

# MASCAMITI

Abbiamo scoperto una nuova specie di creature aliene sulle lune di Giove e Saturno. Il loro nome è derivato dalla loro dieta, dal momento che si cibano del raro minerale noto come mascagnite. Apparentemente mostrano comportamenti e interazioni sociali simili a quelle degli insetti della Terra, ma lo studio dei campioni potrebbe spiegare meglio la loro reale natura.



## CARTE



Quando questa specie aliena viene scoperta, mescolate il suo mazzo e date delle carte ai giocatori che si sono piazzati nei tre spazi scoperta. Ogni giocatore ottiene **1 carta per segnalino piazzato**.

Conservate il mazzo vicino alla plancia aliena dei Mascalmiti. Rivelerete la carta in cima e piazzatela accanto al mazzo.



Gli spazi con questa icona vi permettono di prendere una carta dei Mascalmiti. Potete **pescare la carta coperta in cima al mazzo o prendere la carta rivelata** (e, in quest'ultimo caso, rivelate una nuova carta dalla cima del mazzo).

*Nota: queste carte possono essere incorporate nella vostra rendita o scartate come azione libera per ottenerne il bonus sull'angolo. Contano inoltre per il limite di mano.*

## CAMPIONI

Mescolate questi segnalini tenendoli coperti. Piazzateli sulla plancia sistema solare, **3 nello spazio di Giove** e **3 nello spazio di Saturno**. I giocatori potranno raccogliere questi campioni durante la partita.



Rivelerete il segnalino rimasto e piazzatelo sullo spazio ad esso dedicato della plancia aliena (vd. Immagine a lato).

## BONUS DEI CAMPIONI



## RACCOLGERE I CAMPIONI



I campioni possono essere raccolti solo attraverso le carte che vi permettono esplicitamente di farlo. Alcune carte di questa specie aliena vi permetteranno infatti di atterrare su un pianeta (o satellite) e raccogliere un campione. Quando raccogliete un campione, guardate tutti i segnalini nello spazio del pianeta e sceglietene 1. Rimettete gli altri nello spazio del pianeta.

*Potete usare queste carte anche per atterrare su pianeti privi di campioni, ma su di essi non potrete raccogliere alcun campione. Conservate comunque le carte di fronte a voi nel caso in cui riusciate a completarle in futuro.*

Quando raccogliete un campione, collocate un vostro segnalino sul campione scelto. Questo segnalino rappresenta una capsula spaziale, che può essere mossa attraverso il sistema solare esattamente come una sonda. La capsula parte nello spazio del pianeta (o satellite) in cui avete incapsulato il campione.



## MUOVERE I CAMPIONI

Ogni volta che potreste muovere una sonda, potete invece muovere una capsula. Ricevete normalmente pubblicità quando la muovete negli spazi con corpi astronomici ed essa è soggetta alla consueta penalità al movimento per muovere fuori da un campo di asteroidi.

Conta inoltre come una sonda per gli effetti di tutte le carte e di tutte le tecnologie. Tuttavia non può essere trasformata in un modulo orbitante, in un modulo da sbarco né conta per il vostro limite di sonde.

## CONSEGNARE I CAMPIONI

Quando una capsula raggiunge la destinazione di una delle missioni delle carte dei Mascamiti, potete consegnarla, completando la missione attraverso un'azione libera.



Questo significa rimuovere la capsula dalla plancia, rivelare il segnalino e ricevere la ricompensa su di esso.



Mantenete la carta di fronte a voi, coperta, in qualità di missione completata. Poi piazzate il segnalino campione consegnato sul successivo spazio dedicato della plancia aliena, scoperto. Questo farà comparire un nuovo spazio scoperto per le tracce di vita aliena blu.



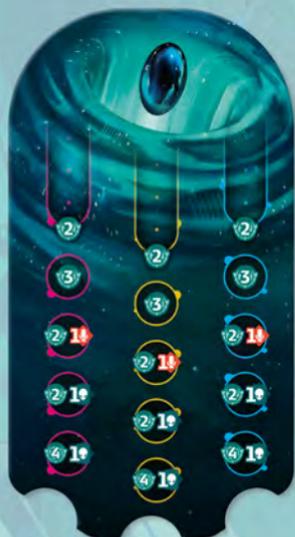
## SPAZI RICERCA BLU CON CAMPIONI

Una volta che un campione è stato collocato su uno spazio scoperto blu che richiede un campione, può essere coperto da un qualsiasi giocatore come un qualsiasi altro spazio scoperto blu. Nel farlo, il giocatore riceve la ricompensa mostrata sul segnalino campione.

