#### 3.4.8. Combattimento con i Pirati

Se la vostra nave viene intercettata con successo dai pirati (vedi 3.3.6), tirate un dado. Potete pagare ai pirati una somma pari al tiro di dadi (somma che va in un 'tesoro dei pirati' e loro vi permettono di passare), potete arrendervi o potete combattere. La resa si applica come descritto in 3.4.3 (distruggete le risorse, mettete in riserva i **CV**, e perdetevi una pedina politica). Alternativamente, potete pagare ai pirati il doppio del tiro di dado per rimuovere il pirata (questo non conta come distruzione del pirata, e la somma pagata va nel tesoro dei pirati). Potete contrarre un debito allo scopo di pagare i pirati (tenete traccia della somma e sottraetela dalla vostra prossima produzione terrestre).

Se scegliete di combattere, iniziate il combattimento come al solito. Potete anche cercare i pirati per combatterli ma solo un pirata alla volta viene coinvolto nel combattimento (il più forte, se ce n'è più di uno). I pirati tirano la ricerca ma spendono punti tattica per evitare il combattimento contro navi armate, se possono. Se costretti a combattere, cercano di scegliere sempre lo scontro diretto, ma in caso contrario non spendono punti tattica. I giocatori che combattono i pirati possono scegliere come applicare il danno che ricevono.

I pirati che non vengono distrutti rimangono dove si trovano (con le pedine danno). Distruggere un pirata vi fa guadagnare metà del tesoro dei pirati accumulato finora (che è condiviso tra tutti i pirati), una pedina politica e una pedina punto vittoria.

#### 3.4.9. Blocchi Navali e Raid verso le Basi NPF

Se avete una relazione di embargo o peggio con un **NPF**, potete istituire un blocco navale sulle loro basi (soggetto alle restrizioni di 3.4.7, ignorando il **Network di Difesa**). Se lo fate, ricevete **\$2B** per ogni base che state bloccando durante lo step di produzione.

Durante lo step di combattimento, potete tentare di fare un raid sulla base **NPF** con la quale siete in guerra. Questo funziona come un attacco, eccetto che viene risolto utilizzando la tabella sottostante, che indica il numero di risorse che il giocatore cattura (del tipo a sua scelta, che verranno immagazzinate nel carico dei **CV**) e il danno ricevuto (che dovrà essere applicato dal giocatore che compie il raid sulla propria flotta) in base al tiro di dado. Su un tiro di '10' non si ricevono né risorse né danni, ma la base **NPF** viene distrutta. Tirate per il richiamo per ogni danno sostenuto durante un raid. Se eseguite un raid su una base e non perdetevi alcun **CV**, guadagnate una pedina punto vittoria.

Tiro di dado	Risorse catturate	Danno sostenuto dalla flotta che esegue il raid
1	1	4
2	2	3
3	3	2
4	4	2
5	5	2
6	6	1
7	6	1
8	6	1
9	6	0

### 3.5. ESPLORAZIONE

L'esplorazione fa guadagnare pedine tecnologia, pedine politica, e una possibilità di trovare la vita. Ogni nave può esplorare solo una volta a turno, e deve avere un valore di esplorazione per poterlo fare. Le basi e le navi impilate con le basi non possono esplorare.

Se avete la tecnologia Miniere Spaziali potete anche produrre risorse con i CV che sono equipaggiati per farlo (vedi 2.6.4 e 3.5.6).

#### 3.5.1. Esplorazione Robotica

Il vostro valore di esplorazione robotica è uguale a:

Il valore corrente di esplorazione del mondo + il valore di esplorazione del **RE** utilizzato per l'esplorazione (più ogni modificatore per la tecnologia) + i modificatori dalle carte del mondo in base al tipo di **RE** che state utilizzando.

Per ogni 10 punti del valore di esplorazione ottenete una pedina tecnologia del tipo indicato dal mondo (Fisica, Ingegneria o Biologia). Per ogni restante frazione di 10, tirate un dato e ottenete una pedina tecnologia se il risultato è uguale o inferiore alla frazione. Per esempio, se state esplorando Plutone con un **Rover** con valore di esplorazione 4 ( $4 + 8 = 12$ ), otterrete una due pedine tecnologia su un tiro di '1' o '2', oppure una pedina tecnologia con un altro risultato.

I **Rover** esplorano dalla superficie di un mondo. Gli **Orbiter** esplorano dall'orbita; tuttavia, gli **Orbiter** in orbita nel mondo centrale di un sistema planetario possono anche esplorare un qualunque altro mondo in quel sistema planetario con un modificatore di -1. Ad esempio, un **Orbiter** nell'orbita di Giove può esplorare Giove col valore pieno, oppure Io, Europa, Callisto, Ganimede, o i satelliti Greci e Troiani al valore di -1.

I **RE Flyby** possono esplorare dai riquadri di trasferimento e Flyby. Ad esempio, un **RE Flyby** nel riquadro Flyby di Giove o nel riquadro '2' può esplorare Giove, Io, Europa, Callisto, Ganimede o i satelliti Greci e Troiani. Quando un **RE Flyby** esplora da un riquadro di trasferimento, sottraete il numero del riquadro di trasferimento dal suo valore di esplorazione (ovvero, dal riquadro '2' di Giove sottrarrete 2, anche se il **RE** ha solo un valore di esplorazione di 1). Non ci sono limiti alla penalità che potete prendere (potete esplorare dal riquadro '8' a -8 (ovvero, il riquadro '2' con una pedina +6 Helio), ma non vorrete esplorare fino a quando il vostro **RE** arriverà sufficientemente vicino per vedere chiaramente il mondo che sta esplorando.

Dopo che un **RE Flyby** ha esplorato da un riquadro Flyby (anche usando una **Sonda**; vedi più avanti), deve immediatamente effettuare un trasferimento eliocentrico verso un altro sistema planetario con un valore numerico di trasferimento eliocentrico più elevato (oppure viene distrutto se è già nel riquadro di trasferimento di Alfa Centauri). Questo significa che i **RE Flyby** hanno solo un turno per esplorare un sistema planetario col valore pieno. Ad esempio, un **RE Flyby** che ha appena esplorato dal riquadro Flyby di Marte deve immediatamente effettuare un trasferimento eliocentrico (e tirare per un malfunzionamento dei motori) verso la Cintura degli Asteroidi, Giove, Saturno o più lontano. Invece di andare nel riquadro più basso possibile per il trasferimento potete scegliere di piazzare il **RE** in un riquadro più elevato per avere più turni di esplorazione. (Notare che dalla Terra potete lanciare un **Flyby RE** verso Mercurio o Venere per la sua esplorazione iniziale prima che debba muoversi verso l'esterno.)

Le **Sonde** trasportate dai **Rover** o dagli **Orbiter** devono essere depositate sulla superficie o nell'orbita di un mondo, rispettivamente, per esplorare quel mondo. Le **Sonde** trasportate dai **RE Flyby** devono essere depositate in un riquadro Flyby per esplorare qualunque mondo lungo l'orbita eliocentrica (ovvero nel riquadro Flyby di Giove per esplorare Io, Giove o Callisto). Utilizzare una **Sonda** conta come l'esplorazione del **RE** che la trasporta per il turno. Le **Sonde** vengono sempre distrutte dall'esplorazione, ma il **RE** che le trasporta non deve tirare per malfunzionamenti (vedi 3.5.5). Non ci sono prerequisiti per utilizzare una **Sonda** per la prima esplorazione di un **RE**, ma questo è generalmente una buona idea perché se il **RE** viene distrutto senza aver utilizzato la sua **Sonda**, la **Sonda** viene distrutta anch'essa. Le **Sonde** non traggono benefici dagli spettrometri, anche se il loro **RE** è equipaggiato con essi.

I **Telescopi** esplorano sempre dall'orbita terrestre e possono esplorare qualunque mondo eccetto Alfa Centauri, ma aggiungono solo metà del valore di esplorazione del mondo che stanno esplorando e non possono guadagnare missioni (vedi 2.3.5).

*Nota: I flyby RE non sono costretti ad esplorare nel turno in cui raggiungono un riquadro flyby, ma anche se non lo fanno, devono sempre fare un trasferimento eliocentrico verso l'esterno dopo l'ipotetica esplorazione. In più, i flyby RE non possono mai essere lanciati o muovere oltre il Disco Diffuso (ovvero, non possono essere lanciati o muovere verso Alfa Centauri). Distruggeteli se sono costretti a fare un trasferimento eliocentrico oltre il Disco Diffuso. (Sarebbe troppo facile ottenere i punti per Alfa Centauri con un Flyby e un Flyby nel Nostro Sistema Solare richiederebbe troppo tempo per raggiungere Alfa Centauri).*



**Informazioni:** Le missioni lunari hanno effettuato rendez-vous nell'orbita lunare, inviando il modulo lunare verso la superficie, mentre l'orbiter rimaneva nell'orbita lunare.

### 3.5.2. Esplorazione con Equipaggio

I **CV** che hanno valori di esplorazione possono effettuare esplorazione con equipaggi nella maggior parte dei mondi (eccezioni: osservazioni solari, giganti gassosi, Astronomia dello Spazio Profondo). Potete anche 'esplorare' dall'orbita terrestre con **CV** che si trovino lì. Il vostro valore di esplorazione con equipaggio è uguale a:

Il valore corrente di esplorazione del mondo + il valore di esplorazione del **CV** utilizzato per l'esplorazione (più ogni modificatore per la tecnologia) + i modificatori dalle carte del mondo per l'esplorazione con equipaggio.

Guadagnate pedine tecnologia nello stesso modo dell'esplorazione robotica, eccetto che se il vostro **CV** ha un laboratorio mobile, potete tirare due dadi per la vostra esplorazione e sceglierne uno da tenere (notare che questo non ha effetto su un valore di esplorazione finale di 10, dove ottenete solo una pedina).

### 3.5.3. Esaurimento

Per ogni esplorazione robotica, ogni volta che una singola pedina tecnologia guadagnata ha un valore di '3', guadagnate un Esaurimento (al massimo un Esaurimento per esplorazione, anche se pescate più di un '3'). Per ogni esplorazione con equipaggio, ogni volta che la somma di tutte le pedine tecnologia guadagnate per l'esplorazione è 3 o più, guadagnate un Esaurimento.

Quando guadagnate un Esaurimento, riducete il valore di esplorazione del mondo di 1 (utilizzate le pedine numeriche per indicare il valore corrente di esplorazione). Notare che dovete rivelare le pedine tecnologia guadagnate dall'esplorazione, ma per il resto della partita rimarranno nascoste dagli altri giocatori fino a quando non verranno utilizzate. Gli Esaurimenti vi permettono di:

1. Completare una missione comune o personale (vedi 2.3.5);
2. Pescare una tessera mondo (vedi 2.2.2);
3. Cercare la vita (vedi 3.5.4); e
4. Pescare una pedina politica.

Non potete mai esplorare un mondo che ha un valore di esplorazione di zero (anche se ha delle tessere mondo con dei modificatori).

