

Espansione 1 - The Gathering Storm (Una tempesta si addensa)

Con la diffusione della conoscenza del Salto nell'Iperspazio, un'antica razza si agita nuovamente, mentre un'altra fugge da un pianeta condannato da un sole morente. L'Imperium cresce in potenza, provocando ulteriore resistenza e l'ingaggio di mercenari. Sarete in grado di costruire l'impero galattico più ricco e potente in una galassia sulle soglie del conflitto?

(NdT: consiglio fortemente di leggere queste regole con il mazzo di carte vicino a voi, così da avere a portata di mano tutti gli esempi riportati ai vari paragrafi e poter capire più facilmente ciò che le regole vi dicono. Inoltre mi sono permesso, lì dove ritenevo opportuno, di aggiungere dei chiarimenti, che riconoscerete in quanto sottolineati. Essendo inoltre la presente traduzione una versione 1.0 non è provvista dei simboli riportati sulle istruzioni. Dove troverete delle "X", si prega peraltro di fare riferimento al testo originale, come già detto. Grazie a Zebulon per la revisione.

Kraken)

Uno sguardo d'insieme

Questa espansione per *Race for the Galaxy* aggiunge nuovi pianeti di partenza e nuove carte da gioco, carte azione e gettoni PV per un quinto giocatore, oltre a degli obiettivi. Sono anche incluse le regole per il solitario, una variante di pesca iniziale delle carte, e anche un certo numero di carte bianche, così che i giocatori possano creare da soli dei loro pianeti e sviluppi.

Contenuto

Alcune carte dei tre mazzi sono state volontariamente messe tutte in ordine per la vostra prima partita (vedi Aggiungere carte). Spacchettate le carte con attenzione.

- 1 carta di rimpiazzo per *Gambling World*
- 4 pianeti di partenza (numerati da 5 a 8)
- 7 carte azione (per un quinto giocatore)
- 18 carte da gioco
- 2 carte azione per il gioco avanzato da 2 col simboletto già noto dal gioco base
- 17 carte con un lato bianco (vedi pag.10)
- 1 carta per partecipare al concorso (vedi pag.10)
- 9 gettoni di PV: 7 da 1, 1 da 5 e 1 da 10
- 3 sagome romboidali di tipo "più" (rombi più grandi)
- 6 sagome romboidali di tipo "primo" (rombi più piccoli)
- 8 gettoni per gli obiettivi da 3 PV
- 1 cartoncino di riferimento (per il solitario)
- 14 gettoni (per il solitario)
- 2 dadi speciali (per il solitario)

Rimuovete con cura i gettoni PV, i rombi degli obiettivi, e i vari segnalini dalla loro sagoma cartonata.

[Pag. 2]

Aggiungere carte

Aggiungete le nuove carte al set base, rimpiazzando *Gambling World* con la versione di questa espansione (la quale comprende una lista aggiornata del numero di sviluppi e pianeti suddiviso per costo o difesa).

Per la vostra prima partita in cinque, usate la mano suggerita (scegliete il numero 5 e le quattro carte che hanno un piccolo 5 agli angoli) nel caso siate cinque giocatori nuovi.

Un terzo *Contact Specialist* è stato aggiunto per equilibrare il gioco.

La maggior parte dei nuovi poteri delle carte sono variazioni dei poteri delle carte nel gioco base. Quelli che non lo sono, riportano una breve descrizione scritta e sono esaminati con maggiori particolari a pag.11.

Il pianeta di partenza *Ancient Race* ha un *potere di schieramento*, che richiede al suo possessore di scartare carte sino ad averne tre, e non quattro, prima di scegliere un'azione per il primo turno. Questo potere ha effetto solo se il è di partenza.

Notate che *Improved Logistics* potrebbe alterare considerevolmente la durata del gioco.

Le carte in questa espansione sono riconoscibili per una piccola tacca sulla cornice individuabile nell'angolo in basso a sinistra.