## CAPSULE MULTIPLE

Vi è consentito avere più capsule nello spazio e non dovete tenere traccia di quale capsula è stata creata da ciascuna carta. Ad esempio, se avete due carte che vi ricompensano per la consegna di una capsula sulla Terra, potete scegliere quale carta completare la prima volta che consegnate un campione sul pianeta (naturalmente l'altra carta non potrà essere completata finché non consegnate l'altro campione sulla Terra).

Nel nostro sistema solare sono stati individuati tre enormi oggetti super-riflettenti. Queste cosiddette "Anomalie" distorcono lo spazio-tempo attorno a loro facendo pensare ad una connessione con osservatori remoti. La loro scoperta ha scatenato sensazione e proteste, adorazione settaria e nuovo senso di unità planetaria. Noi li stiamo osservando, ma è probabile che anche loro ci osservino a loro volta.



10x



3x

## CARTE



Quando questa specie aliena viene scoperta, mescolate il suo mazo e date delle carte ai giocatori che si sono piazzati nei tre spazi scoperta. Ogni giocatore ottiene **1 carta per segnalino piazzato**.

Conservate il mazo vicino alla plancia aliena delle Anomalie. Rivelerete la carta in cima e piazzatela accanto al mazo.



Gli spazi con questa icona vi permettono di prendere una carta delle Anomalie. Potete **pescare la carta coperta in cima al mazo** o **prendere la carta rivelata** (e, in quest'ultimo caso, rivelate una nuova carta dalla cima del mazo).

**Nota:** queste carte possono essere incorporate nella vostra rendita o scartate come azione libera per ottenerne il bonus sull'angolo. Contano inoltre per il limite di mano.

## ANOMALIE



Piazzate le 3 tessere Anomalia, con il lato visibile determinato casualmente, sui seguenti spazi dell'anello più esterno del sistema solare:

- nel settore della Terra
- a 3 settori di distanza in senso orario dal settore della Terra
- a 3 settori di distanza in senso antiorario dal settore della Terra

(Se una tessera è piazzata nello spazio di Nettuno o Urano, assicuratevi che non copra il pianeta).



## INNESCARE LE ANOMALIE



Ogni volta che il sistema solare ruota, **verificate se, dopo aver mosso, la Terra si trova nello stesso settore di un'Anomalia. Se così è, innescate immediatamente quell'Anomalia.**

Ogni Anomalia corrisponde a un differente tipo di traccia di vita aliena:



Andate a vedere sulla plancia aliena delle Anomalie quale colonna di spazi scoperta corrisponde all'Anomalia innescata. **Il giocatore che ha coperto lo spazio scoperto più alto della colonna in questione riceve la ricompensa indicata sull'Anomalia.**

Se nessuno spazio scoperto nella colonna è occupato, nessuno ottiene la ricompensa (gli spazi scoperta subito al di sotto, che non sono sulla plancia aliena, non sono presi in considerazione).

**Nota:** visitare le Anomalie con le vostre sonde non fornisce alcun bonus.



Lo spazio più in alto vi fa ottenere solo 2 punti, ma è sempre disponibile. I giocatori che si piazzano dopo, si piazzano più in alto dei precedenti.



Se l'Anomalia  viene innescata, sarà il **giocatore verde** ad ottenere la ricompensa. Se l'Anomalia  viene innescata, **nessuno** ne riceve la ricompensa, dal momento che gli spazi scoperta sotto la plancia aliena non contano. Se l'Anomalia  viene innescata, sarà il **giocatore viola** ad ottenere la ricompensa.



# OUMUAMUA

Questo asteroide lungo 400 metri è il primo oggetto extrasolare osservato all'interno del nostro sistema solare. Sulla sua superficie abbiamo fatto un'incredibile scoperta: i resti fossili di forme di vita extraterrestre. Studi ulteriori di questi fossili potrebbero cambiare per sempre le nostre conoscenze sulla vita nell'universo.

## CARTE



Quando questa specie aliena viene scoperta, mescolate il suo mazo e date delle carte ai giocatori che si sono piazzati nei tre spazi scoperta. Ogni giocatore ottiene **1 carta per segnalino piazzato**.