*Nota: i **RE** ottengono un esaurimento con una pedina di valore 3+ (ovvero, 3 o 5, non soltanto 3). (I **RE** ottengono un esaurimento se una qualunque pedina singola è 3 o più mentre i **CV** guadagnano un esaurimento se il totale di tutte le pedine è 3 o più).*

### 3.5.4. La ricerca della Vita

La vita può essere rara o comune nell'universo; in realtà non lo sappiamo. È possibile che la vita possa prosperare anche nel nostro stesso Sistema Solare, ma non nella forma che ci aspetteremmo (e la vita intelligente nel nostro Sistema Solare è altamente improbabile!). Tuttavia, anche trovare tracce di microbi estinti da tempo avrebbe un'enorme implicazione nella distribuzione della vita nell'universo.

Trovare la vita vi fa guadagnare pedine politiche e tecnologia extra, migliora il valore di ricerca del mondo, e vi fa guadagnare le tecnologie *Tracce di Vita* e *Vita Presente*, che non possono essere ricercate direttamente fino a quando un giocatore non le scopre (vedi lo **Schema delle Tecnologie**). Dopo che un altro giocatore le ha scoperte, queste tecnologie possono essere sviluppate come le altre.

Effettuate una ricerca della vita tirando i dadi percentuali. Se ottenete un risultato pari o inferiore al valore della vita del mondo, trovate 'tracce di vita' (un processo chimico o un microbo estinto) se non sono state

trovate in precedenza tracce di vita (da qualunque giocatore), o 'vita presente' se lo sono state. Contrassegnate il mondo con una pedina 'Tracce di Vita' o 'Vita'. Non potete cercare la vita in un mondo in cui sia già presente, e dovete avere la tecnologia *Tracce di Vita* per riuscire a trovare la vita su un mondo che ha tracce di vita. (Potete cercare *Tracce di Vita* su un mondo che le ha già se non avete ancora la tecnologia, ma il mondo non guadagnerà una seconda pedina *Tracce di Vita*.)

Un giocatore che trova tracce di vita guadagna immediatamente 2 pedine tecnologia biologia, 1 pedina punti vittoria e 1 pedina politica. Un giocatore che trova la vita guadagna 4 pedine tecnologia biologia, 2 pedine punti vittoria e 2 pedine politica. Un mondo con tracce di vita/vita riceve anche una produzione aggiuntiva di +1 / +2 punti tecnologia (che non influenzano l'esplorazione).

*Nota: Un giocatore che non ha ancora la tecnologia Tracce di Vita e trova tracce di vita su un mondo che ha già tracce di vita può pescare la pedina Biologia, Politica e Punti Vittoria per averle trovate.*

**Informazioni:** Encelado è stato aggiunto alla breve lista di luoghi che supportano la vita nel nostro Sistema Solare quando sono stati scoperti geyser d'acqua da Cassini.

### 3.5.5. Malfunzionamenti e Richiami

Dopo ogni esplorazione robotica dovete controllare se ci sono malfunzionamenti tirando i dadi percentuali. Se ottenete un risultato pari o inferiore alla vostra percentuale di malfunzionamento (che parte da 30% e viene modificata da Radiazioni Pericolose/Atmosfera e dalla tecnologia; vedi 2.6.8, 2.6.9 e lo **Schema delle Tecnologie**), il **RE** viene distrutto. Invece di controllare i malfunzionamenti, le **Sonde** vengono automaticamente distrutte dopo l'esplorazione (sono usa-e-getta), ma i **RE** che le trasportano non devono tirare per il loro utilizzo. Se perdete un **RE** che non sia una sonda per un malfunzionamento, guadagnate immediatamente una pedina tecnologia di tipo Ingegneria.

Dopo ogni esplorazione con equipaggio (e talvolta dopo il combattimento e la produzione, vedi 3.4.6 e 3.5.6), controllate il richiamo del **CV** tirando i dadi percentuali. Se ottenete un risultato uguale o inferiore al valore di richiamo (che parte da 50% e viene modificato dalla tecnologia), ponete immediatamente in riserva il **CV** (vedi 2.6.6.). Quando il vostro **CV** viene richiamato come risultato di una esplorazione, produzione o combattimento, guadagnate immediatamente una pedina tecnologia di tipo Biologia.

Notare che dato che dovete tirare per il malfunzionamento o il richiamo con molte esplorazioni, è più facile tirare contemporaneamente 3 dadi ogni volta che esplorate: 1 dado normale per l'esplorazione, e i dadi percentuali per il malfunzionamento o il richiamo (o 4 dadi se avete un laboratorio mobile).

### 3.5.6. Produzione di Risorse con un Veicolo con Equipaggio

Se avete la tecnologia *Miniere Spaziali*, potete produrre risorse utilizzando un **CV** equipaggiato per la produzione (2.6.4) che si trova in mondi che hanno tessere mondo (anche giganti gassosi). Non potete usare un CV per produrre in mondi in cui avete una base (ma le altre fazioni possono avere delle basi). Un mondo in cui state producendo può essere completamente esaurito (ovvero avere un valore residuo di esplorazione di zero) oppure no, ma deve avere un valore di produzione di almeno 1 per il tipo di risorsa che state producendo.

Scegliete un tipo di risorsa da produrre. Automaticamente produce una risorsa di quel tipo. Ora tirate un dado (e sottraete 1 se avete la tecnologia *Raffineria Spaziale*). Se il vostro risultato modificato è pari o inferiore al valore di produzione del mondo (tessera mondo + modificatori indicati sulla tessera del Sistema Solare) per la risorsa che viene prodotta, ottenete una risorsa extra. Se il vostro risultato modificato è 1 o 0, ottenete un'altra risorsa extra (ovvero potete ottenere da 1 a 3 risorse, a seconda del vostro tiro, tecnologia e il valore di produzione del mondo).

I valori di produzione del mondo non si esauriscono mai, e potete solo prendere risorse che potete immagazzinare nella capacità di carico della flotta che sta producendo (potete produrre con un **CV** e

immagazzinare le risorse su un altro). Dopo la produzione con un **CV**, tirate per il richiamo (e potenzialmente potete ottenere una pedina tecnologia di tipo Biologia, vedi 3.5.5).

Durante questo step, potete anche estrarre risorse da una pedina asteroide in un riquadro Flyby con un **CV** non richiamato convertendo l'asteroide in risorse (vedi 3.1.6). Per estrarre risorse da un asteroide, il vostro **CV** deve essere equipaggiato per la produzione, e dovete avere la tecnologia *Miniere Spaziali*. Estrarre risorse da un asteroide funziona allo stesso modo della produzione risorse con un **CV** (incluso il tiro di richiamo), eccetto che il tipo e la quantità delle risorse estratte vengono determinati consultando la tabella di estrazione risorse dagli asteroidi (*Raffineria Spaziale* non modifica questo tiro). Guadagnate una pedina punti vittoria per ogni asteroide da cui estraete risorse (2.3.7).

*Nota: I CV che esplorano non possono produrre risorse nello stesso turno. Potete produrre risorse in un mondo che non ha ancora una tessera mondo, ma il valore di produzione arriva solo dai modificatori delle risorse del mondo. Se il valore di produzione del mondo è più alto di 10, questo fa guadagnare risorse in modo simile all'esplorazione. Ad esempio, se producete **FUEL** su Giove con un valore di risorse di 11 e il vostro tiro per la produzione è '1', guadagnate 4 **FUEL** (1 per la base + 1 per il 10 di valore di produzione + 1 per aver tirato '1' o meno sul valore delle risorse e + 1 per aver tirato un '1'). Ma se tirate un '2', producete solo 2 **FUEL** (a meno che non abbiate la tecnologia *Raffinerie Spaziali*, che fa considerare il '2' come se fosse un '1' e vi fa guadagnare 4 risorse).*

### 3.6. COMMERCIO E COSTRUZIONE DELLE BASI

In questa fase i giocatori, in ordine di iniziativa, commerciano e quindi costruiscono ed espandono le basi.

#### 3.6.1. Commercio con le Basi

In questo step, potete commerciare con le basi a patto che abbiano pedine commercio (vedi 2.3.6). Commerciale risorse con una base rappresenta il commercio con gli abitanti civili della base, non con le riserve della base. Ogni risorse che vendete su una base viene distrutta, e ogni risorsa che acquistate non si trovava in precedenza nella partita. Tuttavia, le risorse che vendete possono provenire dalle riserve della base e ogni risorsa che acquistate nella base viene aggiunta alle sue riserve. Rimuovete la pedina commercio dopo che una base partecipa ad un commercio.

Potete commerciare con le vostre basi spendendo denaro (per acquistare risorse) o distruggendo risorse (guadagnando denaro). Potete anche commerciare con basi controllate da altre fazioni (anche **NPF**) con le quali avete relazioni 'Neutrali' o migliori, utilizzando una flotta nella stessa posizione della base. Se lo fate, ogni risorsa venduta deve arrivare dalla capacità di carico della flotta, e ogni risorsa acquistata occuperà la capacità di carico della flotta. Se un altro giocatore vuole commerciare in una delle vostre basi, potete rifiutare la richiesta, o chiedere di ricevere in pagamento **\$1B** come tariffa per il privilegio.

Il tipo di risorsa disponibile per il commercio e la possibilità di acquistare o vendere in una base è indicato dalla pedina commercio (vedi 2.3.6). Il massimo numero di risorse che potete commerciare è ristretto al numero più basso tra a) il numero di risorse che potete commerciare in base alle vostre relazioni estere (illimitato nelle vostre basi), e b) il numero di risorse che potete commerciare in base al valore degli **Insedimenti** (vedi **Scheda di Fazione**, illimitato per le basi **NPF**). Ad esempio, in una base con 3 **Insedimenti** potete acquistare fino a 4 risorse ad un costo di **\$1B** per ogni 2 che acquistate (o ogni 1 in più), oppure potete vendere fino a 4 risorse e guadagnare **\$2B** per ogni risorsa che vendete.

*Nota: Tutte le navi di una flotta non devono essere in riserva per poter commerciare.*

#### 3.6.2. Costruire ed Espandere le Basi

Potete costruire una base nell'orbita terrestre o su un mondo che può avere una tessera mondo. Per farlo, spendete **SUP** dalla capacità di carico del **CV** nel luogo in cui intendete costruire. Il **CV** non deve essere in riserva, avere un valore di esplorazione, e tutti i **SUP** devono arrivare dalla capacità di carico di una singola

nave (non potete utilizzare la capacità di carico di più navi della flotta). Il costo per costruire una base è indicato sulla sua plancia del Sistema Solare, e viene ridotto da alcune tecnologie (minimo = 1).

In questo step, potete anche costruire ed espandere le strutture (anche nello stesso turno in cui costruite una base se avete portato risorse aggiuntive). Ogni base può costruire o espandere solo un livello di struttura per turno. (Vedi 2.7.1 per una descrizione delle strutture.)

Dopo aver espando le basi, potete comprare punti terraformazione (se avete la tecnologia richiesta, vedi **Schema delle Tecnologie**). Non c'è limite al numero di punti che potete acquistare in un turno, ma aumentate il costo di ogni punto di +1 **SUP** per ogni punto dopo il primo acquistato in una base in un turno (ovvero, se normalmente costa 4 **SUP** e avete comprato 4 punti terraformazione in un punto, dovete pagare 4 + 5 + 6 + 7 = 22 **SUP**). Indicate i punti terraformazione sullo Schema delle Tecnologie utilizzando le pedine numerate (i punti terraformazione acquistati dai giocatori su un mondo vengono riuniti in un'unica pila).

