VLADIMÍR SUCHÝ

# PULSAR 2849

## REGOLAMENTO

# LISTA DEI COMPONENTI

1 plancia ammasso stellare a doppio lato

1 plancia dadi a doppio lato

6 plance tecnologia a doppio lato

1 plancia modificatori dado

1 plancia giroscopi

24 tessere trasmettitore

6 tessere obiettivo a doppio lato

1 segnalino tempo

4 plance QG a doppio lato

17 tessere sistema planetario

30 tessere giroscopio (10 per ogni tipo)

6 anelli rivendicazione pulsar per ciascuno dei 4 colori

3 tessere premio di costruzione da sette punti

3 tessere premio di costruzione da quattro punti

12 segnalini da quattro cubi

12 tessere bonus di esplorazione

1 tessera da cento punti per ognuno dei 4 colori

12 segnalini modificatore dado "±1"

9 segnalini modificatore dado "+2"

3 miniature razzo in ciascuno dei 4 colori

30+ pedine in plastica in ciascuno dei 4 colori

1 segnalino mediana

25+ cubi ingegneria

1 dado rosso

regolamento

manuale tecnologia

4 riassunti del round

9 dadi argento

*guarda il videotutorial su cge.as/puv*

GAMING RULES!

*"… Sembrerebbe un ammasso di stelle e pulsar che orbitano attorno a un buco nero. Chissà cosa ci troveremo dentro…"*

# PANORAMICA

## AMBIENTAZIONE

È l'anno 2849 e sta per iniziare una rivoluzione energetica senza precedenti. Compagnie rivali hanno inviato le proprie navi da ricognizione ai confini di un ammasso stellare ricco di pulsar, pronte a sfruttarne le infinite ricchezze.

I giocatori dovranno espandere l'influenza della propria compagnia costruendo enormi megastrutture nello spazio. Generatori giroscopici ruotano attorno alle pulsar e trasmettono energia istantaneamente attraverso distanze immani. Gigantesche matrici di trasmissione energetica ridistribuiscono questa energia verso pianeti remoti che le squadre di esplorazione hanno appena scoperto. La Frontiera è aperta, e aspetta solo voi!

## FLUSSO DI GIOCO

La partita si compone di 8 round. Ogni round è a sua volta composto da tre fasi, nel seguente ordine:

1. **Fase Dadi:** I giocatori, a turno, scelgono i dadi.
2. **Fase Azione:** Ogni giocatore gioca, nel suo turno, i dadi scelti per compiere azioni.
3. **Fase Produzione:** I giocatori ottengono punti e si preparano per il round successivo.

I punti rappresentano l'efficacia delle compagnie nello svolgere i compiti del ruolo scelto nell'industria energetica. Alla fine del gioco, i giocatori ottengono punti supplementari sulla base di vari aspetti della loro prestazione e il giocatore col punteggio più alto sarà il vincitore.

# PREPARAZIONE

**Plancia Dadi:** girate questa plancia sul lato corretto. Questa è l'unica plancia influenzata dal numero di giocatori.

4 Usate questo lato per una partita a 4 giocatori.

2 3 Usate questo lato per una partita a 2 o 3 giocatori.

La preparazione dei razzi e dei segnalini è spiegata a pagina 6.

**Plancia ammasso stellare:** piazzatela al centro del tavolo. Potete scegliere il lato di vostra preferenza. Un lato mostra dei percorsi a fondo chiuso, che vi porteranno a usare tattiche leggermente diverse. Vi consigliamo, per la vostra prima partita, di usare il lato senza percorsi a fondo chiuso: è indicato con l'icona sullo spazio 0 del tracciato dei punti.

**Dadi:** Il numero di dadi utilizzati dipende dal numero di giocatori.

9x **Partita a quattro giocatori:** Usate tutti e 9 i dadi argento e il dado rosso.

7x **Partita a due o tre giocatori:** Usate 7 dadi argento e il dado rosso. Lasciate 2 dadi argento nella scatola.

I dadi iniziano il gioco nel buco nero al centro della plancia ammasso stellare.

**Segnalino Mediana:** piazzatelo vicino alla plancia dadi, per ora.

**Tessere Sistema Planetario:** Girate queste tessere a faccia in giù, mischiatele e distribuitene 16, una su ciascuno dei sistemi planetari presenti sulla plancia ammasso stellare. Rimettete le tessere inutilizzate nella scatola senza guardarle.

**Plancia Giroscopio:** Piazzatela ovunque contro la plancia ammasso stellare.

**Tessere Giroscopio:** Separatele per tipo e impilate ogni gruppo sullo spazio corrispondente della plancia giroscopio.

**Tessere Premio di Costruzione:** Create tre pile da due tessere: una da 4 punti sotto e una da 7 punti sopra. Piazzate le tre pile negli spazi relativi della plancia giroscopio.

**Plancia Modificatori Dadi:** Piazzatela ovunque contro la plancia ammasso stellare.

**Segnalini modificatore dado ±1:** Datene uno ad ogni giocatore. Impilate gli altri nello spazio corrispondente della plancia modificatori dadi.

**Segnalini modificatore dado +2:** Impilateli nello spazio corrispondente della plancia modificatori dadi.

**Tessere Bonus di Esplorazione:** mischiate queste tessere e tenetele in una pila a faccia in giù sul tavolo, in modo che tutti i giocatori possano raggiungerla.

**3 di 6 Tessere Obiettivo:** Per la vostra prima partita vi consigliamo di usare le tre tessere obiettivo riportanti questo simbolo: . Piazzatele vicine alla plancia ammasso stellare con il lato segnato rivolto verso l'alto. Per le partite successive, sceglietene casualmente 3 e giocate con un lato casuale su ciascuna di esse. Rimettete le 3 tessere non utilizzate nella scatola.

**3 di 6 Plance Tecnologia:** Le tecnologie sono divise in tre categorie – I, II e III. Vi servirà una plancia per ogni categoria. In una partita standard potete scegliere ogni categoria in maniera casuale. Per esempio DI, AII e CIII. Per la vostra prima partita, invece, vi consigliamo di usare le plance AI, AII e AIII. Tali plance sono spiegate nel dettaglio nella prima pagina del manuale delle tecnologie. Piazzatele contro la plancia ammasso stellare, in ordine, con la plancia I all'interno e la plancia III all'esterno.

**Segnalino Tempo:** Questo segnalino indicherà, durante la partita, il round in corso. Piazzatelo ad indicare la plancia tecnologia più interna.

**Cubi Ingegneria:** Piazzateli in un posto facilmente raggiungibile da tutti i giocatori.

**Segnalini da quattro Cubi:** Ogni segnalino rappresenta 4 cubi ingegneria. Per comodità, i giocatori possono liberamente scambiare cubi con segnalini durante il gioco.

**Tessere Trasmettitore:** Raggruppatele in base alle loro lettere – A, B e C. Impilate ogni gruppo con il lato riportante le lettere verso l'alto e mischiateli. Create quindi un'unica pila formata dalle tessere C sul fondo, dalle tessere B nel mezzo e dalle tessere A in testa.

Pescate, quindi, le prime 3 tessere trasmettitore e piazzatele di fianco alla pila, in modo che i giocatori possano vedere i dadi argento stampati su di esse.

**I componenti rimanenti sono spiegati nella prossima pagina.**

# PREPARAZIONE DEI GIOCATORI

## COMPONENTI DEI GIOCATORI

Ogni giocatore sceglie un colore. Per ogni colore sono presenti questi componenti:

**3 Miniature Razzo**
(ne verranno usate solo 2 nelle partite a 3 o 4 giocatori)

**6 Anelli Rivendicazione Pulsar**

**1 Tessera da cento punti**

**1 Segnalino modificatore dado ±1**

**Pedine dei giocatori**

**1 di 4 Plance QG**

Per la vostra prima partita, lasciate le plance QG nella scatola. In una partita standard ogni giocatore riceve, invece, una plancia QG pescata casualmente. Poi decide quale lato della plancia userà per tutta la partita. Tale scelta va fatta prima del primo lancio dei dadi.

Ogni giocatore, inoltre, prende una scheda riassunto del round. Le vostre miniature razzo, la vostra tessera punteggio e alcune delle vostre pedine andranno subito piazzate sulla plancia ammasso stellare, come spiegato di seguito. Tenete tutti i componenti rimasti davanti a voi.

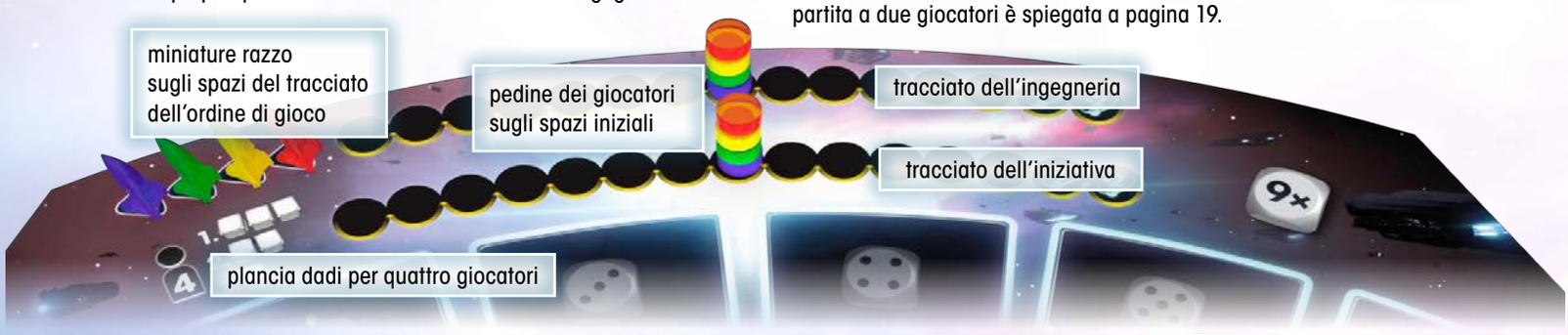
## POSIZIONI DI PARTENZA

Piazzate una miniatura razzo per ogni giocatore sul tracciato dell'ordine di gioco stampato sulla plancia dadi. Disponetele in ordine casuale di turno, come mostrato in figura. Tale ordine definirà l'ordine per il resto della preparazione e per il primo round. Alla fine di ciascun round l'ordine di gioco potrebbe cambiare.

Per ogni giocatore, inoltre, bisogna piazzare due pedine sulla plancia dadi, per tenere traccia della propria posizione sui tracciati di iniziativa e ingegneria. Queste pedine vanno impilate in ordine inverso di turno, con la pedina del primo giocatore sul fondo della pila e quella dell'ultimo giocatore in cima, come mostrato in figura.