Conservate il mazo vicino alla plancia aliena degli Oumuamua. Rivelerete la carta in cima e piazzatela accanto al mazo.



Gli spazi con questa icona vi permettono di prendere una carta degli Oumuamua. Potete **pescare la carta coperta in cima al mazo o prendere la carta rivelata** (e, in quest'ultimo caso, rivelate una nuova carta dalla cima del mazo). Nel raro caso che non siano rimaste più carte da pescare, questo simbolo non ha alcun effetto.

**Nota:** queste carte possono essere incorporate nella vostra rendita o scartate come azione libera per ottenerne il bonus sull'angolo. Contano inoltre per il limite di mano.



10x



17x



1x

## OUMUAMUA

Piazzate la tessera degli Oumuamua nello spazio mostrato del disco 3 (se una sonda si trova nel suo spazio, collocate la sonda sopra la tessera degli Oumuamua e quel giocatore ottiene immediatamente 1 pubblicità).

Piazzate 3 segnalini dati nello spazio dati della tessera Oumuamua.



Disponete il mucchietto di segnalini esofosfice accanto alla plancia aliena degli Oumuamua.





## ESOFOSILI



Questa icona significa che **ottenete 1 segnalino esofossile**.



Alcuni spazi scoperta sulla plancia aliena degli Oumuamua richiedono di **pagare esofossili** per piazzarvi sopra un segnalino. Se non avete abbastanza esofossili, non potete piazzarvi su quello spazio.



Gli spazi più in alto possono essere coperti un qualsiasi numero di volte da ciascun giocatore. Dovete pagare un esofossile ogni volta che vi piazzate su di essi.

## OUMUAMUA COME PIANETA

L'asteroide sulla tessera degli Oumuamua conta come un pianeta per tutte le carte che fanno riferimento a "pianeti". Ogni volta che visitate Oumuamua con una sonda, ottenete **10**.

Potete inviare un modulo orbitante o un modulo da sbarco rispettivamente attorno o sopra Oumuamua, proprio come per gli altri pianeti.

## REGOLE PER IL SOLITARIO



Anche il rivale raccoglie i segnalini esofossili. Il rivale si piazza su uno spazio che richiede il pagamento di esofossili solo se ne ha in numero sufficiente a pagare il costo, altrimenti considera quello spazio come se fosse già occupato.



Quando il rivale risolve questo simbolo registra sempre un segnale dallo spazio dati della tessera degli Oumuamua.

## SEGNALI

Quando registrate un segnale dal settore di Oumuamua (come nel caso del settore  qui sotto), potete scegliere se registrare un segnale dal settore o dallo spazio dati della tessera degli Oumuamua.



In maniera analoga, questa icona permette di registrare un segnale o dal settore di Oumuamua o dallo spazio dati della tessera degli Oumuamua stessa.

C'è una ricompensa di 1 punto e di 2 punti per il piazzamento del primo e del terzo segnalino nello spazio dati di Oumuamua.

Come per gli altri settori, Oumuamua viene completato piazzando l'ultimo segnalino dati nel suo spazio dati. Ogni giocatore che ha registrato almeno un segnale, ottiene subito 1 esofossile. Nessuna maggioranza viene determinata qui. Ripristinate nuovamente Oumuamua con segnalini dati neutrali, non lasciando nessun segnalino dei giocatori (non ci sono spazi ricompensa).

Abbiamo preso contatto con una civiltà intelligente, situata a 4,5 anni luce di distanza. Sembrano aver sviluppato una tecnologia paragonabile alla nostra, il che significa che per avere la risposta ad una nostra domanda dobbiamo attendere ben 9 anni. In frattempo, gli astronomi e gli scienziati sulla Terra lavorano diligentemente per decodificare i messaggi in arrivo.



10x



4x

## CARTE



Gli spazi con questa icona vi permettono di prendere una carta dei Centauriani. Potete pescare la carta coperta in cima al mazzo o prendere la carta rivelata (e, in quest'ultimo caso, rivelate una nuova carta dalla cima del mazzo).

*Nota: queste carte possono essere incorporate nella vostra rendita o scartate come azione libera per ottenerne il bonus sull'angolo. Contano inoltre per il limite di mano.*

Quando questa specie aliena viene scoperta, mescolate il suo mazzo e date delle carte ai giocatori che si sono piazzati nei tre spazi scoperta. Ogni giocatore ottiene **1 carta per segnalino piazzato**.