*Nota: Dovete riparare le strutture danneggiate prima di poterle espandere.*

### 3.6.3. Controllo delle Condizioni di Fine Partita

Ora controllate se avete soddisfatto le condizioni di vittoria o fine partita per lo scenario o la campagna (vedi 4.0).

### 3.6.4. Avanzare la Pedina del Turno

Spostate in avanti la pedina del turno. Congratulazioni, avete finito il turno!

## 4. LA CAMPAGNA

La campagna completa richiede 8 o più ore di gioco per i giocatori esperti. Ha un termine variabile tra il 2145 e il 2169. Iniziando dal 2145, tirate i dadi percentuali durante il controllo delle condizioni di fine partita (3.6.3). La fine della partita inizia dal 1% e aumenta di 1% ogni anno (ovvero 1% nel 2145, 2% nel 2146, 3% nel 2147%). La partita termina automaticamente alla fine del 2169 se non è terminata prima.

La vittoria viene assegnata in base ai punti conteggiati a fine partita. I punti vittoria vengono assegnati come segue (più giocatori possono ricevere i punti se entrambi hanno raggiunto un obiettivo):

### Preparazione della Campagna

Il gioco campagna inizia con la fase di movimento dell'anno 2030 (la prima cosa che farete sarà far scendere le navi nei riquadri di trasferimento). Ogni giocatore prepara le navi e riceve il denaro come indicato qui.

#### Nordamerica

**CV-Orion (Riquadro di trasferimento 1 di Marte)**

**RE-Sagan (Riquadro di trasferimento 8 della Fascia di Kuiper)**

**RE-Feynman (Orbita di Venere)**

**RE-Lowell (Orbita terrestre)**

Cassa: **\$20B**

#### Russia

**CV-Kliper (Terra)**

**RE-Kozlov (Orbita di Marte)**

**RE-Glushko (Riquadro di trasferimento 4 di Giove)**

**RE-Zasyadko (Riquadro di trasferimento 6 di Saturno)**

**LV-2 (Terra)**

Cassa: **\$30B**

### **Europa**

**RE-Da Vinci (Riquadro di trasferimento 2 di Giove)**

**RE-Hawking (Orbita di Mercurio)**

**RE-Darwin (Riquadro di trasferimento 5 di Saturno), che trasporta RE-Curie**

**RE-Kepler (Orbita terrestre)**

Cassa: **\$30B**

### **Giappone**

**RE-Tanaka (Riquadro di trasferimento 3 di Giove), che trasporta RE-Ito**

**RE-Kimura (Riquadro di trasferimento 5 di Saturno)**

**RE-Yukawa (Riquadro di trasferimento 2 di Mercurio)**

**RE-Hayashi (Orbita terrestre)**

Cassa: **\$28B**

### **Cina**

**CV-Shenzhou (Orbita lunare)**

**RE-Fei Xin (Riquadro di trasferimento 3 di Giove)**

**RE-Xu Ganqi (Riquadro di trasferimento 2 di Saturno)**

**RE-Gan De (Riquadro di trasferimento 2 di Mercurio)**

Cassa: **\$27B**

### **Asia**

**CV-Prayas (Orbita terrestre)**

**RE-Rama (Orbita di Venere)**

**RE-Chakrabarti (Riquadro di trasferimento 4 di Giove)**

**RE-Singh (Riquadro di trasferimento 5 di Saturno)**

Cassa: **\$25B**

### **Sudamerica**

**RE-Caldeira (Riquadro di trasferimento 3 di Giove)**

**RE-Gleiser (Riquadro di trasferimento 4 di Saturno)**

**RE-Sabato (Riquadro di trasferimento 6 della Fascia di Kuiper)**

## RE-Humboldt (Marte)

Cassa: **\$26B**

All'inizio della partita fate anche queste operazioni:

- Aggiungete le pedine decade alla traccia decade, e la pedina anno nella traccia anno.
- Ogni giocatore pesca una missione, e pescate una missione comune (vedi 2.3.5).
- Impostate le pedine banca di ogni giocatore per Biologia, Fisica e Ingegneria sulla Banca della Tecnologia (vedi 2.3.3).
- Aggiungete le pedine fazione di ogni giocatore sulle loro posizioni nella traccia dell'iniziativa (spostando verso l'alto le pedine per riempire i vuoti delle fazioni non giocanti).
- Aggiungete una pedina fazione ad ogni tecnologia con la quale partite, se presente (vedi **Schema delle Tecnologie**).
- Ogni giocatore aggiunge una pedina per ogni altra fazione (6 in totale) nello spazio "Neutrale" delle relazioni estere sulla propria Plancia di Fazione.

Ora siete pronti per iniziare la partita.

## Campagna in Solitario

La campagna si può giocare in solitario. Scegliete una singola fazione da giocare. Conteggiate il vostro punteggio a fine partita come al solito, ma sottraete 3 punti per ogni turno dopo il 2145 (ovvero, se la partita termina nel 2146 sottraete 3 punti dal vostro punteggio, se finisce nel 2147 ne sottraete 6, etc.). La vostra prestazione viene determinata da questa tabella:

Punti Vittoria	Risultato
Meno di 100	Disastro
100-150	Sconfitta
151-175	Pareggio
176-200	Vittoria Minore
201-225	Vittoria Maggiore
226-250	Vittoria Brillante
251+	Vittoria Spettacolare

## Tabella dei Punteggi per il Gioco Campagna

Obiettivo	Punti Vittoria
Pedine punti vittoria	<ul style="list-style-type: none"><li>• 1 per pedina (5 per una pedina '5')</li></ul>
Tecnologie di colonizzazione interstellari	<ul style="list-style-type: none"><li>• 50 per tutte e tre le tecnologie,</li><li>• 30 per due,</li><li>• o 15 per una</li></ul>
Il maggior numero di insediamenti su un mondo terraformato (può essere ottenuto su più mondi terraformati)	<ul style="list-style-type: none"><li>• 20 per un mondo completamente terraformato,</li><li>• o 10 per un mondo terraformato almeno a metà</li></ul>
Missioni	<ul style="list-style-type: none"><li>• La somma dei valori delle missioni conseguite</li></ul>
Esplorazione di Alfa Centauri	<ul style="list-style-type: none"><li>• 15 per CV</li><li>• 5 per RE (si può ottenere 20 per CV e RE; non sono necessari esaurimento o pedine tecnologia)</li></ul>
Numero di insediamenti (punti per insediamento in base al luogo)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Orbita terrestre (1)</li><li>• Luna, Asteroidi <i>Near-Earth</i>, Marte (1,25)</li><li>• Mercurio, Venere, Fascia degli Asteroidi, Marte (1,5)</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giove, Saturno (1,75)</li> <li>• Oltre (2)</li> </ul>
Insedimenti su mondi terraformati	<ul style="list-style-type: none"> <li>• + 0,5 per insediamento su mondi completamente terraformati;</li> <li>• +0,25 per insediamenti su mondi terraformati almeno a metà</li> </ul>
Infrastrutture	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 per livello di struttura diverso dall'insediamento (ovvero, le Raffinerie Grandi contano come 4 punti)</li> </ul>
Tecnologie non sviluppate	<ul style="list-style-type: none"> <li>• -3 per ogni tecnologia non sviluppata (incluse le tecnologie di colonizzazione interstellari)</li> </ul>
Punti tecnologia extra e pedine politiche	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 per ogni 20 punti tecnologia extra non spesi alla fine della partita</li> <li>• 1 per 5 pedine politiche non spese</li> </ul>
Flotta spaziale	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 0,5 per valore di grandezza per RE e CV operativi (RE = 0,5, CV-2 = 1, CV-3 = 1,5, CV-4 = 2, etc.)</li> </ul>

## 5. EVENTI

All'inizio di ogni fase economica tirate i dadi percentuali per un evento. A partire dal 2100 tirate anche per un secondo evento (se ottenete lo stesso evento due volte, ignorate il secondo evento e non tirate di nuovo). Gli eventi contrassegnati da un asterisco hanno un impatto importante sulla partita e dovrebbero essere giocati solo se tutti i giocatori sono d'accordo (ogni giocatore può porre il veto; ignorate l'evento in questo caso).

**1-12% CAMPAGNA PUBBLICITARIA:** Il giocatore con l'iniziativa più bassa (peggiore) può scegliere di aumentare il valore di esplorazione di un mondo a sua scelta di 2 (il mondo non deve essere completamente esaurito).

**13-17% AUMENTO DEL BUDGET PER LO SPAZIO:** Il giocatore con il valore più basso delle missioni conseguite guadagna **\$5B** extra sulla Terra in questa fase economica (se più giocatori sono alla pari, ognuno guadagna **\$5B**).

**18-21% SCIOPERO DEI MINATORI:** Dimezzate la produzione di risorse nelle basi per questa fase economica (dopo tutti i modificatori). Aggiungete una pedina danno a ogni **Stazione Mineraria** e **Raffineria** della partita.

**22-25% SCIOPERO DEI RICERCATORI:** Dimezzate la produzione di ricerca nelle basi per questa fase economica. Aggiungete una pedina danno a ogni **Laboratorio di Ricerca** della partita.

**26-29% SCIOPERO DEI CANTIERI:** Ogni giocatore deve distruggere 2 risorse immagazzinate a sua scelta in ogni base che possiede. Aggiungete una pedina danno a ogni **Stazione di Rifornimento** e **Spazioporto** della partita.

**30-35% DISASTRO NATURALE:** Tirate i dadi percentuali per vedere quale mondo è colpito. Ogni base in quel mondo aggiunge una pedina danno a ogni struttura differente dall'**Insedimento** e distrugge metà delle loro risorse immagazzinate di ogni tipo. (Ignorate questo evento se non ci sono basi sul mondo colpito.)

**36-40% CORSA ALLO SPAZIO:** Ogni giocatore somma il numero totale dei suoi Insediamenti al valore delle missioni conseguite. Il giocatore con il totale più basso pesca 5 pedine politiche. In caso di parità, tutti i giocatori alla pari pescano 3 pedine politiche, a meno che la parità non includa tutti i giocatori (nel qual caso l'evento è ignorato).

**41-45% AZIENDA DI TRASPORTO PRIVATA:** Il giocatore con meno **Insedimenti** (ovunque) può trasferire 5 risorse questo turno come se avesse la tecnologia Rotte Commerciali o, se ha già la tecnologia, può

aumentare la capacità di risorse trasferite di 5 (se più giocatori sono alla pari, tutti i giocatori alla pari lo possono fare).

**46-59% IMMIGRAZIONE:** Il giocatore con meno **Insedimenti** (ovunque) può aggiungerne 2 a ogni base che controlla (ignorare l'evento se non ha una base; se più giocatori hanno lo stesso numero minimo di insediamenti, tutti i giocatori alla pari con una base possono aggiungere 1 insediamento).

**60-65% DISGELO NELLE RELAZIONI:** Spostate tutte le relazioni estere di uno spazio verso 'Neutrale' (spostate una volta sola le mutue relazioni tra giocatori).