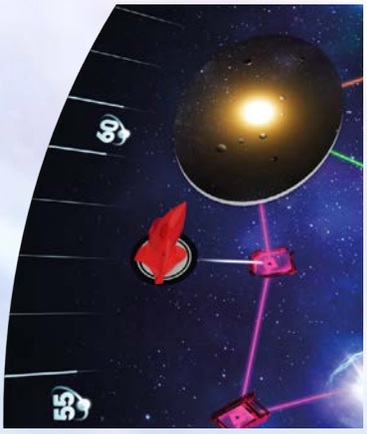
Le pile di pedine vanno posizionate sugli spazi di partenza, che sono contrassegnati come in figura.

La preparazione per una partita a tre giocatori segue le stesse regole, assicuratevi solo di utilizzare il lato corretto della plancia dadi. La preparazione per una partita a due giocatori è spiegata a pagina 19.



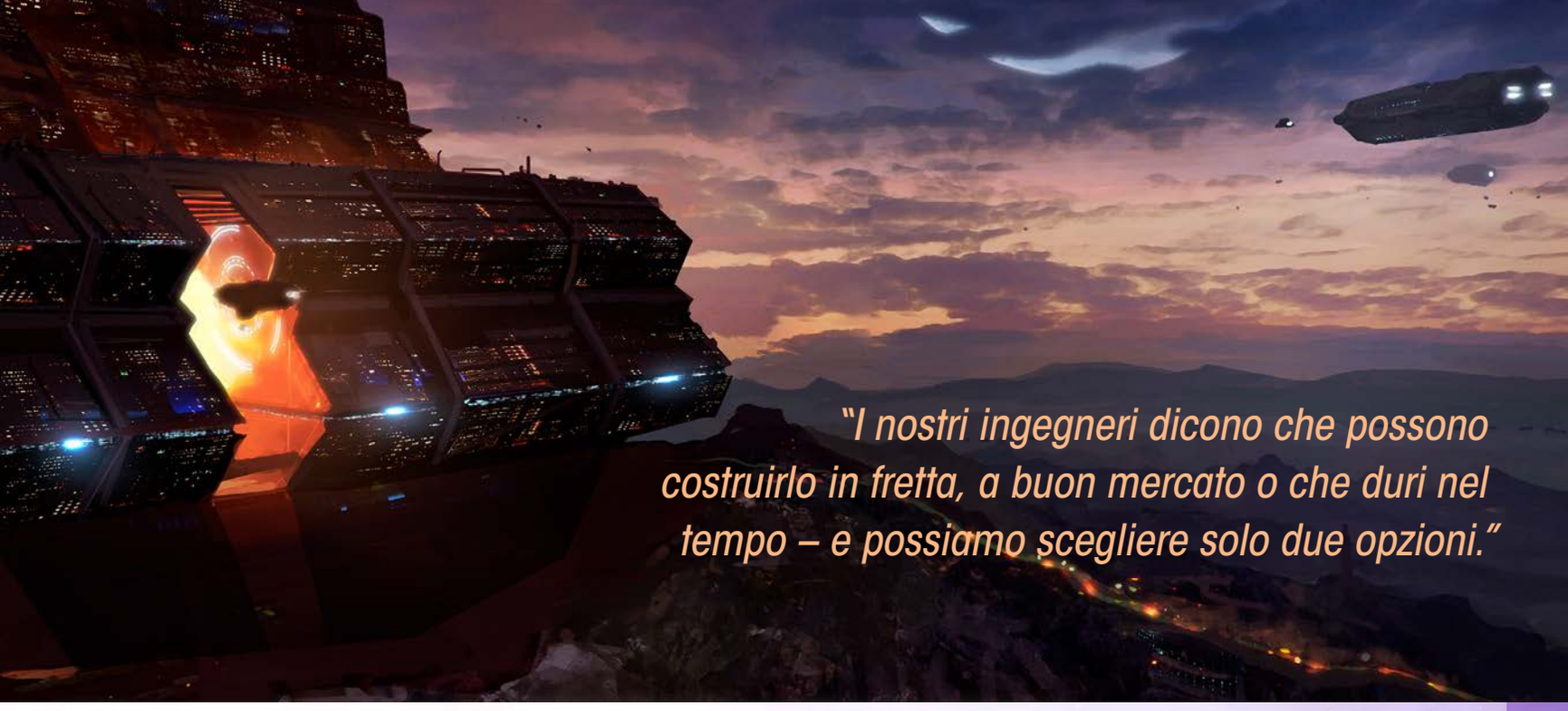

Le pedine servono anche per tenere traccia dei punti guadagnati dai giocatori lungo il tracciato che circonda la plancia ammasso stellare. Il primo giocatore inizia la partita con 5 punti. Il secondo giocatore inizia con 6 punti. Se ci sono altri giocatori, il terzo inizia con 7 punti e il quarto con 8 punti. I punti in più vanno a compensare lo svantaggio iniziale di chi gioca per ultimo.

Piazzate le tessere da cento punti di ogni giocatore in prossimità dello spazio 0 del tracciato dei punti.



Partendo dall'ultimo, e procedendo in senso opposto all'ordine di gioco, ogni giocatore sceglie un portale di accesso non occupato e vi piazza sopra una delle proprie miniature razzo.

***Nota:*** *in una partita a tre o quattro giocatori, ogni giocatore avrà 1 miniatura razzo sul tracciato ordine di gioco e una sul portale di accesso scelto. Lasciate la terza miniatura nella scatola. Questa verrà utilizzata solo nelle partite a due giocatori, come spiegato a pagina 19.*




# FASE DADI

## RIEPILOGO DELLA FASE DADI

Ogni round inizia con il tiro dei dadi. Nelle partite a quattro giocatori vengono tirati 9 dadi argento. In una partita a due o tre giocatori si usano solo 7 dadi argento.

Ciascun giocatore sceglierà due dadi, che utilizzerà poi per pagare azioni durante la Fase Azione. Tale scelta influenzerà la posizione del giocatore sui tracciati iniziativa e ingegneria. Quando tutti i giocatori avranno scelto, rimarrà un dado (o tre dadi, in una partita a due giocatori). Questo/i dado/i può essere copiato come dado bonus durante la Fase Azione.

## TIRARE I DADI

Il primo giocatore (quello la cui miniatura razzo occupa il primo spazio nel tracciato ordine di gioco) prende tutti i dadi argento e li tira. Questa azione determinerà il valore di ciascun dado per l'intero round in corso. Ogni dado va poi piazzato sulla plancia dadi, nello spazio corrispondente al proprio valore.

***Nota:*** *Il dado rosso non viene tirato. Per il momento lasciatelo nel buco nero.*

## DETERMINARE IL MEDIANO

Il valore del mediano dei dadi è dato dal dado al centro.

***Nota:*** *Gli esempi seguenti si riferiscono a una partita a tre giocatori. In una partita a quattro giocatori vengono utilizzati tutti e nove i dadi.*

Per dimostrare il concetto di mediano ai nuovi giocatori, disponete i dadi in fila, in ordine di valore crescente. Il dado mediano è quello esattamente al centro della fila di dadi.

Piazzate il segnalino mediano sullo spazio contenente il dado mediano. Poi coprite tutti i dadi di quello spazio con la vostra mano.

Una volta coperto lo spazio contenente il dado mediano, potete facilmente capire se ci sono più dadi alla destra o alla sinistra di questo spazio. Se ci sono più dadi a sinistra, muovete il segnalino di uno spazio verso sinistra. Se ci sono più dadi a destra, muovete il segnalino di uno spazio verso destra. In questi casi il segnalino si troverà a cavallo di due spazi dado.

Se dovesse esserci lo stesso numero di dadi da ambo le parti, il segnalino rimane dov'è – sopra uno spazio dado.

# PRENDERE I DADI

I giocatori, a turno, prendono un dado, a partire dal primo giocatore. Una volta preso un dado dovrete muovere una delle vostre due pedine verso destra o verso sinistra, a seconda della posizione del dado acquisito in relazione al segnalino mediano. In generale potrete scegliere se muovere la pedina sul tracciato iniziativa o quella sul tracciato ingegneria.

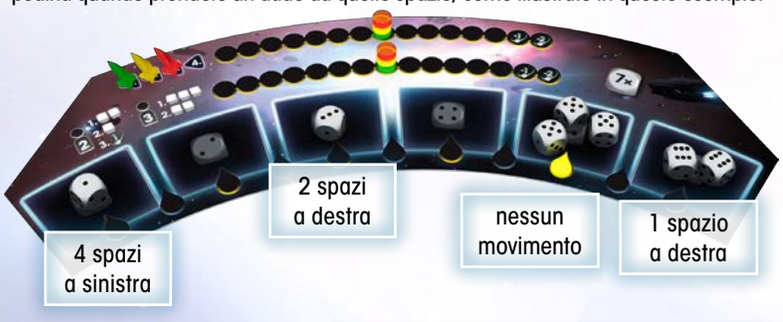
## *Muovere La Pedina Sul Tracciato Scelto*

Se avete preso il dado da uno spazio a destra del segnalino mediano, muovete la pedina a destra. Se avete preso il dado da uno spazio a sinistra, muovete la pedina a sinistra. Il numero di spostamenti è determinato dal numero di spazi che separano lo spazio dado da cui avete prelevato il dado dal segnalino mediano.

***Esempio:***

*Il verde prende un 2 e decide di muovere la sua pedina sul tracciato ingegneria. Muove, quindi, la pedina di due spazi verso sinistra.*

Se il segnalino mediano si trova su uno spazio dado, allora non dovete spostare la vostra pedina quando prendete un dado da quello spazio, come illustrato in questo esempio:




***Nota:*** *Muoversi verso la sinistra di un tracciato può essere tanto vantaggioso quanto scegliere un buon dado. Il tracciato ingegneria vi frutterà cubi ingegneria. Il tracciato iniziativa determina l'ordine di gioco nel round successivo. Questi benefici vengono ottenuti durante la Fase Produzione. Trovate maggiori dettagli a pagina 16.*

## *Pile di pedine*

Se vi sono pedine avversarie sopra alla vostra quando dovete muoverla, lasciatele nello spazio che state lasciando, senza alterare il loro ordine reciproco. Se lo spazio dove vi muovete è occupato, piazzate la vostra pedina in cima a qualunque pedina si trovi nel nuovo spazio. Una pedina è considerata "davanti" a qualsiasi pedina su cui si trovi.