Conservate il mazzo vicino alla plancia aliena dei Centauriani. Rivelerete la carta in cima e piazzatela accanto al mazzo.

## TRAGUARDI MESSAGGIO



Quando questa specie viene scoperta, ogni giocatore riceve la tessera messaggio del proprio colore e la piazza sul tracciato dei punti, a costituire un traguardo personale a +15 punti di distanza dalla posizione del proprio segnapunti in quel momento.



## RAGGIUNGERE I TRAGUARDI MESSAGGIO —



Quando raggiungete il vostro traguardo messaggio vuol dire che lo avete decifrato: potete scegliere una delle ricompense messaggio ancora disponibili sulla plancia aliena e coprirla con la vostra tessera messaggio, così da bloccarla ai giocatori che non hanno ancora decifrato il loro messaggio.

## CARTE MESSAGGIO —



Le carte di questa specie aliena costano energia invece che crediti.

Quando giocate una carta dei Centauriani per il suo effetto, piazzate uno dei vostri segnalini giocatore sul tracciato dei punti a +15 punti di distanza dalla posizione del vostro segnapunti in quel momento. Risolvete poi la parte bianca della carta e tenete la carta calata di fronte a voi. Quando il vostro segnapunti raggiunge il vostro segnalino sul tracciato dei punti, risolvete immediatamente la parte verde della carta.

Alcune carte dei Centauriani saranno incorporate come parte del loro effetto, fornendovi rendite inusuali. Quando incorporate tali carte, ricordatevi di ottenerne immediatamente la rendita. Le carte dei Centauriani che non sono incorporate nelle rendite vengono semplicemente scartate dopo l'uso, proprio come le carte ordinarie.

Le carte dei Centauriani non sono considerate missioni.

**PROMEMORIA:** i Traguardi sono sempre risolti alla fine del turno in cui sono raggiunti o oltrepassati. I giocatori risolvono i traguardi in ordine di turno, a partire dal giocatore il cui turno si è appena concluso. Nessun giocatore può giocare azioni libere in questa fase.

## Messaggi Multipli

Se avete più segnalini giocatore sul tracciato dei punti, impilate le carte dei Centauriani corrispondenti, piazzando ogni nuova carta sotto la precedente. Quella in cima sarà la prima giocata e sarà la prima a dover essere risolta quando raggiungerete il prossimo traguardo.

## PAGARE DATI —



Alcuni spazi scoperta di questa specie aliena hanno un costo in dati. Questo tipo di costi devono essere pagati scartando segnalini dati dalla vostra banca dati (non potete pagare il costo cancellando dati già caricati sul vostro computer). Se non potete pagare il costo, non potete coprire il relativo spazio scoperta.

Ciascun giocatore può coprire gli spazi scoperta più in alto un qualsiasi numero di volte. Dovrete tuttavia scartare ogni volta 1 segnalino dati per poterlo fare.

## REGOLE PER IL SOLITARIO



*Quando questa specie aliena viene scoperta, il rivale piazza la sua tessera messaggio esattamente come un giocatore umano e aggiunge alla sua riserva le altre 2 tessere messaggio avanzate (potrà metterle in gioco in seguito attraverso la sua carta azione aliena).*

*Quando il rivale raggiunge il proprio traguardo messaggio, sceglie la ricompensa libera più a sinistra o più a destra, in base alla freccia spareggiatrice.*

*Il rivale copre gli spazi scoperta che richiedono pagamenti di dati solo se ha il computer pieno e abbastanza segnalini dati in eccesso per pagare il costo.*

Scoperti grazie ai radiofari che si lasciavano alle spalle, gli Exertiani utilizzavano una tecnologia mineraria avanzata per estrarre energia dal nucleo stesso dei pianeti. L'uso prolungato di questa tecnologia alla fine però li condusse all'estinzione. Lo sfruttamento di queste tecnologie va gestito con cautela. Il loro uso eccessivo può infatti causare gravi conseguenze e pericolose reazioni sulla popolazione.



15x



2x

## CARTE DEGLI EXERTIANI



Quando questa specie aliena viene scoperta, mescolate il suo mazzo e date **3 carte a ogni giocatore**. Ogni giocatore che si è piazzato su qualcuno dei 3 spazi scoperta ottiene anche **1 carta extra per segnalino piazzato**. Riponete eventuali carte avanzate nella scatola: non saranno usate in questa partita.