Obiettivi

Preparazione del gioco: mescolate le sagome degli obiettivi a faccia in giù. Selezionate due di quelli di tipo "più" (le grandi) e quattro di quelli di tipo "primo" (le piccole). Mettete via le altre per questa partita. Collocate al centro del tavolo gli obiettivi pescati che potranno essere acquisiti durante la partita, vicino ai gettoni da 3 PV per gli obiettivi. Fatto ciò, procedete come al solito.

Gioco: l'angolo in alto a sinistra di ogni obiettivo riporta la/le fase/fasi alla *fine* delle quali quell'obiettivo può essere acquisito (o la fine del turno, nel caso di *Budget Surplus*).

Obiettivi "primo": ognuna di queste sagome vale 3 PV e può essere acquisita *una volta sola per partita* da tutti i giocatore che per primi raggiungono le condizioni specificate. Questi particolari obiettivi non possono essere perduti in alcun modo. Se solo un giocatore soddisfa i requisiti di un determinato obiettivo al termine di una fase, egli può acquisire quell'obiettivo, mettendolo davanti a sé per indicare i 3 PV così guadagnati. Se più di un giocatore nella *stessa fase* (anche se per quantità

diverse) soddisfa le condizioni indicate, allora uno solo prende la sagoma dell'obiettivo, mentre gli altri ricevono uno degli appositi gettoni da 3 PV.

[Pag.3]

(da sinistra a destra, dall'alto in basso)

- il primo ad accumulare 5 (o più) *gettoni* PV (*Galactic Standard of Living*). Non contano eventuali gettoni PV ottenuti da altri obiettivi.
- il primo a piazzare uno Sviluppo da 6 (*Galactic Status*).
- il primo ad avere almeno un potere in ogni fase, più *Trade*, contando tutte le carte schierate nel proprio quadro comandi (*Innovation Leader*).
- il primo a scartare almeno una carta alla fine del turno (*Budget Surplus*)
- il primo ad avere almeno un pianeta di produzione o di risorsa eccedente *per ogni tipo*: Oggetti alla moda, Elementi rari, Geni e Tecnologia aliena (*System Diversity*).
- il primo ad avere almeno tre *carte* ALIEN nel proprio quadro comandi (*Overlord Discoveries*).

Obiettivi “più”: ognuna di queste sagome vale 5 PV ed è acquisita dal giocatore che soddisfa le sue condizioni al meglio. Possono pertanto essere perdute. Il primo giocatore che soddisfi (o vada oltre) i requisiti dell'obiettivo alla *fine* della fase indicata si impossessa della relativa sagoma, rimettendola al centro qualora non soddisfi più quella particolare condizione. Se un altro giocatore, successivamente, *andrà oltre* alla quantità per la quale *in quel momento* un giocatore ha quell'obiettivo, egli potrà rubargli la sagoma.

Esempio: Alan gioca una carta che porta la sua Forza militare a 6, il che soddisfa i requisiti dell'obiettivo *Greater Military*, e si impossessa della relativa sagoma. (Nel caso in cui Alan giochi una carta che dà -1 alla Forza militare, portandola conseguentemente a meno di 6, Alan dovrà rimettere la sagoma di *Greater Military* a centro tavola). Betty, più avanti, arriva a 6 di Forza militare, ma poiché non eccede il totale di 6 di Alan, egli mantiene il possesso della sagoma. Carol, invece, raggiunge 7 di Forza militare, e può togliere la sagoma da Alan, di fatto impossessandosene.

Se più di un giocatore soddisfa o eccede i requisiti di un obiettivo (magari già in mano a un altro giocatore) della *stessa* quantità, allora quell'obiettivo resta dov'è, o viene rimesso al centro.

Esempio: Alan e Betty raggiungono entrambi 6 di Forza militare durante la *stessa fase*. Nessuno può conseguentemente reclamare la sagoma di *Greater Military*. Carol invece raggiunge 7 e se ne impossessa. Alan e Betty successivamente, nella stessa fase, raggiungono 8 di Forza militare, e quindi Carol deve rimettere l'obiettivo a centro tavola.

[Pag.4]

In caso di *parità*, al termine della partita, per ogni obiettivo “più” (che soddisfi le condizioni richieste) assegnate 3 PV, invece di 5 PV, a ogni giocatore che avrebbe diritto ad avere la sagoma.