**66-78% ERRORE NEI RILEVAMENTI:** Tirate i dadi percentuali, selezionate un mondo e pescate una tessera mondo. Se la tessera mondo si può applicare al mondo selezionato, aggiungetela (rimpiazzando una carta preesistente).

**79-83% FLOTTA PIRATA:** Tirate per aggiungere un pirata extra in questa fase economica.

**84-90% RACCOLTO ABBONDANTE:** Tirate per piazzare un asteroide extra in questa fase economica.

**91-93% COMETA GIGANTE:** Aumentate il valore di esplorazione della cometa di 3 (anche se completamente esaurita).

**94% SEGNALI EXTRATERRESTRI:** Aumentate il valore di esplorazione di Alfa Centauri e dell'Astronomia dello Spazio Profondo di 4 (anche se completamente esauriti).

**95% TEMPESTA SOLARE:** Ogni **CV** che non si trovi in una base o sulla Terra riceve 1 danno. Tirate un dado per ogni **RE** che non si trovi in una base o sulla Terra e distruggetelo con un risultato di '1' o '2'.

**96%\* SCOPERTE LE ROVINE DI UN ANTICA CIVILTÀ:** Impostate il valore di esplorazione di Marte a 10 (anche se completamente esaurito).

**97%\* PRIMO CONTATTO:** Il primo giocatore che fa atterrare un **CV** su Alfa Centauri guadagna 5 pedine politiche e 10 Pedine punti vittoria.

**98%\* INTELLIGENZA ARTIFICIALE:** Scegliete casualmente un giocatore e fategli scegliere un **RE** non sulla Terra controllato da qualunque giocatore per farlo diventare autocosciente (giratelo sul lato 'Riserva'); quel giocatore utilizzerà il **RE** autocosciente come una fazione separata che muove dopo che hanno mosso tutti i giocatori (senza restrizioni di movimento per il **RE**, utilizzando gli stessi valori di trasferimento eliocentrico del giocatore). Il **RE** autocosciente non può tornare sulla Terra, e può essere attaccato da qualunque giocatore senza conseguenze. Ogni altro **RE** che entra in contatto con un **RE** autocosciente (ovvero nello stesso luogo) diventa anch'esso autocosciente, anche se in una pila con altre navi e/o basi. Distruggete tutti i **RE** autocoscienti prima della prossima fase economica, in cui il giocatore che li ha diretti guadagna 1 pedina punti vittoria per **RE** autocosciente.

**99%\* IN ARRIVO:** Attivate lo scenario *In Arrivo* dopo la fase economica corrente (senza bonus in tecnologia o denaro). La posizione dell'asteroide è basata sull'anno corrente della campagna invece dell'anno indicato nello scenario (ovvero, rimane nella Fascia degli Asteroidi per i primi 10 anni e poi si sposta nel riquadro Flyby di Marte). Se i giocatori vincono, i giocatori guadagnano una pedina punti vittoria per ogni 3 punti di forza che rimuovono dall'asteroide. Se la Terra viene colpita, tutti i giocatori scartano tutto il denaro, pedine politiche, pedine tecnologia e punti vittoria, e saltano la prossima fase economica.

**100%\* INVASIONE:** Attivate lo scenario *Invasione* durante il prossimo step di combattimento (senza bonus in tecnologia o denaro). Impostate immediatamente a 'Neutrale' tutte le relazioni peggiori di 'Neutrale'. I giocatori possono immediatamente teletrasportare ogni nave che hanno o che costruiranno il prossimo turno nell'orbita terrestre per formare una flotta per combattere l'invasore. Se l'invasore vince o i giocatori scelgono di non combattere, tutti i giocatori scartano tutto il denaro, pedine politiche, pedine tecnologia e



punti vittoria, e saltano la prossima fase economica. Se l'invasore viene distrutto, ogni giocatore che ha partecipato alla difesa della Terra guadagna 5 pedine punti vittoria per ogni **CV** che ha contribuito alla battaglia.

## 6. SCENARI

Gli scenari vanno dalla durata di un'ora fino a quasi la durata completa di una campagna. Alcuni sono cooperativi, altri competitivi, e molti sono adatti per una partita in solitario.

Se uno scenario specifica un livello tecnologico, ogni giocatore riceve tutte le tecnologie fino a quella colonna (da sinistra a destra sullo schema delle tecnologie, senza includere *Segni di Vita/Vita*). Ad esempio, il livello 1 di tecnologia significa che voi ottenete tutte le tecnologie più a sinistra in ogni campo (e non ottenete nessuna tecnologia iniziale che normalmente otterreste con la vostra fazione all'inizio di una campagna).

Gli scenari indicano un turno di partenza. Potete scegliere le politiche iniziali per ogni decade dal 2030 in poi (ad esempio, se uno scenario inizia nel 2060, potete scegliere 4 politiche alla partenza). Ogni giocatore inizia con il denaro indicato. A meno che non venga specificato diversamente, non iniziate con alcuna nave. Tirate per l'iniziativa all'inizio dello scenario. Se lo scenario dura più turni, eseguite le fasi economiche come al solito.

Nella maggior parte degli scenari il denaro iniziale è l'ammontare per ogni giocatore, a meno che non venga indicato che va è "da dividere". Quando è indicato che è "da dividere", l'ammontare è il totale e i giocatori devono mettersi d'accordo sul come dividersi l'ammontare di partenza.

*Nota: Tutti gli scenari con le condizioni di vittoria che si riferiscono ad un numero specifico di Insedimenti (Corsa per il Pianeta Rosso, Scontro su Titano, Monte Olimpo) non hanno limiti nel numero di Insedimenti che possono essere costruiti ad ogni turno (normalmente si possono costruire solo un livello di insediamento per turno). Se state giocando in solitario, se avete un numero di Insedimenti entro cinque dalla condizione di vittoria richiesta (es. 15-19 insediamenti per la fine del 2069 nella Corsa per il Pianeta Rosso) deve essere considerata una vittoria minore.*

### 1. CORSA PER IL PIANETA ROSSO (2032)

(Competitivo, 2 ore, 1-7 giocatori, livello tecnologico 1, **\$40B**)

**Piace da preparare:** Terra, Luna, Asteroidi *Near-Earth*, Marte, Phobos/Deimos, Cometa, Venere.

Il primo giocatore che ha 20 **Insedimenti** su Marte vince. Tutti i giocatori possono effettuare blocchi navali e attaccarsi liberamente l'un l'altro su Marte e nell'orbita di Marte senza essere in guerra. Se state giocando da solo, avete fino al 2069 per completare questo obiettivo.

### 2. SCONTRO SU TITANO (2065)

(Competitivo, 3 ore, 1-7 giocatori, livello tecnologico 3, **\$60B**)

**Piace da preparare:** Tutte a partire dal Sole verso l'esterno, Saturno e le sue lune incluse (ovvero non Urano e oltre), Astronomia dello spazio profondo.

Il primo giocatore che ha 20 **Insedimenti** su Titano vince. Tutti i giocatori possono effettuare blocchi navali e attaccarsi liberamente l'un l'altro su Titano e nell'orbita di Titano senza essere in guerra. Se state giocando da solo, avete fino al 2099 per completare questo obiettivo.

### 3. IN ARRIVO (2061)

(Cooperativo, 1-2 ore, 1-7 giocatori, livello tecnologico 3, **\$40B**)

**Plance da preparare:** Terra, Marte, Fascia degli Asteroidi.

La Terra ha appena scoperto un gigantesco asteroide in rotta di collisione! L'asteroide inizia con una forza di '20' per giocatore ('20' per una partita in solitario, '40' per due giocatori, '60' per tre, etc.). Una volta che il valore arriva a '0', l'asteroide è considerato deviato. Potete ridurre la forza dell'asteroide in tre differenti modi (ogni nave può eseguire solo uno di questi a turno):

- Potete "esplorare" l'asteroide. Riducete la forza dell'asteroide di un decimo del valore dell'esplorazione, più 3 (tirate per le frazioni). Ad esempio, se lo esplorate con un **RE** con un valore di esplorazione di 2, riducete la forza dell'asteroide se tirate un '5' o meno ( $3 + 2 = 5$ ). Non si considerano gli esaurimenti per l'asteroide, ma si tirano i malfunzionamenti/richiami.
- Potete trainare l'asteroide durante lo step di esplorazione. Ogni CV che traina l'asteroide riduce la sua forza della grandezza del CV (2 per CV-2, 3 per CV-3, etc.). Un CV non deve essere in riserva per trainare l'asteroide, e viene messo in riserva dopo il traino.
- Potete sparare all'asteroide durante la fase di esplorazione. Tirate sulla tabella per lo scontro diretto utilizzando il valore di combattimento di un CV non in riserva. Riducete la forza dell'asteroide del danno inflitto. Tuttavia, se tirate un '1' o '2', aumentate la forza dell'asteroide di 1 (per i frammenti pericolosi che si sono creati).

**Posizione dell'asteroide a seconda del turno:**

2061-2071: Riquadro Flyby della Fascia degli Asteroidi

2072-2075: Riquadro Flyby di Marte

2076-2079: Riquadro Flyby della Terra

Se l'asteroide non viene deviato per la fine del 2079, la partita è persa.

#### **4. INVASIONE (2133)**

(Cooperativo, 30 minuti, 1-7 giocatori, livello tecnologico 6, **\$80B** da dividere tra i giocatori)

**Plance da preparare:** Terra.

I giocatori dividono il denaro e costruiscono una flotta fino a 7 **CV** per combattere l'invasore. L'invasore è considerato essere di grandezza 25 **CV** con un valore di combattimento di 30 e 5 squadre di droni. Combattete round dopo round fino a quando l'invasore o la flotta terrestre non è distrutta. Tirate una ricerca ogni round per gli umani e l'invasore: questo ha automaticamente successo, ma determina i punti tattica. L'invasore sceglie lo scontro a distanza se possibile, e spende sempre i punti tattica per aumentare il danno alla flotta terrestre (ignorare i punti in eccesso). L'invasore applica ogni danno ad una nave a caso per il round di combattimento (scegliete una nuova nave terrestre ad ogni round di combattimento o durante un round una volta che la precedente viene distrutta).

#### **5. MONTE OLIMPO (2033)**

(Cooperativo, 2-4 ore, 1-7 giocatori, livello tecnologico 1, **\$40B**)

**Plance da preparare:** Tutte a partire dal Sole verso l'esterno, Giove e le sue lune incluse (ovvero non Saturno e oltre), Astronomia dello spazio profondo.

La biosfera terrestre sta collassando, ed è il momento per attuare il piano B. I giocatori devono associarsi per terraformare Marte il più presto possibile, e trasportare lì almeno una parte dell'umanità. Solo una base può essere creata su Marte. Questa è posseduta in comune da tutti i giocatori, non richiede manutenzione, e ha una riserva comune di risorse.

Ignorate gli effetti delle relazioni estere tra i giocatori (commercio/politiche/bonus di denaro), ma tutti i giocatori sono considerati come alleati, e condividono tecnologie comuni, pedine tecnologia, pedine politiche e una banca della tecnologia (l'abilità speciale dei Nordamericani non si applica se qualcuno li sta giocando).