## *Casi speciali.*

Non potete muovere una pedina oltre il limite destro dei tracciati. Se nessuna delle due pedine ha abbastanza spazio per muoversi dovrete scegliere un dado differente.

Se gli unici dadi rimasti vi porterebbero a muovere la pedina oltre il limite destro dei tracciati potete scegliere qualsiasi dado e qualsiasi pedina. Piazzate quella pedina nello spazio più a destra del tracciato, alla base della pila.

Se il dado da voi scelto dovesse spostare la pedina oltre il limite sinistro del tracciato, spostate semplicemente la pedina nello spazio più a sinistra del tracciato.

Se la vostra pedina si trova in una pila sul limite sinistro e decidete di muovere "a sinistra", muovete semplicemente la pedina in cima alla pila.

***Esempio:***

*Il rosso prende un dado che gli consente di muovere di 1 spazio verso sinistra. Sceglie quindi di muovere lungo il tracciato iniziativa.*

## *Il Secondo Dado*

Dopo che ciascun giocatore ha effettuato la scelta del primo dado in ordine di gioco, si effettua una seconda scelta in ordine inverso. Negli esempi di questa pagina, i giocatori scelgono in quest'ordine: Verde, Giallo, Rosso, Rosso, Giallo, Verde. Il primo giocatore sceglierà il suo secondo dado per ultimo.

***Eccezione:*** *In una partita a due giocatori, ogni giocatore avrà due miniature sul tracciato dell'ordine di gioco, dunque agiranno seguendo quell'ordine, come spiegato a pagina 19.*

In una partita a tre o quattro giocatori, un dado rimarrà sulla plancia dadi. In una partita a due giocatori rimarranno tre dadi. Il dado, o i dadi, rimasti sulla plancia dadi possono essere copiati e utilizzati come dado bonus spendendo 4 cubi ingegneria durante la Fase Azione. Maggiori dettagli su questa opzione si trovano a pagina 15.

# VARIANTE "TIRO INIZIALE EQUO"

Per evitare l'effetto di un tiro particolarmente svantaggioso, durante la vostra prima partita potete, solo per il primo tiro della partita, impostare il valore dei dadi seguendo questo schema:

- In una partita a quattro giocatori, impostate sei dei nove dadi ai valori 1, 2, 3, 4, 5 e 6. Tirate solo i tre dadi rimanenti.
- In una partita a due o tre giocatori, impostate quattro dei sette dadi ai valori 2, 3, 4 e 5. Tirate solo i tre dadi rimanenti.

Determinate il mediano come da consueta procedura.

# FASE AZIONE

## RIEPILOGO DELLA FASE AZIONE

Durante la Fase Azione, ogni giocatore ha a disposizione un turno, durante il quale può eseguire azioni usando i due dadi che ha preso, nella fase precedente, dalla plancia dadi. Il gioco offre, inoltre, vari metodi per ottenere un dado bonus per eseguire un'azione supplementare. È consentito l'utilizzo di un solo dado bonus per turno.

I giocatori svolgono il proprio turno in ordine, come indicato dall'ordine delle miniature razzo sul tracciato dell'ordine di gioco, a cominciare dal primo giocatore del round in corso.

## PAGARE PER UN'AZIONE

Ogni azione, nel gioco, richiede l'utilizzo di un certo dado. Quando pagate per svolgerete quell'azione, usate un dado che riporti esattamente il valore richiesto.

***Esempio:***

Questa tessera dice che vi serve un 3 per svolgere questa azione. Nessun altro valore può essere utilizzato.

Un dado che è stato usato per pagare un'azione deve essere immediatamente piazzato nel buco nero, in modo da evitare di utilizzarlo nuovamente durante questo round.

### *Modificare un Dado*

Ogni giocatore inizia la partita con 1 segnalino modificatore dado ±1. Ci sono modi per ottenere altri segnalini modificatore durante la partita. Questi segnalini possono essere spesi per modificare il valore di un dado. Quando un segnalino viene utilizzato, deve essere restituito alla plancia modificatori dado.

Questo segnalino può cambiare il valore di un dado di 1. Per esempio, restituendo questo segnalino alla riserva, potete trasformare un 4 in un 3 o in un 5.

Questo segnalino può essere speso per aggiungere 2 a un dado. Per esempio può trasformare un 4 in un 6.

***Esempio:***

*Supponiamo di voler brevettare la tecnologia dell'esempio precedente. Per farlo, serve un 3. Se aveste un segnalino ± potete spenderlo per trasformare un 2 o un 4 in un 3 e usare subito il dado modificato per pagare quell'azione.*

L'effetto dei segnalini modificatore non è cumulabile. Quindi è impossibile trasformare un 3 in un 6. D'altro canto, alcune tecnologie vi consentiranno di svolgere un'azione con un dado di valore più alto o più basso di quello necessario. Queste tecnologie possono essere combinate con l'uso di un modificatore.

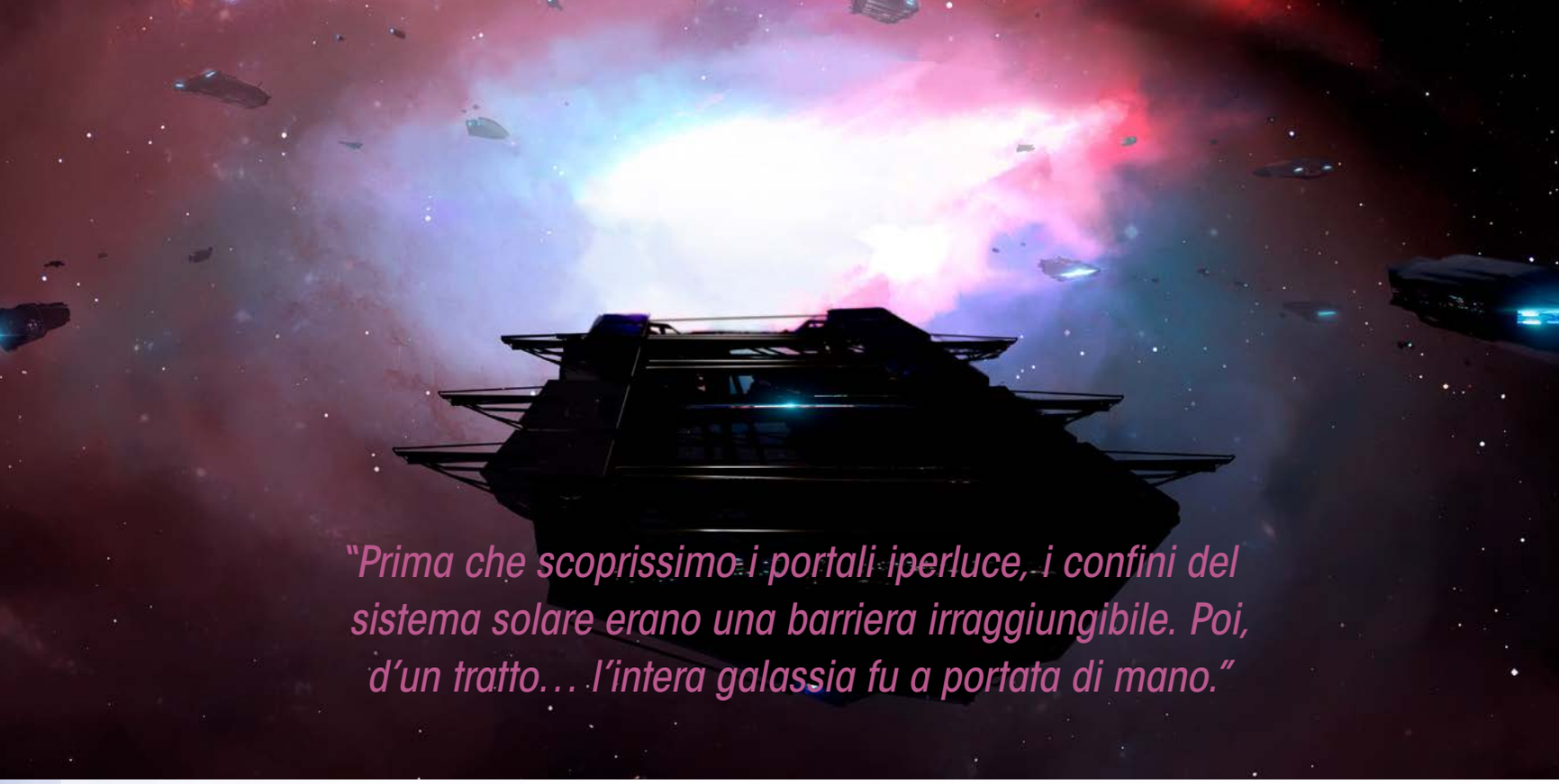
È possibile trasformare un dado in modo che abbia un valore superiore a 6. La maggior parte delle azioni non può essere pagata con 7 o 8, ma questi sono valori leciti per poter muovere la vostra nave da ricognizione. (Vedere pagina 10). In ogni caso non c'è alcuna ragione per voler trasformare un dado in uno 0.

## PANORAMICA DELLE AZIONI

Durante il vostro turno potete fare molte cose:

- Muovere la vostra nave da ricognizione.
- Sviluppare pulsar.
- Costruire la vostra matrice di trasmissione energetica.
- Brevettare tecnologie.
- Lavorare su progetti speciali nel vostro quartier generale.

Trovate una lista completa di azioni disponibili sulla vostra scheda riassunto del round. È possibile scegliere la stessa azione più volte di fila. L'unica limitazione è data dalla necessità di pagare con un dado del valore necessario all'azione scelta.



*"Prima che scoprissimo i portali iperluce, i confini del sistema solare erano una barriera irraggiungibile. Poi, d'un tratto… l'intera galassia fu a portata di mano."*

# MUOVERE LA VOSTRA NAVE DA RICOGNIZIONE

Ogni giocatore è dotato di una nave da ricognizione. Il compito di tale nave è esplorare l'ammasso stellare, rivendicare pulsar e stabilire stazioni energetiche su vari pianeti.