(da sinistra a destra, dall'alto in basso)

- Almeno quattro o più pianeti di *produzione*, di qualunque *tipo*, nel quadro comandi (*Production Leader*).
- Almeno quattro o più sviluppi nel quadro comandi (*Greatest Infrastructure*).
- Almeno sei o più in Forza militare nel quadro comandi (*Greatest Military*). *Mettete in conto i valori negativi e non i bonus temporanei o specializzati* (come per esempio quello di *New Galactic Order*).
- Almeno tre o più pianeti di produzione o di risorsa eccedente di Oggetti alla moda e/o Elementi rari nel quadro comandi (*Largest Industry*).

Punteggio: ogni giocatore aggiunge i PV dei suoi obiettivi indicati dalle rispettive sagome e dai gettoni per gli obiettivi di 3 PV. Tutti questi PV *non contano* per il bonus di PV dato da *Galactic Renaissance*.

Gioco in solitario

Usate le regole avanzate per il gioco a 2, senza obiettivi. Dovrete giocare contro un “robot” che si adatterà alle vostre strategie, le cui azioni sono astratte, e le cui scelte sono indicate dagli appositi dadi. Il pianeta di partenza del robot determina come le due *facce robot X* (su uno dei due dadi) saranno lette durante il gioco e quali *segnalini speciali* modificano o rimpiazzano le *azioni* e *risposte* standard del robot, così come sono stampate sull'apposito cartoncino del gioco in solitario.

Il *quadro comandi* del robot è un mazzetto di carte, senza nessuna risorsa, del quale contano soltanto il *numero* di carte e il loro valore in PV. Il quadro comandi del robot può anche contenere *segnalini per sviluppi da 6 X*, che rappresentano sviluppi addizionali piazzati durante la partita. La “mano” del robot è *un mazzetto pescato*, le cui carte vengono rivelate durante la partita e quindi aggiunte al quadro comandi del robot o scartate. Sul cartoncino si tiene il conto dei *crediti X* del robot, usati per acquistare carte per il quadro comandi in alcuni casi, e dell'*impatto economico X*, necessario per guadagnare gettoni PV durante la fase di Sfruttamento risorse.

[Pag.5]

Preparazione del gioco: prendi 24 PV. Scegli un livello di difficoltà (vedi immagine in alto a destra, tra facile, media e difficile) e prendi la quantità indicata di segnalini per sviluppi da 6. Mischia i pianeti di partenza, pescane uno per te e un altro per il robot, quindi rimischia gli altri con le carte restanti.

(Vedi illustrazione centro pagina) Usa il gettone di credito dai bordi neri, quello di impatto economico, e (due) gettoni di azione del giocatore. Cerca il cartoncino speciale e i gettoni “robot =” da usare (possibilmente su lato posteriore degli altri gettoni) a seconda del pianeta di partenza del robot, come mostrato sul retro del cartoncino grande. Metti via gli altri gettoni e gira il cartoncino verso l'alto.

Piazza ogni gettone speciale da usare sull'area corrispondente del cartoncino, facendo corrispondere i colori. Piazza il gettone grigio "robot =" sul suo spazio (metti il gettone x2 "robot =" nel caso in cui il pianeta di partenza per il robot sia *Old Earth*). Piazza il gettone di credito su 1 (0 se il pianeta di partenza è *Ancient Race*; 2 se è *Alpha Centauri*), l'impatto economico a 0 (1 se il pianeta di partenza è *Earth's Lost Colony* o *Epsilon Eridani*), e dai quattro carte (tre se il pianeta di partenza è *Ancient Race*) a faccia in giù che formano l'iniziale mazzetto di pesca del robot.

Dopo aver sistemato il tutto sul cartoncino del gioco in solitario, pesca sei carte per te, sceglie quattro scartandone due e dai inizio alla partita.