L'obiettivo è quello di terraformare Marte e avere lì almeno 40 Insedimenti prima della fine della partita, che varia a seconda del numero di giocatori:

Solitario (2099); 2 giocatori (2085); 3 giocatori (2075); 4 giocatori (2069); 5 giocatori (2062); 6 giocatori (2059); 7 giocatori (2052).

## 6. EX MACHINA (2062)

(Competitivo, 3-6 ore, 2-5 giocatori)

**Plance da preparare:** Tutte.

Un gruppo dissidente è partito per condurre strani esperimenti su Plutone, e vengono interrotti tutti i contatti. Sembra che un'intelligenza artificiale maligna abbia preso il controllo della stazione. L'umanità può vincere o fuggire dal Sistema Solare prima che la IA prenda il sopravvento? Un giocatore controlla l'IA, mentre gli altri controllano le fazioni umane. Gli umani vincono se distruggono la base della IA su Plutone o un giocatore sviluppa tutte e tre le tecnologie di *Colonizzazione Interstellare* per il 2120. Altrimenti vince l'IA. L'IA è considerata permanentemente in guerra aperta con tutti i giocatori umani e gli **NPF**, senza obblighi da nessuna parte di accettare la resa.

Il giocatore IA utilizza la plancia della fazione giapponese, le sue navi e le basi. Ignorate il Giappone per quanto riguarda tutte le relazioni estere. I giocatori umani non ottengono sconti per le tecnologie che ha scoperto il giocatore IA, e viceversa. Il giocatore IA non può trovare o utilizzare *Segni di Vita* o *Vita*. Il giocatore IA sceglie le sue politiche come al solito.

Riducete il valore di esplorazione iniziale di tutti i mondi di 1 all'inizio della partita. Entrambi i lati iniziano al livello tecnologico 3, eccetto che il giocatore IA ha tutte le tecnologie in una linea diretta fino ad includere *Intelligenza Artificiale*. Dimezzate tutti i valori di richiamo e malfunzionamento per il giocatore IA (ma i modificatori per l'abilità speciale del Giappone non si applicano). La costruzione di una base IA costa 2 **ORE**, indipendentemente da dove viene costruita.

Il giocatore IA non può mai produrre o acquistare **SUP**. Tutti i costi che normalmente verrebbero pagati in **SUP** vengono pagati invece in **ORE**. Il giocatore IA non riceve mai pedine politiche. I **CV** dell'IA hanno un'autonomia illimitata e si possono far uscire dalla riserva gratuitamente (ma richiedono lo stesso una Stazione di Rifornimento o uno Spazioporto sufficientemente grande). Aumentate i limiti di supporto dei **RE** e **CV** del giocatore IA di 1 per il numero di giocatori nella partita oltre al primo (in aggiunta ai limiti del Giappone). Il giocatore IA riceve la metà del denaro e dei punti tecnologia (per tipo) della somma di tutta la produzione terrestre dei giocatori umani ogni fase economica (al posto della produzione terrestre del Giappone). All'inizio della partita, i giocatori umani ricevono ognuno **\$30B**, mentre il giocatore IA riceve la metà del totale del denaro degli umani.

Plutone inizia con un piccolo **Spazioporto**, e viene trattato in tutto e per tutto come un mondo, in grado di costruire tutti i tipi di strutture e produce come al solito. Il giocatore IA può convertire denaro in **ORE** o **FUEL** su Plutone. Plutone inizia come un mondo Misto Ghiacciato, ma questo può cambiare attraverso l'esplorazione. Il giocatore IA può usare telescopi spaziali nell'orbita di Plutone.

## 7. RIBELLIONE (2062)

(Competitivo, 5-7 ore, 2-7 giocatori, livello tecnologico 3, **\$40B** per le fazioni terrestri, **\$30B** per i coloniali)

**Plance da preparare:** Tutte.

Marte ha dichiarato l'indipendenza dalla Terra. Può il pianeta madre mantenere la sua presa, o le fiamme della rivolta si diffonderanno attraverso il Sistema Solare? Un giocatore controlla i coloniali, mentre gli altri giocano individualmente le fazioni terrestri. Il giocatore coloniale utilizza la plancia e le pedine del Sudamerica, ma ignora la sua abilità speciale. Riceve metà della normale produzione "terrestre" di denaro e tecnologia, per tipo dopo tutti i modificatori, e non riceve le due pedine politiche gratuite ad ogni fase economica. Non può mai prendere alcuna politica di diplomazia spaziale. Tratta Marte come la Terra sotto ogni aspetto (eccetto il movimento; ovvero, sono necessari i lanciatori per partire dalla superficie), ma nessun altro giocatore può costruire basi su Marte. Marte non ha valore di esplorazione, e non riceve mai una tessera mondo.

Il coloniale inizia con un embargo verso tutte le altre fazioni (anche **NPF**), e non può mai migliorare al di sopra di questo livello. Marte non può essere attaccato o messo sotto blocco navale, e le fazioni terrestri non possono viaggiare verso Marte o l'orbita marziana. Il coloniale non può mai viaggiare verso la Terra o l'orbita terrestre. Il coloniale inizia con una base su Phobos/Deimos con una **Stazione Mineraria** grande e **12 ORE**, **7 SUP**, **4 FUEL** nei magazzini. Phobos/Deimos è completamente esaurito e ha una tessera mondo *Ematite*.

Il giocatore coloniale può costruire **Insedimenti** sulle sue basi per **1 SUP**, **1 ORE** e **1 FUEL** ognuno, e raddoppia il numero effettivo di **Insedimenti** per la crescita (ovvero, **25 Insedimenti** vengono trattati come 50 e ne guadagnano 5). Gli **insediamenti** in basi coloniali sotto blocco navale non crescono né diminuiscono. Le fazioni terrestri dimezzano il loro numero effettivo di **Insedimenti** per la crescita (ma vengono contati a pieno valore per la perdita di **Insedimenti** durante i blocchi navali).

Le condizioni di vittoria e fine partita sono le stesse del gioco campagna.

## 7. REGOLE OPZIONALI

Queste sono regole opzionali che potete aggiungere in ogni partita.

### ESPLORAZIONE INIZIALE MODIFICATA

Per una partita con 4-5 giocatori, il primo esaurimento di un mondo non riduce il valore di esplorazione del mondo (contrassegnatelo con una pedina numero dopo il primo esaurimento uguale al valore iniziale del mondo). Per una partita con 6-7 giocatori, i primi due esaurimenti di un mondo non riducono il valore di esplorazione del mondo (girare il numero a testa in giù dopo il primo esaurimento, e verso l'alto dopo il secondo).

### MISSILI INTERPLANETARI

Potete utilizzare **LV** come missili interplanetari durante la fase di movimento (al massimo **1 LV** per turno). Lanciateli verso basi contro le quali siete in guerra (questo distrugge l'**LV**, anche se avete la tecnologia *Lanciatori Riutilizzabili*). Ogni missile causa danni alla base pari alla sua grandezza (1-4), assegnati con un ordine alternato con il possessore della base che sceglie il primo colpo.

### PIRATI AGGRESSIVI

Utilizzate questa opzione per accelerare le operazioni militari nella partita. Quando tirate per i pirati, tirate un gruppo di dadi extra per aggiungere un **CV NPF** ad un riquadro Flyby (scelto casualmente da tutte le navi armate **NPF** di una grandezza che tutti i giocatori nella partita possano costruire). Considerate questa nave come un pirata sotto tutti i punti di vista (aggiungete **\$5B** al tesoro dei pirati, etc.). La nave mantiene le sue dimensioni e i valori di combattimento. A partire dal 2100, tirate per un secondo **CV NPF**.

### UTOPIA

Le fazioni non possono mai attuare un embargo o entrare in guerra tra loro. La Cina inizia con Politiche Spaziali Robotiche invece di Politiche Militari Spaziali.

## SOLO EMBARGO

Le fazioni non possono mai entrare in guerra tra loro. Possono ancora attuare un embargo.

## NIENTE PIRATI

Non ci sono pirati nella partita.

## NIENTE EVENTI

Non ci sono eventi nella partita.

## INIZIO FUTURISTICO (2060)

Iniziate dopo la fase economica del 2060. Tutti i giocatori hanno tutte le tecnologie nelle prime due colonne (eccetto *Segni di Vita / Vita*), e **\$40B** extra, più **\$3B** per ogni tecnologia con la quale avrebbero iniziato una campagna nel 2030 (ad esempio, il Nordamerica inizierebbe con  $7 \times \$3B + \$40B = \$61B$ ). Scegliete le politiche per le 3 fasi economiche mancanti. Riducete il valore iniziale di esplorazione di tutti i mondi di 1 all'inizio della partita.

## 8. ESEMPIO DI UNA PARTITA

Questa sezione contiene un tutorial per alcuni concetti basilari del gioco.

### ESPLORAZIONE

Sally sta giocando il Nordamerica in una campagna. La partita inizia con la fase movimento del 2030. La prima cosa che accade è che tutte le navi dei giocatori nei riquadri di trasferimento numeri scendono di un riquadro. Sally ha due navi nei riquadri di trasferimento, la *Orion* e la *Sagan*. La *Orion* si sposta da Marte '1' nel riquadro Flyby, mentre la *Sagan* si muove dalla Fascia di Kuiper '8' (rappresentata dall'essere nel riquadro '2' con una pedina di Trasferimento Eliocentrico di +6) alla Fascia di Kuiper '7' (rappresentata dall'essere nel riquadro '1' con una pedina di Trasferimento Eliocentrico di +6).

Il Nordamerica ha l'iniziativa migliore per cui Sally muove per prima. Sposta la *Orion* nell'orbita di Marte, tirando per il malfunzionamento e ottenendo un '79%', che è più alto del suo valore di fallimento dei motori del 5% (che viene modificato al 3% per un **CV-2**), per cui il movimento ha successo. Se avesse ottenuto '3' o meno, la *Orion* sarebbe stata distrutta, ma Sally avrebbe ottenuto 3 pedine tecnologia Ingegneria. Non ci sono altre navi che Sally può muovere, sono tutte nella zona di esplorazione (*Feynman*, *Lowell*) o stanno ancora eseguendo un trasferimento eliocentrico (*Sagan*). Sally ha finito il movimento, e aspetterà che gli altri giocatori con ordine di iniziativa più basso abbiano mosso prima di continuare il suo turno.

Dopo che tutti i movimenti sono stati completati, nessuno ha eseguito un combattimento, per cui Sally è pronta per iniziare la sua esplorazione. Inizia con la *Orion*, che può condurre un'esplorazione con equipaggio di Marte. Aggiunge il valore di Marte (6) al valore di esplorazione della *Orion* (5), e quindi aggiunge 1 per la tecnologia *Tute Spaziali Migliorate* del Nordamerica, arrivando ad un totale di 12. Dato che Sally guadagna una pedina tecnologia automatica ogni 10 punti, guadagna automaticamente una pedina tecnologia Biologia (Marte fa guadagnare la tecnologia Biologia). In più, Sally tira per cercare di guadagnare una seconda tecnologia con un risultato di '1' o '2', tira due dadi e ne sceglie uno dato che la *Orion* ha un laboratorio mobile. Sally ottiene un '4' e un '1', per cui conserva il risultato '1', guadagnando due pedine che mostra agli altri giocatori (due pedine Biologia '1'). Se Sally avesse pescato pedine con un totale di '3' o più per l'esplorazione con equipaggio, avrebbe ottenuto un esaurimento.