A questo punto, **ogni giocatore può subito giocare una carta degli Exertiani per ogni segnalino da lui piazzato sui 3 spazi scoperta**. Le carte vanno giocate coperte davanti ai giocatori e non sono rivelate fino alla fine della partita.

Le carte degli Exertiani non sono considerate parte della vostra mano (ignoratele ai fini del limite di mano. Conseguentemente non possono essere scartate in alcun modo).

## TRAGUARDI DEGLI EXERTIANI

Queste 2 tessere rappresentano nuovi Traguardi. I giocatori potranno giocare carte degli Exertiani aggiuntivi quando le raggiungono.



Piazzate questo Traguardo sul tracciato dei punti, a +20 punti di distanza dal segnapunti più avanzato.

Piazzate questo Traguardo sul tracciato dei punti, a +40 punti di distanza dal segnapunti più avanzato.



## GIOCARE CARTE DEGLI EXERTIANI AGGIUNTIVE



Ogni volta che raggiungete o oltrepassate un Traguardo degli Exertiani, potete scegliere (se ne avete ancora da giocare) una delle vostre carte degli Exertiani e giocarla coperta di fronte a voi. Questa opzione è disponibile anche ai giocatori che non hanno dato alcun contributo alla scoperta di questa specie aliena.



Sul secondo traguardo, per giocare la carta degli Exertiani, dovete anche pagare 1 credito. Se non lo avete nel momento in cui raggiungete o superare tale traguardo non potrete giocare la carta. Non potete pagare il costo e giocare la carta successivamente.

**Per riassumere:** ogni giocatore ottiene almeno 3 carte degli Exertiani e avrà almeno 2 occasioni per giocare una coperta. Se avete contribuito con un segnalino alla scoperta degli Exertiani, otterrete 1 carta in più e un'occasione immediata di giocare una carta (le carte in più e le occasioni in più di giocata saranno rispettivamente 2 e 3 se avete contribuito rispettivamente con 2 o 3 segnalini alla scoperta degli Exertiani).

## REGOLE PER IL SOLITARIO



*Il rivale può pescare e giocare le carte degli Exertiani solo attraverso la carta azione di questa specie. Il rivale ignora completamente i traguardi degli Exertiani.*

*Quando questa specie aliena viene scoperta, il rivale non pesca né gioca alcuna carta, ma avanza di 1 passo sul tracciato dei progressi per ogni spazio scoperta di questa specie aliena da lui occupato.*

*Alla fine della partita, tutte le carte degli Exertiani del rivale sono considerate completate per cui il rivale otterrà i punti da esse. Poi, calcolate e confrontate il vostro valore di PERICOLO con quello del rivale nel modo usuale.*

## PERICOLO



Ogni carta degli Exertiani mostra un certo valore di **PERICOLO**  che varia da 0 a 9. Quando giocate la carta coperta, state celando un pericolo che sarà rivelato agli altri giocatori soltanto a fine partita.

Se soddisfatte la condizione della carta, otterrete i punti vittoria indicati a fine partita. Le carte degli Exertiani non sono considerate né missioni, né carte con bonus di fine partita.



In aggiunta, i giocatori prenderanno del **PERICOLO**  anche coprendo spazi scoperta sulla plancia aliena degli Exertiani. La fascia più bassa fa prendere 3 pericolo per spazio scoperta, quella mediana 2 pericolo per spazio scoperta e quella superiore 1 pericolo per spazio scoperto.

**A fine partita**, tutte le carte degli Exertiani saranno rivelate. Il pericolo generato dalle carte sarà aggiunto al pericolo ottenuto dai segnalini piazzati dai giocatori sugli spazi scoperta della plancia aliena degli Exertiani.



Il giocatore che ha più pericolo perderà un decimo dei suoi punti, arrotondato per difetto (se ad esempio aveva 168 punti, ne perderà 16). Gli altri giocatori non perderanno alcun punto.

In caso di pareggio per il maggior pericolo, tutti i giocatori primi a pari merito perderanno un decimo dei punti.

Questo calcolo viene fatto per ultimo, dopo che tutti gli altri punti sono stati assegnati (inclusi i punti forniti dalle carte degli Exertiani).