[Legenda del centro pagina: da sinistra, in senso orario] Mazzetto di pesca del robot / traccia del credito / segnalini sviluppo da 6/ traccia dell'impatto economico / mazzo quadro comandi (con il di partenza) / gettoni di azione del giocatore / cartoncino di gioco / gettone speciale per la *Colonizzazione* militare / fila dei dadi del robot / *risposte* del robot alle azioni dei giocatori / *azioni* del robot / gettone "robot ="

Gioco: ogni turno consiste dei seguenti passi:

1. Seleziona le tue due azioni normalmente, ma identificale con gli appositi *gettoni di azione del giocatore X X* sul cartoncino (invece di usare le carte azione)
2. Tira e piazza i dadi (le azioni selezionate dal robot) sul cartoncino
3. Risolvi le azioni per ogni fase selezionata, da sinistra a destra. Il giocatore inizia.

Fine del turno: scarta sino ad avere 10 carte (il robot non ha invece limite massimo) e controlla se il gioco è terminato. In caso contrario, ripeti i passi da 1 a 3.

[pag.6]

Piazzamento dei dadi: metti i dadi sugli spazi corrispondenti della fila dei dadi sul cartoncino di gioco; piazza ogni singolo risultato di Esplorazione, Progresso o Colonizzazione sullo spazio *più a sinistra* delle coppie corrispondenti che si trovano sul cartoncino. Nota che le facce di Colonizzazione e Produzione risorse sono accoppiate agli spazi colorati riportanti gli stessi simboli.

Se ottieni un risultato di X, consideralo come la faccia mostrata sul gettone "robot =".

Ogni risultato X "imitazione" indica un'azione del robot uguale a una delle azioni scelte dal giocatore. Se "imitazione" è ottenuta con entrambi i dadi, metti i dadi sugli spazi subito al di sotto dei due gettoni di azione del giocatore. Se invece esce solo una "imitazione", metti quel dado al di sotto del gettone di azione del giocatore situata *più a destra* (a meno che questo spazio non abbia già un dado che lo occupi, nel qual caso "imitazione" andrà posto sotto l'altro gettone di azione). Se entrambi i gettoni di azione del giocatore occupano uno spazio Esplorazione, Progresso o Colonizzazione, trasla "imitazione" così che sia sotto al primo degli spazi dell'accoppiata (a meno che questo spazio non abbia già un dado che lo occupi).

Esempio: dopo che hai scelto Sfruttamento risorse x2 e Produzione, il robot ottiene Progresso e "imitazione": metti il primo dado sotto al riquadro Progresso collocato più a sinistra e il secondo dado sotto l'azione Produzione del giocatore (lo spazio

libero sotto all'azione che si trova più a destra scelta dal giocatore). Se, invece, tu scegliessi Esplorazione due volte e il robot tirasse Produzione e "imitazione", allora dovresti mettere il primo dado su Produzione e il secondo sullo spazio più a sinistra (il primo) sotto Esplorazione.

Risoluzione delle azioni del robot / Risposte

Risolvi le azioni del robot per ogni fase secondo i passi indicati dal cartoncino (e tenendo conto dei segnalini speciali aggiunti nella fase di preparazione del solitario) riportati nelle due file al di sotto della riga dei dadi. Usa la fila superiore se un dado "???" è presente (come *azione* del robot). Usa invece la fila inferiore se il risultato "???" non è uscito e se l'azione X è stata selezionata da te (una *risposta* del robot).

Azione Esplorazione: pesca 1 carta e aumenta il credito del robot di 1 (pesca 3 carte in totale e aumenta il credito di 1 se il robot effettua due fasi Esplorazione).

Risposta Esplorazione: pesca 1 carta (anche se il giocatore ha effettuato entrambe le fasi Esplorazione).

Pesca delle carte e Tracce: *pescare* per il robot (in *tutte* le fasi) significa spostare lo specificato numero di carte dal mazzo di pesca al mazzo di pesca del robot, senza guardarle. Il credito e l'impatto economico del robot sono mantenuti aggiornati grazie alle cosiddette tracce; il massimo credito è 4, mentre il massimo impatto economico è 5. Eventuali aumenti di questi valori non hanno effetto.

Separatist Colony (X) permette di pescare più carte nella fase Esplorazione come indicato nello specifico gettone di riferimento.