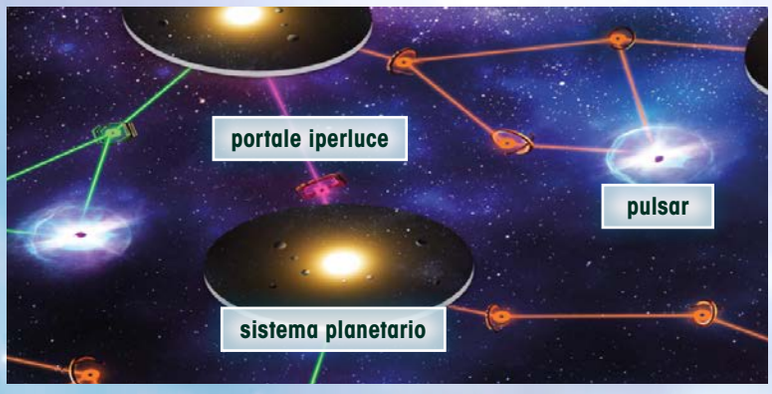
## Portali di Accesso

Ciascuna nave inizia la partita da un diverso portale di accesso. I portali di accesso vengono scelti dai giocatori, seguendo l'ordine di gioco inverso, all'inizio della partita. I portali di accesso sono il punto di partenza delle vostre navi, dai quali vi allontanerete per una sola volta, quando eseguirete il primo volo. Non tornerete mai su un portale di accesso.

## Movimento

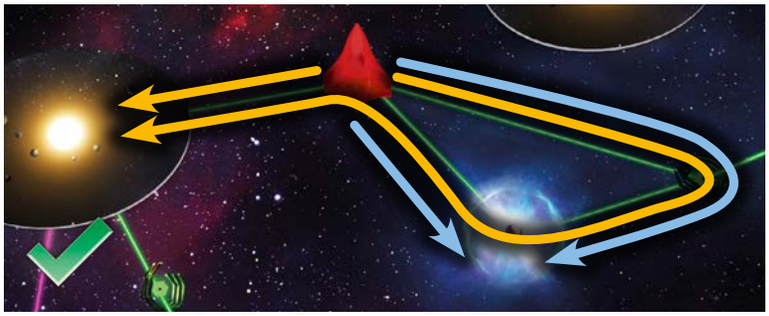
Per muovere la vostra nave da ricognizione dovrete pagare un dado di qualsiasi valore. Il valore del dado determinerà il numero di segmenti da cui sarà composto il vostro movimento. Dovrete muovervi di quel numero di segmenti e non oltre. È possibile, tramite l'utilizzo di un segnalino modificatore, spendere un dado di valore 7 o addirittura 8. (L'uso dei segnalini modificatore è spiegato a pagina 9). Non sono consentiti spostamenti di valore 0.

Un piano di volo è sempre composto da segmenti di volo. Ogni segmento di volo connette due luoghi. Luoghi possibili sono:




***Nota:*** *Alcune pulsar sono isolate – non vi sono segmenti di volo a collegarle. Non è possibile muovere la vostra nave da ricognizione su di una pulsar isolata.*

***Questi Sono Movimenti Consentiti:***



*Il rosso può terminare il movimento sulla pulsar con un 1 o un 2. Può terminare il movimento sul sistema planetario con un 1 o un 4.*

Nel corso di un'azione (un dado più qualunque tipo di modificatore) non potete usare uno stesso segmento di volo più di una volta.

***Questi Non Sono Movimenti Consentiti:***

*Il rosso vuole terminare il movimento sulla pulsar. Né un 3 né un 5 possono essere usati. Tali mosse non sono consentite, in quanto passano più volte su uno stesso segmento.*

Questa restrizione si applica ad un singolo movimento – ovvero a un dado. Se eseguite un secondo movimento nello stesso turno, è consentito passare lungo un segmento utilizzato nel movimento precedente.

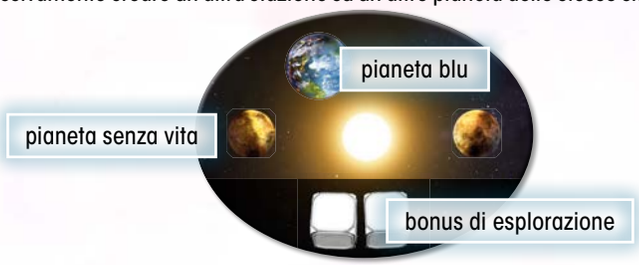
## Pianeti

Se siete il primo giocatore a passare attraverso o a terminare il movimento su un particolare sistema planetario, girate la tessera corrispondente a faccia in su. Nel caso passiate attraverso più sistemi planetari durante lo stesso movimento, girateli tutti insieme alla fine del movimento. Su queste tessere sarà rappresentato un certo numero di pianeti.

Nelle partite con meno di quattro giocatori, alcuni di questi pianeti potrebbero dover essere bloccati da pedine di colori non giocanti. In una partita a due giocatori, piazzate una pedina di un colore non utilizzato da un giocatore su tutti i pianeti riportanti un 3+. Inoltre, In una partita a due o tre giocatori, piazzate una pedina di un colore non utilizzato da un giocatore su tutti i pianeti riportanti un 4. Ciò indica che questi pianeti non sono disponibili.

Sia che siate i primi a scoprire un sistema planetario o che vi siate arrivati in un secondo momento, potreste essere in grado di creare una stazione su uno di questi pianeti. La disponibilità dei pianeti è limitata dalle seguenti regole:

- È possibile piazzare una sola pedina per pianeta.
- In particolare, i pianeti riportanti un 3+ non sono disponibili nelle partite a due giocatori, e quelli riportanti un 4 non sono disponibili nelle partite a due o tre giocatori.
- Se possedete una stazione su un pianeta di un dato sistema, non potrete successivamente creare un'altra stazione su un altro pianeta dello stesso sistema.




Ogni sistema planetario offre un bonus di esplorazione, come raffigurato sulla tessera. Il bonus è disponibile solo se terminate il movimento nel sistema e vi stabilite una stazione su di un pianeta blu. Ci sarà sempre almeno 1 pianeta blu disponibile in ogni sistema non scoperto, quindi essere i primi a scoprire un sistema offre un notevole vantaggio. Se sono disponibili sia pianeti blu che pianeti senza vita allora non potete stabilirvi su un pianeta blu a meno di non terminare su di esso il vostro movimento. Ecco le regole, caso per caso:

- Se non ci sono pianeti disponibili o se avete già stabilito una stazione in quel sistema planetario, non vi potete stabilire una nuova stazione e non ottenete alcun bonus.
- Se un pianeta è disponibile, le vostre opzioni dipendono dal fatto che il vostro movimento finisca in un sistema o vi passi solo attraverso:
  - Se passate attraverso un sistema planetario, dovete piazzare una vostra pedina su un pianeta senza vita, se è disponibile. Nel caso non sia disponibile, piazzate la vostra pedina su un pianeta blu. In entrambi i casi non ottenete alcun bonus.
  - Se il vostro movimento termina in un sistema planetario, dovete piazzare una vostra pedina su un pianeta blu, se disponibile. Se non ci sono pianeti blu disponibili, stabilite la vostra stazione su un pianeta senza vita disponibile senza ottenere alcun bonus.

***Caso Speciale:*** *A volte è possibile finire il movimento in un sistema su cui siete già passati durante lo stesso movimento. In questo caso create la stazione alla fine del movimento ed ignorate il passaggio precedente.*

## Bonus di Esplorazione

Come spiegato nel paragrafo precedente, quando terminate il movimento in un sistema planetario e stabilite una stazione su un pianeta blu, avete diritto a un bonus di esplorazione. In questo caso potete scegliere tra ottenere il bonus offerto dalla tessera del sistema planetario oppure pescare una tessera bonus di esplorazione. La maggior parte delle tessere bonus di esplorazione offrono un numero di punti casuale. Alcune offrono altri benefici. Il significato dei simboli è spiegato sul retro di questo regolamento.

***Esempio:***

*Se finite il vostro movimento in questo sistema e create una stazione su un pianeta blu, potete prendere il segnalino modificatore indicato. Se scegliete di non prenderlo, potete invece pescare una tessera bonus di esplorazione e ottenerne il beneficio indicato.*

La maggior parte delle tessere bonus di esplorazione devono essere risolte immediatamente e scartate. Se dovete pescarne una ma la pila di tessere è vuota, mischiate le tessere scartate e create una nuova pila.

## Rivendicare le Pulsar

La vostra nave da ricognizione può anche rivendicare una pulsar. Se terminate il movimento in una pulsar non rivendicata, potete rivendicarla piazzando uno dei vostri anelli rivendicazione attorno alla pulsar. Una volta che una pulsar è rivendicata, nessun altro giocatore può rivendicarla o svilupparla.

***Caso Speciale:*** *Una volta che avrete rivendicato 6 pulsar avrete terminato gli anelli, dunque non potrete più rivendicare nuove pulsar se vi terminate un movimento.*

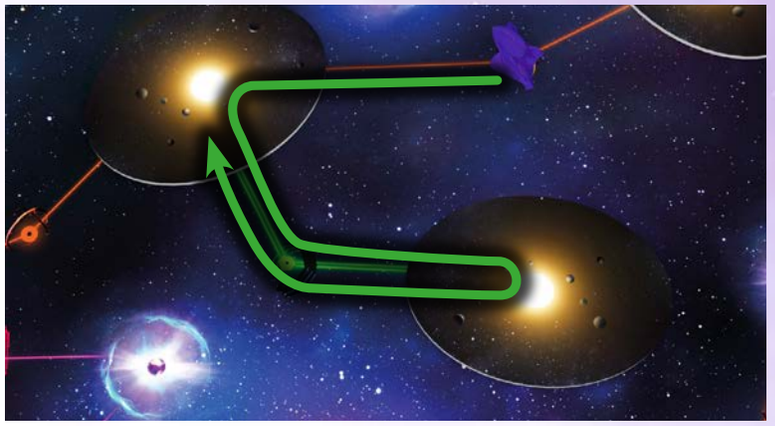
## Visite

Alcune tecnologie potrebbero concedervi dei benefici ogniqualvolta visiterete un determinato tipo di luogo. Un luogo è considerato visitato sia che vi terminiate un movimento, sia sia che vi passiate attraverso. Il luogo di partenza del vostro movimento, quindi, non è visitato, a meno che ci passiate nuovamente durante o alla fine dello stesso movimento.

## Fondi Chiusi

Un lato della plancia ammasso stellare presenta dei luoghi a fondo chiuso. Il percorso verso un luogo a fondo chiuso è indicato da un segmento di volo doppio. Questo significa che potete entrare e uscire lungo quel segmento all'interno di una singola azione di movimento – seguite un segmento per entrare e il secondo segmento per tornare indietro.

***Esempio:***



*Questa mossa è lecita.*

I fondi chiusi vi portano fuori strada, ma ci sono benefici ad esplorarli: infatti, pescate una tessera bonus di esplorazione quando rivendicate una pulsar a fondo chiuso o stabilite una stazione in un sistema planetario a fondo chiuso (questo in aggiunta a qualsiasi bonus ottenuto dal sistema planetario).