Dopodiché tira i dadi percentuali per controllare un possibile richiamo di un veicolo con equipaggio, e ottiene un '92'. Il valore iniziale di richiamo è 50%, per cui la *Orion* non viene richiamata. Conserva le due pedine Biologia nella **Plancia di Fazione** del Nordamerica, e continua il suo turno.

Poi, Sally si occupa della *Feynman* nell'orbita su Venere. Venere ha un valore di esplorazione di 6, e la *Feynman* ha un valore di esplorazione di 1. Somma questi due valori per un totale di 7. Sally guadagna una pedina tecnologia Fisica se ottiene un '7' o meno. Tira un '4', e pesca una pedina Fisica. È un '3', per cui guadagna un esaurimento (il valore di uno qualsiasi delle pedine singole deve essere 3 o più per guadagnare un esaurimento con un'esplorazione robotica).

Se Sally avesse una pedina missione per Venere, potrebbe rivelarla ora e guadagnarla, ma le sue missioni correnti si trovano altrove. L'esaurimento permette a Sally di pescare una tessera mondo. Pesca una tessera **Bacino di Impatto**. **Bacino di Impatto** richiede un mondo roccioso, e Venere è descritta come un "Pianeta vulcanico roccioso", per cui le carte "rocciose" sono valide. Sally può decidere di applicare la carta **Bacino di Impatto** a Venere o rimetterla nel mazzo. Sceglie di applicarla. Quindi tira di dadi percentuali per vedere se ci sono segni di vita, e tira un '3%': un risultato estremamente basso, ma non abbastanza per la sterile possibilità dell'1% di Venere! Sally, quindi, esaurisce permanentemente il valore di esplorazione di Venere a '5', aggiungendo una pedina numero per indicare il nuovo stato. Sally guadagna una pedina politiche per l'esaurimento e la piazza assieme alle sue pedine tecnologia appena guadagnate sulla sua **Plancia di Fazione**. Infine, controlla i malfunzionamenti sulla *Feynman*. Ottiene un '22' sui dadi percentuali, che è inferiore al valore iniziale del 30% di malfunzionamento per Sally (vedi **Schema delle Tecnologie**), il che significa che la *Feynman* viene distrutta. Sally piazza la pedina della *Feynman* sulla sua **Plancia di Fazione**, e pesca una pedina tecnologia Ingegneria per la perdita della **RE** (le avversità danno grandi insegnamenti!).

Dopodiché, Sally si occupa della *Lowell* in orbita terrestre. Dato che è un telescopio spaziale, la *Lowell* può esplorare qualunque mondo eccetto Alfa Centauri, ma a metà del normale valore di esplorazione del mondo. Sally decide di esplorare la lontana Eris, il cui valore di esplorazione viene dimezzato da 9 a 5, e aggiunge il valore di esplorazione della *Lowell* di 2, ottenendo un totale di 7. Infine, ottiene un '9' per l'esplorazione per cui non guadagna una pedina tecnologia Fisica, ma almeno tira un '46%' per i malfunzionamenti, per cui la *Lowell* non viene distrutta.

Sally sta giocando con il Nordamerica, Valentina sta giocando con la Russia e Samantha sta giocando con l'Europa durante la fase economica del 2040. Come prima cosa, ognuna ottiene 2 pedine politiche, tuttavia Samantha ne ottiene una terza dato che ha la politica *Diplomazia Spaziale*. Poi, tirando i dadi percentuali per gli eventi. Ottiene un '9%', per cui Samantha (avendo l'iniziativa peggiore) decide di aggiungere 2 al valore di esplorazione di Marte. Poi, tirano per l'iniziativa. Ogni giocatore tira i dadi percentuali, e chi ottiene il numero più alto avrà la migliore posizione nell'iniziativa. La Russia ottiene l'iniziativa migliore (#1) mentre l'Europa ottiene quella peggiore (#3).

Durante lo step diplomazia, tirano un d10 per spostare una fazione verso la neutralità. Il risultato è '3' (Europa, basata sulla posizione iniziale dell'iniziativa), per cui Samantha sposta tutte le sue relazioni estere di uno spazio verso la neutralità. Dopodiché, in ordine inverso di iniziativa, i giocatori annunciano quante pedine politiche spenderanno per cercare di migliorare (o peggiorare) le loro relazioni estere. Questo significa che Samantha lo annuncerà per prima. Lei decide di spendere una pedina per cercare di aumentare le sue relazioni con il Giappone (una **NPF**). Sally va per seconda e decide di spendere una pedina per cercare di migliorare le sue relazioni con l'Europa. Valentina rinuncia a spendere pedine politiche per la diplomazia. Ora si risolvono tutti i tentativi. Samantha ottiene un '7', per cui non riesce a migliorare le sue relazioni con il Giappone. Sally ottiene un '6', per cui ha successo, e dato che le relazioni sono reciproche, Sally e Samantha aumentano entrambe le loro relazioni estere tra di loro di 1 spazio.

I giocatori passano ora alla produzione, raccogliendo il denaro e i punti tecnologia come indicato nella sezione in alto a sinistra della loro **Plancia di Fazione**, e pagando la manutenzione di ogni nave e base in eccesso ai loro limiti di supporto. Raccolgono anche il denaro bonus per le relazioni estere, politiche economiche e per ogni missione che hanno conseguito. Se hanno delle basi, possono anche produrre con esse, e possono anche trasferire risorse tra le basi, e da e verso le basi e la Terra.

Ora devono tirare per le basi **NPF**, i pirati e gli asteroidi, e pescare le pedine commercio. Il risultato percentuale per le basi **NPF** è '23%'. Lo confrontano con le tessere dei mondi e trovano che 20-26% corrisponde a Marte. Una base **NPF** andrebbe piazzata su Marte; tuttavia, il Flyby di Marte ha un indicazione del '2050', e questo significa che nessun piazzamento può avvenire qui prima del 2050. Se il tiro fosse stato, ad esempio, del '13%', una base **NPF** selezionata casualmente sarebbe stata piazzata sulla Luna. Dato che non è ancora il 2050, i giocatori non tirano per i pirati e gli asteroidi, ma pescheranno casualmente le pedine commercio per ogni base in gioco.

In preparazione per lo step tecnologia, tutti i giocatori ora sommano i loro punti tecnologia di ogni tipo e scartano le pedine dopo aver registrato i punti tecnologici salvati nella loro banca della tecnologia. L'acquisto di nuove tecnologia inizia dal giocatore con l'ultima posizione di iniziativa, Samantha. Europa ha già *Veicoli con Equipaggio*, ma non ha ancora *Lanciatori Riutilizzabili*. Tuttavia, dato che il Nordamerica lo ha ed è un giocatore presente, Samantha ottiene uno sconto di -3, per cui acquista la tecnologia per 7 punti Ingegneria. Sally è la prossima, e decide di acquistare *Lanciatori Ultra Pesanti* per 18 punti Ingegneria (20 meno 2 per l'abilità speciale del Nordamerica). Valentina acquista *Lanciatori Riutilizzabili*, pagandola solo 5 dato che ora sia il Nordamerica che l'Europa la hanno, e 5 è il costo minimo di una tecnologia. Si torna a Samantha, che decide di comprare *Tute Spaziali Migliorate*. Dato che sia la Russia che il Nordamerica la hanno, Samantha paga solo 5 punti tecnologia Biologia. Sally compra *Gravità Artificiale a Corto Raggio* per 13 punti dopo la sua abilità speciale. Dopo, Valentina decide di comprarla anche lei, ma prima deve acquistare il prerequisito, così compra *Rendez-vous Orbitale* per 5. Sally è la prossima, e compra *Rotte Commerciali* per 13. Valentina è la prossima, ma non ha abbastanza punti tecnologia per comprare nuove tecnologie, così passa. Questo significa che anche se volesse o fosse in grado di acquistare altre tecnologie più avanti, non potrà farlo. Quindi, si torna a Samantha che acquista *Astrodinamica Avanzata* per 9 punti Fisica. Quindi nuovamente a Sally che passa. Samantha acquista una ultima tecnologia, *Gravità Artificiale a Corto Raggio*, per 9 punti Biologia, e quindi passa. Dato che tutti i giocatori hanno passato, lo step tecnologia è finito.

Valentina ha una stazione spaziale nell'orbita terrestre con 2 *Insedimenti*, per cui tira per l'espansione degli insediamenti. È fortunata e ottiene un '2', per cui i suoi insediamenti si espandono e ora ne ha 3 nella sua base. Infine, tutti e tre i giocatori scelgono una nuova politica in ordine inverso di iniziativa. La fase economica del 2040 è ora conclusa.

## COMBATTIMENTO

L'anno è il 2107 e due incrociatori cinesi, lo *Yangtze* e lo *Huang He* stanno affrontando la portaerei giapponese *Hiryu* nello spazio aperto. Entrambe le fazioni hanno *Armi Spaziali Avanzate* (+3), e il Giappone ha *Droni da Caccia* e *Droni da Bombardamento*. I Cinesi annunciano una ricerca. Entrambi i giocatori tirano i dadi per le loro flotte. La flotta cinese ha bisogno di un '5' per trovare l'avversario (4 + 1 per il **CV** extra). Il Giappone trova anche lui con '5', ma sottrae 1 dal suo tiro di ricerca per i droni della *Hiryu*. Il Giappone tira un '5' (modificato a 4), e la Cina tira un '7', che significa che è solo il Giappone a trovare l'avversario. Entrambe le fazioni calcolano i loro punti tattica. La Cina ne ha 4 per il tiro del Giappone, più 1 per *Armi Spaziali Avanzate*, più 1 per la grandezza della *Hiryu* (7), per un totale di 6. Il Giappone ne ha 7 per il tiro della Cina, più 2 per *Comando e Controllo* (che non si somma con *Missili Spaziali Avanzate* dato che queste sono vicine), più 1 per la somma delle grandezze della *Yangtze* e *Huang He* (10), per un totale di 10. Il Giappone può spendere la differenza di 4 punti tattica (10 - 6 = 4).

Il Giappone potrebbe usare questi punti per annullare il combattimento (3), o forzare uno scontro diretto (1), ma il Giappone vuole insegnare una lezione alla Cina e la *Hiryu* è migliore nel combattimento a distanza. Entrambe le fazioni sommano i loro valori di combattimento. Il valore di combattimento del Giappone è 7 (*Hiryu*) + 3 (*Armi Spaziali Avanzate*) + 1 (per le due navi della Cina) = 11. Il valore di combattimento della Cina è 10 (*Yangtze* + *Huang He*) + 3 (*Armi Spaziali Avanzate*) = 13. Entrambe le fazioni tireranno un dado sulla tabella dello scontro a distanza per il danno, e il Giappone decide di usare i 4 punti tattica per aumentare il

danno sulla Cina di 2. Il Giappone designa una delle due squadre di droni per volare in difesa (-1 al danno al Giappone) e due per volare come bombardieri in attacco (+2 danni alla Cina).