***Esempio:***

*Nella figura qui sopra, se il Blu usasse un 3, potrebbe stabilire due stazioni in due sistemi planetari. Nel sistema a fondo chiuso pescherebbe subito una tessera bonus di esplorazione, dal momento che è un luogo a fondo chiuso, poi potrebbe scegliere tra ottenere il bonus della tessera sistema oppure pescare una seconda tessera bonus di esplorazione per avervi finito il movimento.*

*Se il Blu usasse un 4, invece, potrebbe stabilire le sue stazioni in entrambi i sistemi e pescare una tessera bonus di esplorazione, perché uno di quei due sistemi è a fondo chiuso.*

*Se il Blu usasse un 5, come da figura, pescherebbe una tessera bonus di esplorazione per aver stabilito una stazione in un sistema a fondo chiuso; poi, tornando nell'altro sistema, potrebbe ottenere il bonus indicato o pescare un'altra tessera perchè il movimento si concluderebbe lì.*

## Riepilogo delle regole per la Nave da Ricognizione

- Muovete esattamente del numero di segmenti indicati dal dado (modificabile).
- Rivelate qualsiasi sistema non rivelato che visitate.
- Se passate attraverso un sistema, piazzate una vostra pedina su pianeta senza vita presente. Se non sono disponibili pianeti senza vita, potete piazzare la pedina su un pianeta blu.
- Se terminate il movimento in un sistema, piazzate una pedina su un pianeta blu e ottenete un bonus di esplorazione. Se non ci sono pianeti blu disponibili, piazzate la pedina su un pianeta senza vita, ma non ottenete alcun bonus.
- Se terminate il movimento in una pulsar, rivendicatela.
- Se rivendicate una pulsar a fondo chiuso o stabilite una stazione in un sistema a fondo chiuso, pescate una tessera bonus di esplorazione.

*"È molto semplice. Ci costruisci intorno un anello gigantesco. Questo inizia a ruotare in risonanza con la pulsar. E allora, appena cerca di ruotare più veloce della luce, la sua energia viene sparata a tutta birra verso un'altra dimensione."*

# SVILUPPARE LE PULSAR

## Riepilogo delle Pulsar

Sono necessari tre step per imbrigliare l'energia di una pulsar:

1. Rivendicarla.
2. Iniziare la costruzione di un giroscopio.
3. Innescare la rotazione del giroscopio.

## Rivendicare una Pulsar

Su può rivendicare una pulsar, generalmente, terminando un movimento in una di esse, come spiegato nella sezione precedente.

Alcune tecnologie e trasmettitori vi permettono di reclamare una pulsar. In questo caso, scegliete una pulsar isolata – ovvero una che non è collegata da alcun segmento di volo.

Una volta che un giocatore ha rivendicato una pulsar, questa gli appartiene per il resto della partita. Nessun altro giocatore potrà rivendicarla o svilupparla. Potete rivendicare un massimo di 6 pulsare nella stessa partita, dal momento che avete a disposizione solo 6 anelli rivendicazione.

## Comprare una Tessera Giroscopio

Per sviluppare una rivendicazione, vi serve una tessera giroscopio. Come azione, potete spendere uno dei vostri dadi per comprare una tessera giroscopio dalla plancia giroscopio. Vi serve un 1 per un giroscopio piccolo, un 2 per un giroscopio medio o un 4 per un giroscopio grande. Questa informazione è stampata sulla plancia giroscopio.

In ogni caso, è spesso più efficiente eseguire azioni diverse che offrano una tessera giroscopio come beneficio. Alcuni sistemi planetari, progetti QG e tecnologie offrono l'opportunità di acquisire una o più tessere giroscopio. A volte la dimensione del giroscopio è specificata, altre volte potrete sceglierla.

Potete prendere una tessera giroscopio anche se non avete ancora rivendicato una pulsar. Conservatela sul tavolo, davanti a voi, finché non sarete pronti per utilizzarla.

## Iniziare la Costruzione

Potete iniziare una costruzione non appena avete a disposizione una pulsar e una tessera giroscopio.

Quando una tessera giroscopio viene giocata su una pulsar rivendicata, va piazzata con questo lato verso l'alto, ad indicare che è in costruzione.

Una pulsar può ospitare un solo giroscopio e, una volta che avete piazzato una tessera giroscopio su una pulsar, non potete rimpiazzarla con una tessera differente. Non è però obbligatorio sviluppare una pulsar rivendicata non appena ottenete una tessera giroscopio. Potete iniziare la costruzione in qualunque momento all'interno del vostro turno (o in qualunque vostro turno successivo). Iniziare una costruzione non conta come azione.

## Riconoscimenti per la Costruzione di Giroscopi

I giroscopi sono il cuore dell'industria energetica intergalattica, dunque la loro costruzione frutta dei riconoscimenti speciali. Sono assegnati secondo questi criteri:

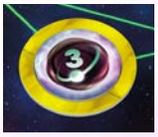
- Vi servono almeno due giroscopi della stessa dimensione.
- Devono essere presenti sulla mappa, ovvero piazzati su pulsar che avete rivendicato (non importa, però, che siano ancora in costruzione o siano già in rotazione).

Il primo giocatore in grado di soddisfare questi due criteri riceve 7 punti. Questi deve prendere la tessera premio di costruzione da 7 punti dalla sezione corrispondente della plancia giroscopio. Il secondo giocatore in grado di soddisfare i due criteri riceve 4 punti e prendere la tessera premio di costruzione da 4 punti dalla plancia.

I riconoscimenti da 7 e 4 punti possono essere ottenuti per ogni dimensione di giroscopio (piccolo, medio, grande). Potete ottenere riconoscimenti per due dimensioni differenti o, addirittura, tutte e tre. È perfino possibile ottenere entrambi i riconoscimenti: se avete quattro giroscopi della stessa dimensione sulla plancia prima di qualunque altro giocatore, prendere anche la tessera riconoscimento da 4 punti.

Conservate le tessere riconoscimento ottenute. In alcune partite queste tessere non avranno ulteriori effetti, ma in altre partite potrebbe essere presente una tecnologia in grado di dare ulteriori punti per le tessere alla fine della partita.

## Completare un Giroscopio



Se possedete un giroscopio in costruzione in una pulsar, potete completarlo spendendo il dado mostrato sulla sua tessera. Una volta speso il dado, girate la tessera. Da questo momento, il giroscopio assorbirà energia dalla pulsar.

- Spendete un 3 per girare un giroscopio piccolo.
- Un giroscopio medio richiede un 5.
- Un giroscopio grande richiede un 6.

Una volta girato, il vostro giroscopio è in "rotazione". Continuerà a ruotare fino alla fine della partita, producendo punti per voi. Riceverete questi punti durante la Fase Produzione, come spiegato a pagina 16.

# COSTRUIRE UNA MEGASTRUTTURA MATRICE DI TRASMISSIONE ENERGETICA

## *Comprare un Trasmettitore*

Il vostro sistema di trasmissione energetica consiste di una o più matrici di trasmissione in diversi stadi di costruzione. Per iniziare a costruire, vi serve una tessera trasmettitore.

Ad ogni round sarà disponibile un diverso set di tre trasmettitori. Per prenderne uno, spendete semplicemente un dado di valore pari ad almeno uno di quelli riportati sulla tessera trasmettitore scelta. Piazzate il trasmettitore davanti a voi. Per tenere traccia del fatto che avete pagato il costo scelto, coprite con una vostra pedina l'icona relativa al costo pagato sulla tessera. Questo è il primo trasmettitore della vostra matrice.

## *Collegare i Trasmettitori*

Ogni trasmettitore può essere collegato a un altro trasmettitore. Alcuni trasmettitori possono essere collegati ad altri due trasmettitori. I collegamenti si trovano alle estremità delle tessere. Le estremità che possono essere collegate sono indicate da un simbolo che rappresenta metà di un dado.

Quando ottenete un secondo trasmettitore potete collegarlo al primo. Questo collegamento formerà l'icona di un dado completo che potrete usare come dado bonus una volta che entrambi i trasmettitori saranno stati completati. I trasmettitori si collegano da estremità a estremità, ma non è necessario che siano orientati allo stesso modo. Se volete potete anche ruotarli a testa in giù, per completare un collegamento.

Ogni volta che prendete un nuovo trasmettitore dovete immediatamente decidere se collegarlo a un altro trasmettitore o se volete renderlo il primo trasmettitore di una nuova matrice. I trasmettitori collegati non possono più essere scollegati. Allo stesso modo, un trasmettitore che avete deciso di non collegare non può essere collegato successivamente ad una matrice differente.

## *Trasmettitori Attivi*

Per completare un trasmettitore dovete pagare ogni costo presente sulla tessera. Uno dei costi viene pagato non appena acquisite la tessera, dunque quel costo è già coperto (letteralmente, il costo va coperto con una vostra pedina). I costi possono essere pagati in qualsiasi ordine, anche su più round. Ogni volta che pagate un costo, copritelo con una pedina.

Una volta che l'ultimo costo è stato pagato, il trasmettitore fornisce immediatamente il beneficio presente sul fronte della tessera, dopodiché va girato sul dorso (recuperate le pedine). Alla fine di ogni round il trasmettitore fornirà tutti i benefici presenti sul retro della tessera, ora visibile. Il trasmettitore è ora considerato attivo – catturerà e distribuirà energia nella rete energetica.

Quando girate una tessera trasmettitore, i collegamenti presenti sul retro dovrebbero essere uguali a quelli presenti sul lato in costruzione della tessera trasmettitore; non è consentito scambiare le estremità. Un mezzo dado rosso del lato in costruzione si trasformerà in un mezzo dado rosso del lato attivo.

Alcuni trasmettitori mostrano un solo dado nel loro costo. Prendendo una di queste tessere ne pagate immediatamente l'intero costo, dunque potete girarla subito sul lato attivo.

I benefici presenti sulle tessere trasmettitore sono spiegati in dettaglio sul retro di questo regolamento.

## *Dado Bonus di un Trasmettitore*

Una volta girati due trasmettitori collegati, ottenete il dado rosso composto dal collegamento. Potete usarlo come dado bonus durante questo turno, come spiegato a pagina 15. Se non viene usato nel turno in cui viene attivato, il dado viene sprecato.

È possibile utilizzare un dado che non mostri alcun pallino, anche se in questo caso è probabile che dobbiate usare una tessera modificatore per poterlo utilizzare. Per esempio, non potete usare un dado di valore zero per pagare un movimento. Alcune tecnologie, però, potrebbero consentirvi di usare un dado di valore zero per pagare certe azioni.

# QUARTER GENERALI

Il gioco include quattro plance QG a due facce, le quali aggiungono maggior varietà alle azioni. I giocatori possono imparare le regole del gioco più facilmente senza le plance QG, dunque vi consigliamo di lasciarle nella scatola durante la prima partita. Nelle partite che non includono l'uso delle plance QG dovreste utilizzare le plance tecnologia AI, AII e AIII.

In una partita standard, invece, ogni giocatore pesca casualmente una plancia QG all'inizio della partita. La vostra plancia QG è unica, rappresenta la vostra Compagnia, e nessun altro giocatore può utilizzarla.

## Due Lati

La plancia QG che avete pescato presenta due lati. All'inizio della partita, prima che vengano tirati i dadi per la prima volta, dovete decidere quale lato utilizzare per il resto della partita. Il lato 1 incoraggia maggiormente la costruzione dei giroscopi. Il lato 2 è più indicato per una partita nella quale sposterete molto la vostra nave da ricognizione.

## La Piramide dei Progetti

I progetti sono disposti a forma di piramide. All'inizio della partita, solo i progetti della riga alla base della piramide sono disponibili. Un progetto della seconda riga della piramide diventa disponibile non appena i due progetti sotto di esso sono stati completati. Un progetto della terza riga diventa disponibile non appena il progetto appena sotto di esso è stato completato.

Il progetto al vertice diventa disponibile solo se tutti gli altri progetti sono stati completati. Completarlo offre l'opportunità di ottenere una vasta quantità di punti, dunque i giocatori che decidono di investire molte risorse nel proprio QG verranno lautamente ricompensati.

## Completare un Progetto

Ogni progetto può essere completato solo una volta per partita. Per completare un progetto, spendete il dado richiesto e piazzatevi sopra una pedina del vostro colore, ad indicare che il progetto è completato.

## Tipi di Progetto

La maggior parte dei progetti offre benefici immediati a uso singolo. Sono simili ai bonus offerti dai pianeti alla vostra nave da ricognizione. Il loro effetto è spiegato sul retro di questo regolamento.

Progetti come questo vi offrono la possibilità di dare inizio a una corsa iperluce. Se un tale progetto offre anche punti o altri benefici, li ottenete immediatamente. I punto generati dalla corsa iperluce, invece, possono essere ottenuti solo muovendo la vostra nave da ricognizione.

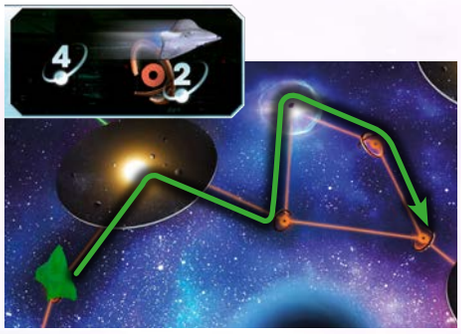
## Corse Iperluce

Una corsa iperluce offre l'opportunità di ottenere punti visitando diversi portali iperluce dello stesso colore. Potete eseguire una corsa iperluce solo se avete completato un progetto che vi consenta di farlo. Potete eseguire una corsa iperluce di un determinato progetto soltanto una volta per partita, ma potete scegliere se usare la corsa iperluce su un certo movimento o se conservarlo per un movimento successivo.

Per eseguire una corsa iperluce dichiarate quale progetto completato state sfruttando quando iniziate a muovere la vostra nave da ricognizione (la corsa iperluce si applica a un solo dado, anche se avete intenzione di muovere nuovamente la vostra nave come vostra prossima azione). Se avete a disposizione più di un progetto con corsa iperluce non ancora utilizzato, potete scegliere di usare quello che volete (mai più di una volta).

Il vostro obiettivo è quello di visitare il maggior numero possibile di portali iperluce all'interno dello stesso movimento. Non contate il portale iperluce dal quale partite, ma contate tutti i portali attraverso i quali passate e quello in cui vi fermate. Ogni portale si conta una volta sola, anche se doveste visitarlo più di una volta. Per ogni portale del colore indicato ottenete i punti indicati dal progetto utilizzato.

***Esempio:***




*Il verde completa questo progetto e ottiene immediatamente 4 punti. Dopo alcuni round, decide di utilizzare la corsa iperluce. Paga quindi un 5 per muovere la propria nave da ricognizione.*

*Visita 3 portali arancioni e ottiene 6 punti (non ottiene punti per il luogo di partenza, sebbene si trattasse di un portale iperluce arancione).*

*Se avesse utilizzato un 6, avrebbe potuto visitare lo stesso portale arancione per due volte, ma tale azione non avrebbe fruttato alcun punto supplementare, dal momento che ogni portale genera punti una sola volta.*

Dopo aver utilizzato il progetto corsa iperluce completato, piazzate una pedina del vostro colore sull'icona corsa iperluce per ricordarvi di non poterlo più utilizzare.

Quando usate questo progetto potete scegliere il colore dei portali da visitare durante la corsa iperluce. Ottenete però i punti solo dai portali del colore scelto.

# BREVETTARE TECNOLOGIE

## *Progresso Tecnologico*

Ogni partita presenta 3 plance tecnologia (una plancia pescata casualmente da ogni gruppo I, II e III). Tutte le tecnologie sono visibili dall'inizio della partita.

Nel primo round sono disponibili solo le tecnologie della prima riga (ovvero l'arco più interno, vicino alla plancia ammasso stellare). Il segnalino tempo deve essere piazzato in modo da indicare questa riga.

Le righe oltre il segnalino tempo non sono ancora in gioco. Alla fine di ciascun round il segnalino tempo si sposta verso l'esterno fino alla riga successiva, ad indicare che il nuovo gruppo di tecnologie è diventato disponibile. Tutte le righe precedenti quella nuova rimangono disponibili.

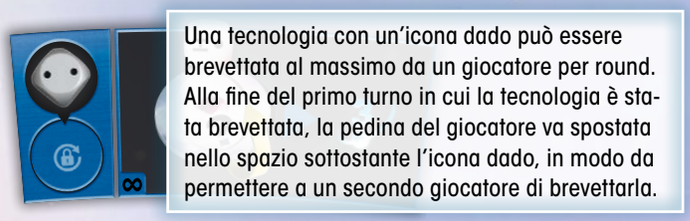
## *Pagare un Brevetto*

Durante il vostro turno potete spendere un dado per brevettare una tecnologia disponibile. Il costo di tale tecnologia è stampato al suo fianco. Piazzate una pedina del vostro colore sull'icona del costo ad indicare che avete brevettato quella tecnologia.

## *Due Brevetti*

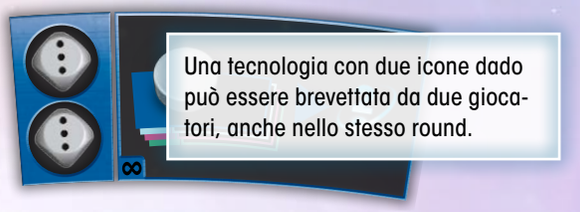
Nel nome della competizione tra Compagnie, ogni tecnologia può essere brevettata da due diversi giocatori. Una volta che due giocatori hanno brevettato una tecnologia, nessun altro avrà accesso a quella tecnologia per il resto della partita. Non è consentito, a un giocatore, brevettare la stessa tecnologia due volte.

Esistono due diverse procedure per brevettare una tecnologia.



Una tecnologia con un'icona dado può essere brevettata al massimo da un giocatore per round. Alla fine del primo turno in cui la tecnologia è stata brevettata, la pedina del giocatore va spostata nello spazio sottostante l'icona dado, in modo da permettere a un secondo giocatore di brevettarla.

***Nota:*** *In una partita a due giocatori le tecnologie con una sola icona dado possono essere brevettate da un solo giocatore durante la partita.*



Una tecnologia con due icone dado può essere brevettata da due giocatori, anche nello stesso round.

## *Effetti dei Brevetti*

Alcuni brevetti offrono bonus immediati. Altri vi concedono un'abilità speciale che rimane attiva per il resto della partita. La spiegazione di tutte le tecnologie si trova nel manuale delle tecnologie.

# COMPRARE UN MODIFICATORE

Alcuni progetti QG, bonus di esplorazione dei sistemi planetari e brevetti forniscono un segnalino modificatore. È anche possibile comprarne uno. Potete comprare un modificatore ±1 spendendo un 1 o un 2. Potete comprare un modificatore +2 con un 2.

I segnalini modificatore dado sono considerati illimitati. Se li finite, usate monete o altri sistemi come sostituto.

# DADO BONUS

## *Il Dado Rosso*

Ad ogni round potete usare al massimo un dado bonus. Se avete a disposizione più di un dado rosso, potete scegliere quale usare.

I dadi bonus sono rappresentati da un dado rosso nell'iconografia. Quando ne usate uno, potete prendere il dado rosso dal buco nero e impostarne il valore a quello del dado bonus che state usando. Una volta usato, riponete il dado rosso sul buco nero.

Il vostro dado bonus può essere usato come un qualunque altro dado. In particolare potete applicarvi un modificatore, se lo possedete. Non ci sono restrizioni nell'ordine in cui volete usare i vostri dadi.

## *Copiare un Dado Residuo*

Dopo che tutti i giocatori hanno scelto i dadi ne rimane uno (o tre in una partita a 2 giocatori). Durante il vostro turno nella Fase Azione è possibile copiare un dado residuo e usarlo come dado bonus. Pagate 4 cubi ingegneria alla banca e impostate il dado rosso al valore del dado che state copiando. Il dado argento che state copiando rimane fisicamente sulla plancia dadi. L'uso di quello specifico dado da parte di un giocatore non impedisce agli altri di usare lo stesso dado successivamente.

## *Usare un Dado Bonus nella vostra Matrice di Trasmettitori*

Quando girate una tessera trasmettitore, potreste creare un dado rosso (se un trasmettitore adiacente è già attivo). Potete usare questo dado come il dado bonus di questo turno (non potete conservare questo dado per un turno successivo). Se create più di un dado rosso in questo modo, potete scegliere quale utilizzare.

## *Usare un Duplicatore di Dado*

Alcuni brevetti e progetti QG vi consentono di spendere un dado per ottenerne due. Il primo dado è un normale dado argento, che potete spendere normalmente. Quando pagate tale azione, invece di riporre il dado argento nel buco nero, giratelo sul valore indicato dal brevetto/progetto.

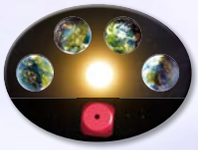
Il dado rosso è un dado bonus. Non potete eseguire questa azione a meno che non usiate il dado rosso indicato.