Il danno a entrambe le fazioni viene determinato simultaneamente, ma viene applicato per primo alla Cina. Il Giappone tira un '5', che viene incrociato con la riga 11 + 5 = 16 ottenendo 5 danni. Tuttavia, questi vengono aumentati di 2 per i punti tattica, e 2 per i bombardieri della *Hiryu*, per un totale di 9 danni. La Cina tira un '10', che viene incrociato con la riga 13 + 10 = 23 ottenendo 7 danni. Tuttavia, questi vengono ridotti di 1 per lo squadrone di droni da caccia della *Hiryu* che volano in difesa, per un totale di 6 danni.

Per applicare i danni durante gli scontri a distanza, la selezione dei bersagli si alterna con il giocatore che fa fuoco che sceglie per primo. I colpi sono applicati sulla Cina come segue: *Yangtze* (1; Giappone), *Huang He* (2; Cina), *Yangtze* (3; Giappone), *Huang He* (4; Cina), *Yangtze* (5; Giappone), *Huang He* (6; Cina), *Yangtze* (7; Giappone), *Huang He* (8; Cina), *Yangtze* (9; Giappone). Quest'ultimo danno scelto dal Giappone è il 5° sulla *Yangtze* (grandezza 5), per cui la *Yangtze* viene distrutta. Anche la *Huang He* è ridotta male, avendo subito 4 danni. Tuttavia, la *Hiryu* (grandezza 7) deve assorbire tutti e 6 i danni inflitti dalla Cina, per cui non è messa meglio. In effetti, se dovessero combattere ancora, entrambe le navi avrebbero un valore di combattimento di 1 (+3 per le *Armi Spaziali Avanzate*), e la *Hiryu* non avrebbe squadre di droni utilizzabili.

Dato che il Giappone ha distrutto un **CV-5** Cinese, guadagna due pedine di punti vittoria. Dato che la Cina ha perso un **CV-5**, guadagna due pedine tecnologia Ingegneria. La *Huang He* deve tirare quattro volte per vedere se viene ritirata per il danno sostenuto, e la *Hiryu* deve tirare sei volte. È chiaro che entrambe le navi hanno bisogno di riparazioni.

## **PARTENZA DELLA RUSSIA 2030 (ESPLORAZIONE, BASI, COMMERCIO)**

Valentina sta giocando con la Russia in una campagna. Possiede il **CV-Klipper** sulla Terra (con un **LV-2**), il **RE-Kozlov** nell'orbita marziana, **RE-Glushko** nel riquadro di trasferimento 4 di Giove, e il **RE-Zasyadko** nel riquadro di trasferimento 6 di Saturno. Il gioco inizia con la fase di movimento del 2030. La prima cosa che accade è che tutte le navi dei giocatori nei riquadri di trasferimento scendono di un riquadro. Valentina ha due navi nei riquadri di trasferimento, la *Glushko* e la *Zasyadko*, per cui le fa scendere rispettivamente nel riquadro 3 di Giove e nel riquadro 5 di Saturno. *Kozlov* è un orbiter, per cui Valentina lo lascia nell'orbita di Marte a esplorare.

Con il *Klipper*, Valentina vuole costruire una base nell'orbita terrestre (il costo è 2 **SUP**, come indicato nel riquadro del mondo della Terra). Per cui, Valentina compra 2 **SUP** usando i suoi **\$30B** iniziali, rimanendo con **\$28B**. Quindi Valentina lancia il *Klipper* con il suo **LV-2**, tirando per il malfunzionamento dei motori con i dadi percentuali. Fortunatamente il suo tiro è molto più alto del 3% che avrebbe distrutto **LV-2** assieme al *Klipper* (il valore iniziale di fallimento per il motore è 5% meno 2% per il *Klipper*, un **CV** di grandezza 2). Valentina non ha la tecnologia *Lanciatori Riutilizzabili*, per cui **LV-2** viene automaticamente distrutto, ma il *Klipper* arriva sano e salvo in orbita con il suo carico.

Dopo il movimento c'è l'esplorazione. Valentina esplora Marte con il *Kozlov*, con un valore di 8 (2 per il valore di esplorazione del *Kozlov* + 6 per Marte). Tira i dadi percentuali per il malfunzionamento assieme al d10 per l'esplorazione. Ottiene un '7' con il dado per l'esplorazione, per cui ottiene una pedina tecnologia Biologia pescata a caso dalla riserva. Per il malfunzionamento ottiene un '57%', alto abbastanza da evitare problemi (il valore iniziale di malfunzionamento è 30%). La pedina Biologia pescata è un '2', non abbastanza per far esaurire Marte. Dopodiché, Valentina controlla gli altri **RE**. *Zasyadko* è un esploratore Flyby, per cui può scegliere di esplorare un qualunque mondo nel sistema di Saturno con un modificatore -5 per il riquadro di trasferimento dove si trova attualmente, ma Valentina decide di aspettare per avere una possibilità migliore. Poi, Valentina potrebbe esplorare l'orbita terrestre con il *Klipper*, ma scegli di non farlo perché questo potrebbe portare a dover tirare per un richiamo, il che significherebbe che il *Klipper* dovrebbe essere girato sul lato "riserva" e non sarebbe più in grado di costruire una base.



Annunciando che tutte le sue esplorazioni sono concluse, il turno si sposta alla fase di commercio e costruzione basi. Valentina spende i 2 **SUP** nella stiva del *Klipper* per costruire una base (il costo è indicato sulla plancia della Terra), e aggiunge la stazione spaziale *Mir* nell'orbita terrestre, in una pila con il *Klipper*. Qui termina il suo turno 2030.

All'inizio del 2031, desiderosa di espandere la sua nuova base il prima possibile, Valentina decide di investire in una nuova nave, il **CV-Renda**, durante la fase di costruzione e rifornimento. Questa nave costa 5 **ORE** + 1 **SUP** + 2 **FUEL**, ma dato che Valentina pensa di utilizzare il *Renda* solo per trasportare risorse, decide di costruirla nello stato "riserva" (-1 **SUP**, -1 **FUEL**). Il costo risultante di 5 **ORE** + 1 **FUEL** viene pagato con **\$6B** sulla Terra, facendola rimanere con **\$22B**. Compra anche un nuovo **LV-2** per **\$3B** per lanciare il *Renda* (1 **ORE** + 2 **FUEL**), e compra 2 **SUP**, 2 **FUEL** e 2 **ORE** per la stiva del *Renda*, facendola rimanere con **\$13B**. (Notare che il *Renda* non ha un valore di esplorazione, per cui non può costruire basi, ma è perfetto per trasportare risorse in giro).

Poi, durante la fase di movimento, Valentina fa scendere il *Glushko* e il *Zasyadko* nel riquadro 2 di Giove e 4 di Saturno. Poi Valentina lancia il *Renda* nell'orbita terrestre, tirando un '11%' per il fallimento del motore (salvo!). Notare che il *Renda* può agganciarsi con la stazione spaziale *Mir* come parte del suo movimento, senza dover tirare ancora per il malfunzionamento del motore – ma deve necessariamente interrompere il movimento dopo l'aggancio. Il *Renda* trasferirà le sue risorse alla *Mir* all'inizio della prossima fase (la Fase di Combattimento, anche se non ci saranno combattimenti nel 2031). Il *Klipper* è ancora agganciato alla *Mir*. Valentina vuole esplorare con la nave nel 2031, ma non sarà in grado di farlo se non fa un movimento per sganciarsi (non può nemmeno esplorare l'orbita terrestre se non lo fa). Valentina decide quindi di mandare il *Klipper* sulla Luna. Tira un '4%' per il fallimento dei motori – vicino, ma fortunatamente appena sopra al 3% di fallimento per un **CV-2**.

Durante la fase di esplorazione, il *Klipper* esplora la Luna con un valore di esplorazione di '10' (5 per il *Klipper* + 4 per la Luna + 1 per la tecnologia *Tute Spaziali Migliorate*). Valentina guadagna automaticamente una pedina Ingegneria (un '1') e tira i dadi percentuali per il richiamo. Il risultato è un '12%'. Dato che questo è inferiore al valore di richiamo di Valentina (50% all'inizio – 5% per l'abilità speciale della Russia = 45%), il *Klipper* viene richiamato, girandolo sul suo lato 'riserva'. Valentina guadagna una pedina Biologia per il richiamo (un '3'). Decide di non esplorare ancora col *Zasyadko* su Saturno. Infine, Valentina esplora ancora Marte col *Kozlov*, questa volta tirando un '5' per l'esplorazione e un '22%' per il malfunzionamento (sotto il 30%). Valentina distrugge il *Kozlov* ma guadagna una pedina Ingegneria per il malfunzionamento. Dato che il suo tiro di esplorazione era meno di '8', guadagna una pedina Biologia. Questa si rivela essere un '3', per cui fa scattare un esaurimento.

Valentina riduce in modo permanente il valore di Marte da '6' a '5'. Dato che il *Kozlov* è equipaggiato con uno spettrometro, Valentina pesca due tessere mondo invece di una. Pesca **Asteroidi di Classe C** (non valido, dato che richiede una gravità minima) e **Ematite** (valido, dato che Marte è roccioso). Valentina può aggiungere la carta **Ematite** a Marte, ma dato che non pensa di esplorare ancora Marte (ora che il *Kozlov* è andato distrutto) e le altre fazioni sono nei pressi del pianeta, Valentina decide di scartare **Ematite** e per ora di lasciare Marte senza una carta. Valentina tira per la ricerca della vita. Il tiro è un '4%' – molto inferiore al 12% necessario per trovare la vita su Marte. (Forse Valentina non è poi così sfortunata dopo tutto!) Dato che questa è la prima volta che la vita viene trovata su Marte, Valentina aggiunge una pedina 'Segni di Vita' a Marte, che aumenta in modo permanente il valore di ricerca di Marte per le basi che vengono create qui. Dato che Valentina ha scoperto dei segni di vita, guadagna immediatamente questa tecnologia in modo gratuito (le altre fazioni la possono acquistare durante una fase economica). Guadagna immediatamente anche due pedine tecnologia Biologia, una pedina punti vittoria e una pedina politiche. Infine, Valentina pesca una seconda pedina politiche per l'esaurimento di Marte.

Alla fine del 2031, nella Fase di Commercio e Costruzione Basi, Valentina utilizza le risorse che il *Renda* ha portato sulla *Mir* per costruire una **Stazione di Rifornimento Piccola** per 1 ORE e 1 FUEL. Quindi il suo turno è concluso.

Nel 2032, Valentina può ricostruire il *Kozlov* oppure un altro RE, ma invece decide che utilizzerà il suo denaro rimanente nell'espansione della *Mir*. Non costruisce altro in questo turno.

Valentina fa nuovamente scendere il *Glushko* e lo *Zasyadko*, nel riquadro 1 di Giove e 3 di Saturno. Durante il movimento, Valentina fa tornare il *Renda* sulla Terra, tirando un '76%' per un atterraggio in sicurezza. Ora che la *Mir* ha una **Stazione di Rifornimento** con SUP e FUEL, il *Klipper* può ritornare sulla *Mir* per il rifornimento. Tira un '43%' per un aggancio in sicurezza. Questo turno, Valentina decide di esplorare con il *Zasyadko*. Dato che può esplorare un qualunque mondo nel sistema di Saturno, sceglie Titano. Il suo valore di esplorazione è 8 (8 per Titano + 3 per il *Zasyadko* - 3 per il riquadro di trasferimento). Tira un '6', per cui ottiene una pedina Biologia per Titano (un '2' – niente esaurimento). Il tiro per il malfunzionamento è '85%' – nessun malfunzionamento. Alla fine del 2032, Valentina costruisce una piccola **Stazione di Ricerca** sulla *Mir* per 1 ORE e 1 SUP.