## *Brevettare un Dado*

Quando brevettate questa tecnologia dovete pagare un cubo ingegneria e dovete usare il dado rappresentato come dado bonus. Se non potete, allora non potete brevettare tale tecnologia.

***Nota:*** *In linea generale, potete brevettare una tecnologia o completare un progetto QG anche se non potete sfruttarne completamente i benefici. Tecnologie e progetti che concedono un dado rosso sono un'eccezione.*

## *Bonus di Esplorazione*



Alcuni sistemi planetari offrono un dado bonus. Se vi viene offerto questo bonus di esplorazione e non intendete usarlo (per esempio perché avete già usato un dado bonus differente) ricordate che potete comunque pescare una tessera esplorazione bonus al suo posto.

# FASE PRODUZIONE

## Riepilogo di Fine Turno

Quando tutti i giocatori hanno svolto il loro turno nella Fase Azione è il momento della Fase Produzione. I giocatori ottengono alcuni cubi ingegneria, guadagnano punti e si preparano al nuovo round. Seguite la procedura seguente, nell'ordine:

1. Determinate il nuovo ordine di gioco.
2. Distribuite i cubi ingegneria.
3. Subite penalità sui tracciati iniziativa e ingegneria.
4. Ottenete punti e cubi dai trasmettitori attivi.
5. Ottenete punti dai giroscopi in rotazione.
6. Ottenete punti per certe tecnologie.
7. Preparate il prossimo round.

## Determinare l'Ordine di Gioco

Riordinate le miniature razzo sul tracciato dell'ordine di turno osservando l'ordine delle pedine dei giocatori sul tracciato dell'iniziativa. Il giocatore più a sinistra sarà il primo nel prossimo round. Il giocatore più a destra sarà l'ultimo. Se più pedine condividono lo stesso spazio, ogni pedina è considerata più a sinistra delle pedine su cui si trova. Tale nuovo ordine di gioco si applicherà al round successivo.

Dovreste riordinare le miniature razzo anche se si tratta della fine dell'ultimo round. La posizione nell'ordine di gioco concede punti vittoria durante il conteggio finale.

***Nota:*** *La posizione relativa delle miniature razzo non coinciderà con l'ordine delle pedine sul tracciato dell'iniziativa all'inizio del primo round, ma coincideranno all'inizio di ciascun round successivo.*

## Ottenere Cubi Ingegneria

I giocatori ricevono tanti cubi ingegneria a seconda della posizione che occupano lungo il tracciato ingegneria. Come per l'ordine di gioco, situazioni di parità vengono risolte in favore del giocatore più in alto su una pila.

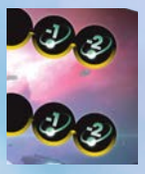
L'esatta natura del beneficio dipende dal numero di giocatori.

***Esempio:***

*Il rosso è in testa, quindi ottiene 3 cubi ingegneria. Il verde è in seconda posizione, dal momento che la sua pedina è sopra alla pedina del giallo. Il verde ottiene 2 cubi ingegneria. Il giallo non ottiene nulla.*

I cubi ingegneria possono essere usati per molti scopi – comprare dadi bonus, comprare punti da alcuni trasmettitori e comprare punti bonus dagli obiettivi di fine partita.

## Penalità



I tracciati iniziativa e ingegneria hanno alcuni spazi indicati da –1 e –2. Un giocatore la cui pedina occupa uno di questi spazi perde il numero di punti indicato durante questa fase (se entrambe le pedine si trovano su spazi penalità, il giocatore le subisce entrambe). Il punteggio di un giocatore non può scendere oltre lo zero.

## Trasmettitori Attivi

Un trasmettitore è considerato attivo se è stato girato sul lato attivo dopo aver pagato tutti i suoi dadi costo. Tali trasmettitori possono produrre punti o cubi ingegneria durante questa fase.

***Nota:*** *I trasmettitori che producono cubi ingegneria possono essere attivati per primi, dopodiché potete usare quegli stessi cubi per comprare punti.*

## Punti per Giroscopi in Rotazione

Un giroscopio è considerato in rotazione se è stato piazzato in una pulsar e girato sul suo lato attivo. Tutti i giroscopi in rotazione producono punti durante questa fase.

Ciascun giroscopio in rotazione produce la quantità di punti mostrata sul suo lato attivo, più la quantità di punti mostrata sull'estremità sinistra della riga tecnologia corrente (il segnalino tempo dovrebbe indicare proprio questo valore).

***Esempio:***

*Il giroscopio medio produce 2+4=6 punti. Quello piccolo ne produce 1+4=5. Il punteggio totale dei giroscopi del giallo è quindi di 11 punti.*

***Nota:*** *Anche se i punti offerti dalla riga della tecnologia corrente sono pari a 0, i giroscopi in rotazione producono comunque i punti segnati sulla loro faccia in rotazione.*

Questo simbolo indica che il numero di punti dipende dal tiro dei dadi. Se il segnalino mediano si trova sullo spazio di un dado, il valore +? è quello del dado indicato. Se il segnalino si trova tra due spazi dado, il valore è il più alto tra i due.

***Esempio:***

*Ogni giroscopio produce 5 punti in aggiunta al valore mostrato sul lato attivo.*

## Punti per Tecnologie

Le tecnologie verdi, contraddistinte dall'icona ⟲, possono generare punti alla fine di ogni round. Ottenete tali punti durante questa fase.

## Preparare il Prossimo Round

Se non avete appena giocando l'ottavo round (l'ultimo) seguite questi passaggi per preparare il prossimo round:

- Scartate qualsiasi trasmettitore non comprato durante questo round. Distribuite 3 nuovi trasmettitori dalla pila (le lettere sui tre nuovi trasmettitori non sempre saranno uguali. Ad esempio, all'inizio del terzo round avrete due A e una B).
- Su ogni tecnologia brevettata per la prima volta durante questo round, muovete la pedina piazzata sullo spazio sottostante, ad indicare che la tecnologia diventa disponibile per un altro giocatore (fatelo anche per le tecnologie che possono essere brevettate due volte nello stesso round – sarà più semplice capire quali sono le tecnologie disponibili per il prossimo round). Per le tecnologie già brevettate da due giocatori non occorre fare nulla, dal momento che nessun altro potrà più brevettarle.
- Muovete il segnalino tempo verso l'esterno fino alla riga successiva delle tecnologie. Questa nuova riga di tecnologie sarà disponibile a partire dal nuovo round.

# RIEPILOGO DEL PUNTEGGIO

Esistono diversi modi per ottenere punti durante la partita.

**Durante la Fase Azione:**

- Potete ottenere un bonus per essere il primo o il secondo giocatore a iniziare la costruzione di due giroscopi dello stesso tipo.
- Potete ottenere punti girando certi trasmettitori.
- Quando terminate un movimento in un sistema planetario con un pianeta blu disponibile potete ottenere punti da una tessera bonus di esplorazione.
- Alcuni brevetti forniscono punti immediatamente.
- Alcuni brevetti forniscono punti quando effettuate azioni specifiche.
- Alcuni progetti QG forniscono punti immediatamente.
- Alcuni progetti QG offrono l'opportunità di ottenere punti quando effettuate un movimento che visita portali iperluce di uno specifico colore.

**Durante la Fase Produzione:**

- Alcuni trasmettitori attivi producono punti oppure offrono l'opportunità di comprare punti.
- Tutti i giroscopi in rotazione producono punti.
- Alcuni brevetti producono punti.
- Potete perdere punti se vi trovate all'estremità destra del tracciato iniziativa o ingegneria.
- In una partita a due giocatori ottenete 1 punto per essere terzi sul tracciato ingegneria.

**Alla Fine della Partita:**

- Ottenete punti come indicato sulla scheda riassunto del round. Questo verrà spiegato nel dettaglio nella prossima sezione.

***Nota:*** *Quando il vostro punteggio raggiunge o supera i 100 punti, prendete la vostra tessera da 100 punti e piazzatela davanti a voi. Se il vostro punteggio raggiunge i 200 punti, girate la tessera sul lato da 200 punti.*

# FINE DELLA PARTITA

La partita termina alla fine dell'ottavo round. Alla fine della partita, otterrete punti per diversi imprese.

## *Tessere Obiettivo*

Ogni partita ha tre obiettivi, rappresentati dalle tessere obiettivo. Dovreste usare le tessere obiettivo con l'icona ❄ per la vostra prima partita. In una partita standard pescherete tre tessere casuali (le altre tre rimarranno nella scatola).

Una tessera obiettivo offre diversi modi per ottenere punti alla fine della partita:

Se riuscirete a raggiungere quell'obiettivo, otterrete i punti indicati sulla tessera alla fine della partita. A quel punto avrete l'opportunità di comprare il primo bonus spendendo il numero di cubi ingegneria indicato. Una volta pagato il primo bonus avete la possibilità di comprare anche il secondo.

***Esempio:***

*Se avete brevettato almeno cinque tecnologie ottenete 6 punti alla fine della partita. In aggiunta ottenete l'opportunità di comprare altri 6 punti al prezzo di quattro cubi ingegneria. Una volta acquistato quel bonus ottenete la possibilità di comprare altri 6 punti per un cubo supplementare. Tali bonus sono disponibili solo se avete brevettato almeno cinque tecnologie.*

Trovate la lista degli obiettivi nella prossima pagina.

## *Punteggio Finale*

I giocatori ottengono punti alla fine della partita come indicato nella scheda riassunto del round:

1. I brevetti viola fruttano punti alla fine della partita. La maggior parte di questi possono essere ottenuti in questa fase. Alcuni di essi incrementeranno il vostro punteggio nei passi successivi.
2. Ottenete punti per tessere obiettivo.
3. Ottenete 1 punto per ciascuna pulsar che avete rivendicato e che non ha un giroscopio o ha un giroscopio ancora in costruzione.
4. Ottenete 1 punto per ogni tessera giroscopio ancora in costruzione o ancora disponibile sul tavolo davanti a voi.
5. Ottenete un punto per ogni coppia di cubi ingegneria rimasti (un cubo singolo non vale nulla).
6. Ottenete punti per la vostra posizione finale sul tracciato dell'iniziativa. Il primo giocatore ottiene sempre 7 punti e 4 il secondo. In due o quattro giocatori si assegnano 2 punti anche al terzo giocatore. In una partita a tre giocatori, il terzo non ottiene nulla.
7. Infine, ogni giocatore ottiene punti pari al numero di stazioni presenti nei sistemi planetari, come indicato nella scheda riassunto del round. Ottenete da 2 punti per 2 stazioni fino a 50 punti per 13 stazioni, più un bonus di +3 punti per ogni stazione oltre la tredicesima.

***Nota:*** *Tessere bonus di esplorazione e tecnologie con questa icona si applicano al solo passo 7 appena descritto. Non si applicano ad alcun altra situazione nella quale conta il numero di stazioni.*

## *Vittoria*

Una volta sommati tutti i punti, il giocatore con più punti è il vincitore. I pareggi vengono vinti dal giocatore più avanti sul tracciato dell'inziativa.

# TESSERE OBIETTIVO

**Obiettivo:** Avere almeno 2 giroscopi in rotazione dello stesso tipo

**Obiettivo:** Avere almeno 3 giroscopi in rotazione dello stesso tipo

**Obiettivo:** Avere almeno 2 tipi diversi di giroscopi in rotazione

**Obiettivo:** Avere almeno 3 tipi diversi di giroscopi in rotazione

**Obiettivo:** Avere almeno 3 trasmettitori attivi

**Obiettivo:** Avere almeno 4 trasmettitori attivi

***Nota:*** *In una partita con due tessere obiettivo che hanno un requisito di giroscopi in rotazione, i giroscopi contati per un obiettivo non possono essere contati per l'altro.*

**Obiettivo:** Avere almeno 9 delle tue pedine su pianeti della plancia ammasso stellare

**Obiettivo:** Avere almeno 11 delle tue pedine su pianeti della plancia ammasso stellare

**Obiettivo:** Avere almeno 5 tecnologie brevettate

**Obiettivo:** Avere almeno 6 tecnologie brevettate

**Obiettivo:** Avere completato almeno 5 progetti QG (progetti di corsa iperluce completati contano anche se la corsa iperluce non è stato utilizzato).

**Obiettivo:** Avere completato almeno 3 progetti corsa iperluce (progetti corsa iperluce usati in un movimento che ha fruttato 0 punti contano lo stesso).

***Nota:*** *Tecnologie e tessere bonus di esplorazione che possono essere contate come stazioni addizionali durante il conteggio stazioni di fine partita non si applicano a questa tessera obiettivo*

# PARTITA A DUE GIOCATORI

## Preparazione

Usate il lato da due e tre giocatori della plancia dadi. Tutte le altre plance rimangono le stesse per qualsiasi numero di giocatori.

In una partita a due giocatori vengono usate due miniature razzo per giocatore per tenere traccia dell'ordine di gioco.

Decidete casualmente il primo giocatore. Piazzate una miniatura razzo di quel giocatore sugli spazi 1 e 3. Le miniature del secondo giocatore vanno negli spazi 2 e 4 (la miniatura rimanente di ciascun giocatore è la sua nave da ricognizione sulla plancia ammasso stellare, come di consueto).

Ogni giocatore ha 2 pedine su entrambi i tracciati iniziativa e ingegneria. Vanno impilate in ordine inverso, come di consueto.

***Esempio:***

*Se gioca per primo il verde, le pedine ordine di gioco, le miniature razzo e le pedine ingegneria avranno questo aspetto:*

## Fase Dadi

Il primo giocatore tira 7 dadi argento. I giocatori scelgono due dadi, come di consueto. La scelta avviene nell'ordine di gioco. Dunque è possibile che il primo giocatore scelga anche per secondo, terzo o quarto, a seconda dell'ordine delle miniature razzo.

Muovendo le pedine per ottenere ricompense o penalità, un giocatore può scegliere una qualsiasi delle sue quattro pedine, a meno che una mossa faccia oltrepassare il limite destro del tracciato scelto.

## Fase Azione

Rimarranno tre dadi residui. Un giocatore può spendere quattro cubi ingegneria per copiare un qualunque dado residuo come dado bonus.

Il giocatore primo di round esegue il primo turno, l'altro giocatore gioca per secondo (la posizione delle altre due miniature razzo non importa durante la Fase Azione).

Usate le pedine di un colore inutilizzato per coprire i pianeti segnati con un 3+ o 4.

Tecnologie con una sola icona dado possono essere brevettate da un solo giocatore per partita.

Tutto il resto rimane invariato. In particolare il premio di costruzione da 4 punti per essere il secondo giocatore a iniziare la costruzione di due giroscopi dello stesso tipo è sempre in gioco.

## Fase di Produzione

Riordinate le quattro miniature razzo a seconda dell'ordine delle quattro pedine sul tracciato dell'iniziativa (durante la preparazione del primo round le pedine sono impilate in ordine inverso. Ma all'inizio dei round successivi l'ordine delle miniature dovrebbe rispecchiare quello delle pedine sul tracciati dell'iniziativa). Quello è il nuovo ordine di gioco.

Le ricompense per le posizioni sui tracciati ingegneria e iniziativa sono stampati sul lato per due giocatori della plancia dadi:

- 2 cubi ingegneria per il giocatore la cui pedina si trova più avanti.
- 1 cubo per il secondo.
- 1 punto per il terzo.

Tenete presente che se un giocatore è sia primo che secondo nel tracciato ingegneria, quel giocatore otterrà 3 cubi.

Un giocatore che si trova al limite destro di qualsiasi tracciato subirà penalità per ciascuna pedina entro gli spazi penalità.

## Punteggio Finale

Il punteggio finale non cambia. Quando si ottengono punti per l'iniziativa, ottenetene come per la partita a quattro giocatori. Un giocatore otterrà punti per due posizioni.

# PARTITA A TRE GIOCATORI

Queste sono le differenze tra la partita a tre e a quattro giocatori:

- In una partita a tre giocatori si usa l'altro lato della plancia dadi, che offre diverse ricompense sul tracciato ingegneria.
- In una partita a tre giocatori si usano solo 7 dei 9 dadi.
- Usate le pedine di un colore inutilizzato per occupare i pianeti indicati da un 4.
- Nel punteggio finale non ci sono punti per il terzo posto.

*"Ho iniziato questo mestiere per diventare ricco. Ma ora che abbiamo realizzato tutto questo, non c'è altro posto in cui vorrei stare."*

# INDICE DELLE ICONE

## Benefici Immediati

Ottieni il numero di punti indicato.

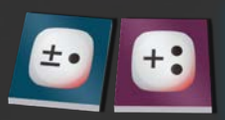
Prendi il tipo di giroscopio indicato dalla plancia giroscopio.

Prendi una tessera giroscopio di uno dei due tipi indicati dalla plancia giroscopio.

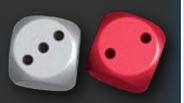
Prendi una tessera giroscopio a tua scelta dalla plancia giroscopio.

Prendi due tessere giroscopio dalla plancia giroscopio. Devono essere di due tipi differenti.

Pesca una tessera bonus di esplorazione e risolvila. Molte delle tessere verranno scartate subito. Se non ci sono tessere rimaste nella pila, mescola la pila degli scarti e crea una nuova pila da cui pescare.




Ottieni la tessera modificatore indicata (se le tessere sono finite, usa un segnalino per sostituirla).



Ottieni i dadi indicati. Devi usare il dado rosso come come dado bonus in questo turno. I duplicatori sono spiegati a pagina 15.

Ottieni il numero indicato di cubi ingegneria (I cubi ingegneria dovrebbero essere sempre disponibili. Le tessere da quattro cubi servono per evitare di sottrarre troppi cubi fisici dalla riserva, potete quindi scambiare cubi per tessere in qualunque momento).

Ottieni un dado rosso del valore indicato che puoi usare come dado bonus per il turno in corso (ricorda, se non vuoi o non puoi sfruttare il bonus di esplorazione di un sistema planetario puoi, invece, pescare una tessera bonus di esplorazione).

## Altri Benefici

Questo progetto ti permette di eseguire una corsa iperluce. Le corsa iperluce sono spiegate a pagina 14.

Questo progetto ti permette di eseguire una corsa iperluce basata su un colore di tua scelta, come spiegato a pagina 14.

Se peschi una di queste tessere bonus di esplorazione, conservala per il resto della partita (si tratta dell'unica tessera bonus di esplorazione che non va immediatamente risolta e scartata). Alla fine del gioco, durante il conteggio delle stazioni sui pianeti, ciascuna di queste tessere conta come una stazione supplementare. Ciò si applica esclusivamente durante il passaggio del punteggio per le stazioni, non per completare tessere obiettivo.

## Trasmettitori

Ottieni immediatamente il numero di punti indicato.

Puoi immediatamente rivendicare una pulsar isolata.

Teletrasporta immediatamente la tua nave in una pulsar e trattala come se avessi appena terminato un movimento su di essa.

Teletrasporta immediatamente la tua nave in un sistema planetario e trattalo come se avessi appena terminato un movimento su di esso.

Teletrasporta immediatamente la tua nave in un luogo qualsiasi e trattalo come se avessi appena terminato un movimento su di esso.

***Nota:*** *Non puoi mai teletrasportarti in una pulsar isolata.*

Durante ciascuna Fase Produzione, ottieni il numero di punti indicato.

Durante ciascuna Fase Produzione, ottieni il numero di cubi energia indicato.

Durante ciascuna Fase Produzione, puoi spendere 1 cubi energia per comprare i punti indicati. Utilizzabile una sola volta per round. Puoi usare un cubo che hai appena prodotto tramite un trasmettitore.


Un gioco di **Vladimír Suchý**

Illustrazioni: **Sören Meding**

Direzione artistica e layout: **Filip Murmak**

Project manager: **Petr Murmak**

Production manager: **Vít Vodička**

Regolamento: **Giuliano Acquati & Riccardo Rodolfi**

Capo tester: **Michal "Elwen" Štach**

**Playtester:** Vodka, Vojta, Katka, Kája, Mirek, Uhlík, Vlaada, Vítek, Kreten, Filip, Léňa, Janča, Paul Grogan, Joshua, Aillas, Jirka Bauma, Miloš, meggy, Pogo, David Korejtko, Chase Brouthers, Juraj, Daniela, Ben, Jožko Kudla, Michal Tomašovič, Karel Száko, Tomáš Helmich, Ondra Stejskal, Lukáš Palka, Jehlička, Vlk, Pityu, Merwin, Johnny, Anthony Rubbo, John Raines e tanti altri membri di varie associazioni ludiche della Repubblica Ceca, nonché tutte le meravigliose persone di Czechgaming, The Gathering of Friends, Žihle, Beskydské zimní hrátky, Herní víkend ed altri eventi nel nostro sistema solare. Grazie a Radim "Finder" Pech per le splendide immagini del regolamento. Un ringraziamento speciale a Katka Suchá, per tutto.



© Czech Games Edition
Ottobre 2017
www.CzechGames.com



Cranio Creations s.r.l.
Via del Caravaggio 21
20144 Milano
www.craniocreations.it

Czech Games Edition