Nella fase di Costruzione e Rifornimento del 2033, Valentina compra un altro LV-2 (\$3B), 2 ORE, 2 SUP e 2 FUEL (\$6B) da aggiungere come carico al *Renda*, lasciandola con \$4B. Dopodiché, utilizza i rimanenti 1 SUP e 1 FUEL nella *Mir* per far uscire dalla riserva il *Klipper*, girandolo. Poi, durante la Fase di Movimento, fa scendere il *Glushko* e lo *Zasyadko*, nel riquadro Flyby di Giove e nel riquadro 2 di Saturno. Durante il movimento, sposta il *Glushko* (un orbiter) nell'orbita di Europa (tirando un '43%' per il fallimento dei motori), lancia il *Renda* verso la *Mir* (tirando un '24%' per il fallimento dei motori), e quindi prova a muovere il *Klipper* di nuovo verso la Luna per esplorarla. Tira per il fallimento dei motori sul *Klipper* e – ahia – ottiene un 3%! Il *Klipper* viene distrutto, ma come compensazione Valentina pesca casualmente tre pedine tecnologia. Almeno gli ingegneri russi impareranno qualcosa da questi incidenti...

Durante la fase di esplorazione, il *Glushko* esplora Europa dall'orbita. Europa ha già una tessera **Mondo Ghiacciato** grazie ad un'altra fazione, ma è stato esaurito in un valore di esplorazione di '5'. *Glushko* esplora con un valore di '8' (1 per il *Glushko* + 5 per Europa + 2 per **Mondo Ghiacciato** per gli orbiter). Valentina ottiene un triste '9' per cui non riesce a guadagnare una pedina tecnologia, ma fortunatamente tira un '71%' per il malfunzionamento, per cui il *Glushko* sopravvive (anche con il +10% del modificatore aggiuntivo per il malfunzionamento a causa delle radiazioni pericolose, facendo diventare la probabilità del 40%). Poi, Valentina decide di esplorare ancora Titano con lo *Zasyadko* (con un valore di esplorazione modificato di 9 dal riquadro 2 di Saturno), ma tira un '10' per cui non riesce nuovamente a guadagnare una pedina. La cosa peggiore è però il tiro per il malfunzionamento di '13%', per cui lo *Zasyadko* viene distrutto. Ottiene una pedina Ingegneria per il malfunzionamento (un '3'). Gli ingegneri russi stanno avendo una brutta giornata!

Nel frattempo, il *Renda* ha traferito con successo il suo carico alla *Mir*, per cui durante la Fase Commercio e Costruzione Basi Valentina decide di costruire un insediamento (2 ORE, 2 SUP e 1 FUEL).

Nel 2034, Valentina esplora ancora Europa con il *Glushko* e fa tornare il *Renda* sulla Terra. Ma solo con \$4B non è rimasto molto da fare fino alla prossima fase economica nel 2040. Tuttavia, Valentina ha già fatto tanti progressi. La **Stazione di Rifornimento** sulla *Mir* sarà utile per far uscire navi dalla riserva senza dover tornare sulla Terra. La **Stazione di Ricerca** produrrà 3 punti tecnologia di qualunque tipo Valentina vorrà ad ogni fase economica, e dato che la *Mir* ha un **insediamento**, sarà in grado di pescare una pedina commercio nel 2040 e quindi comprare risorse alla base per uno sconto o vendere risorse alla base per un profitto (al massimo 2 risorse per 1-2 insediamenti; vedi la **Scheda di Fazione**). (Anche gli altri giocatori possono commerciare sulla *Mir* portando delle navi cargo sulla base, ma solo se Valentina è d'accordo, e gli altri giocatori pagheranno a Valentina una tariffa di \$1B.) In più, Valentina ora potrà tirare per l'espansione dell'insediamento e questo porterà gratuitamente altri insediamenti (su un tiro di '1' con un singolo insediamento, ma le possibilità

aumenteranno con l'espansione della *Mir*). Infine, la *Mir* e le sue infrastrutture faranno guadagnare a Valentina dei punti vittoria alla fine della partita.

## 9. NOTE PER I GIOCATORI

### NORDAMERICA

Iniziate con la migliore tecnologia e avete navi eccellenti. Andate, esplorate e colonizzate, e cercate di conservare il vantaggio, se potete.

### RUSSIA

I vostri vantaggi sono il trasporto di risorse ed equipaggi robusti. Potete costruire immediatamente una stazione spaziale in orbita con il *Kliper*, piazzare una **Stazione di Ricerca** per la tecnologia gratuita e una **Stazione di Rifornimento** per rifornire le vostre navi (perché costruire veicoli da lancio?), e forse anche qualche **Insedimento** per i loro benefici al commercio e produzione. Avete anche un'ottima nave da carico fin dall'inizio (*Renda*), che dovrete costruire sul suo lato in riserva per il risparmio di 1 **SUP** e 1 **FUEL** (dato che la *Renda* non ha valore di esplorazione, non può comunque costruire basi, ma può commerciare con le basi di altre fazioni, se la fate uscire dalla riserva). Lanciando la *Renda* su un **LV-2** (specialmente dopo che avete ottenuto *Lanciatori Riutilizzabili*) vi aiuterà ad aumentare le vostre basi risparmiando sul costo.

### EUROPA

Avete la migliore ricerca e i migliori telescopi spaziali. I vostri **RE** sono di prima qualità, ma anche i **CV** sono ottimi, per cui probabilmente preferirete adottare uno sviluppo bilanciato.

### GIAPPONE

Avete le navi migliori, ma sono anche le più costose. Dovrete scegliere la qualità sulla quantità, e cercare di ridurre i vostri già bassi tassi di malfunzionamento. Inondate il Sistema Solare con i robot per cercare di stabilire un vantaggio tecnologico sui vostri avversari. Ma non dimenticate le basi e i veicoli con equipaggio. Una buona nave giapponese ne vale tre di un'altra fazione... giusto?

### CINA

Potete supportare più navi di molti altri, e non vi dovete preoccupare di rimanere indietro perché potete sempre copiare le tecnologie che non avete. Avete la migliore posizione militare, per cui non vi lasciate sopraffare dagli altri. Anche solo la minaccia dell'uso della forza obbligherà i vostri avversari a guardarsi le spalle.

### ASIA

I vostri vantaggi sono la produzione e il commercio, per cui costruite delle basi fin dall'inizio e fatelo spesso. Potete supportare più navi e basi degli altri, e le vostre sono economiche. Inondate il Sistema Solare con quante più navi che potete: la quantità, del resto, è essa stessa una qualità.

### SUDAMERICA/AFRICA

I vostri vantaggi sono la diplomazia e il commercio, per cui fatevi tanti amici e traetene un profitto. Le vostre navi sono nella media, ma ne potete costruire tante. Costruite le basi e utilizzate i vostri siti di lancio equatoriali per farlo in fretta.

## 10. CREDITI

Concetto, Design e Sviluppo:

**Andrew Rader**

[www.andrew-rader.com](http://www.andrew-rader.com)

[arader@mit.edu](mailto:arader@mit.edu)

Playtester capo

**Andrew Baird**

Playtester:

**Andrew Browne, Richard Dagnall, Chris Evans, Tony Giunta, David Hanson, Tom Kassel, Dave Lelacheur, Sebastian Neumayer, Miguel Pires, Phil Redmond, Nathan Spencer, Andrzej Stewart, Nate Stovall & James Sutherland**

Design Grafico, Modelli 3D & Concetti di Produzione del Prodotto:

**Brien J Miller**

Per la Compass Games, LLC:

**Bill Thomas**

Fotografie:

**NASA, JPL, ESA, JAXA, US Air Force**

Tutti i componenti sono copyright © 2020, Compass Games LLC

Tutti i diritti riservati

Traduzione in italiano:

**Andrea "Nand" Nini**

## 11. TABELLA COMBATTIMENTI

Valori di scontro diretto (+1 D10)	Danni inflitti	Valori di scontro a distanza (+1 D10)
4 o meno	0	6 o meno
5-7	1	7-8
8-10	2	9-10
11-13	3	11-12
14-15	4	13-15
16-17	5	16-18
18-19	6	19-21
20-21	7	22-24
22-23	8	25-27
24	9	28-29
25	10	30-31
26	11	32-33
27	12	34-35
28	13	36-37
29	14	38-39
30	15	40-41
31	16	42-43
32	17	44-45
33	18	46-47
34	19	48-49
35	20	50-51
36	21	52-53
37	22	54-55
38	23	56-57
39	24	58-59
40+	25	60+

Le possibilità di trovare in una ricerca = 4. Aumentate le possibilità di trovare (ma non modificate il tiro di ricerca o i punti tattica) per ogni **CV** dopo la prima in entrambe le flotte.

Sottraete 1 dal vostro tiro di ricerca se avete squadre di droni, o 2 se avete 5 o più squadre di droni (con la tecnologia *Droni da Caccia*).

\* Modificatori (scegliete se le vostre squadre di droni stanno volando come caccia o come bombardieri):

- Aggiungete al vostro valore di combattimento ogni modificatore sulla tecnologia, e +1 per ogni unità nella flotta avversaria oltre alla prima
- Durante uno scontro a distanza con la tecnologia *Droni da Caccia*, ogni squadra di droni che vola come un caccia diminuisce il danno che subite di 1
- Durante uno scontro a distanza con la tecnologia *Droni da Bombardamento*, ogni squadra di droni che vola come un bombardiere aumenta il danno sull'avversario di 1

#### **PUNTI TATTICA:**

- Guadagnate il tiro di ricerca del vostro avversario (+1 ogni 7 punti di grandezza di **CV** nemici).
- Spendete 1 per scegliere lo scontro diretto al posto dello scontro a distanza.
- Spendete 3 per evitare il combattimento.
- Spendete 2 per aumentare il danno inflitto o ridurre il danno ricevuto (per punto di danno).
- Spendete 1 per scegliere voi un bersaglio al posto del vostro avversario per subire il danno.
- Assegnate il danno alternando i giocatori tra chi infligge e chi riceve, con il giocatore che infligge che sceglie per primo per gli scontri a distanza o il ricevente per primo per gli scontri diretti. Potete schermare delle navi e delle basi per escluderle dal combattimento nello scontro diretto ma non negli scontri a distanza.

#### **Errata:**

**Schema delle Politiche:** Il Sudamerica inizia con la politica Diplomazia Spaziale.

**Scheda di Riferimento:** I modificatori per i trasferimenti vanno da 0,2 a 0,9, non da 0,02 a 0,09.

**Plance dei Mondi:** Ganimede e Tritone devono avere il tipo di esplorazione Fisica, non Ingegneria.

**Schema delle Tecnologie:** I punti di terraformazione devono essere pagati in **SUP**, non tecnologia Fisica.