[Pag.7]

(X) (X) *Azioni o risposte* Progresso (per *ognuna* delle fasi Progresso selezionate):

Prima, controlla per vedere se il robot ha qualche segnalino sviluppo da 6 non ancora sul cartoncino e 2 o più crediti (3 o più in risposta). Se è così, metti il gettone accanto al mazzo quadro comandi del robot (per il quale questa chip conterà come carta per determinare la fine della partita); diminuisci il credito del robot di 2 (di 3 in risposta) e quindi passa alla normale azione o risposta Progresso. In caso contrario, esegui una normale azione o risposta Progresso per il robot:

X *Azione* Progresso: pesca 1 carta e *girala per vedere* se è uno sviluppo X. Se è uno sviluppo da 6 e il robot ha credito positivo, diminuisci il credito di 1 e piazzalo; in caso contrario scarta la carta e continua a girare sino a che non trovi uno sviluppo da 6.

X *Risposta* Progresso: se il robot non ha credito, non fare nulla. Se invece non è così, *gira la prima carta* e vedi se è uno sviluppo X. Se è così, che sia o meno da 6, diminuisci di 1 il credito del robot e piazzalo.

Gira per cercare: significa pescare e rivelare le carte una alla volta dal mazzo di pesca del robot, scartando tutte le carte che non servono, sino a che o il tipo desiderato di carta non viene trovato, o il mazzo da pesca del robot non si esaurisce. *Piazzare* significa invece aggiungere la carta giusta al mazzo quadro comandi del robot.

Esempio: supponi di scegliere Progresso come una delle tue azioni e il robot, con 1 credito e 2 carte nel suo mazzo di pesca, tira Progresso (oltre a un altro tipo di azione). Dopo aver risolto la tua fase Progresso, trasferisci 1 carta al mazzo di pesca del robot e inizia a girare le carte da questo mazzo, una alla volta. Al tuo secondo tentativo, trovi uno sviluppo che non è da 6 e lo aggiungi al mazzo quadro comandi del robot. Il robot termina con 1 credito e 1 carta nel suo mazzo di pesca.

Successivamente, decidi di selezionare Progresso per entrambe le tue azioni e per il robot ottieni un Progresso, che fa coppia con uno dei tuoi, e un'altra azione. Il robot ha 4 crediti, 5 carte nel suo mazzo di pesca, e due segnalini sviluppo da 6 non ancora piazzati. Dopo aver risolto il primo dei tuoi due Progressi, piazza uno dei suoi segnalini sviluppo da 6 vicino al suo mazzo quadro comandi e abbassa di 2 i crediti del robot. Dato che ha piazzato un segnalino sviluppo da 6, salta la normale azione Progresso del robot e non pescare né rivelare alcuna carta. Dopo aver quindi risolto il tuo secondo Progresso, risolvi la risposta del robot. Dato che a questo punto si trova con 2 soli crediti, non piazzare l'altro segnalino sviluppo da 6 (che costerebbe 3 in risposta), ma inizia piuttosto a girare e rivelare carte (dato che comunque i crediti del robot sono positivi). Dopo aver trovato uno sviluppo da 2 al terzo tentativo, piazzalo nel mazzo quadro comandi del robot e abbassa di 1 i suoi crediti. Il robot finisce con 1 credito e 2 carte nel suo mazzo di pesca.

[Pag.8]

Azione Colonizzazione X (per *ogni* fase di Colonizzazione selezionata dal robot): pesca 3 carte e rivelale cercando un pianeta *non militare* X, piazzandone uno, qualora si trovi fra le 3 carte.

Risposta Colonizzazione X (per *ogni* fase di Colonizzazione selezionata dal giocatore): se il robot non ha più crediti, non succede niente. In caso contrario, pesca 2 carte e rivelale cercando un pianeta *non militare* X. Qualora se ne trovi uno, riduci di 1 i crediti del robot e piazzalo.

Esempio: selezioni Colonizzazione e il robot, con 0 crediti, sceglie casualmente altre due azioni. Non succede niente.

Successivamente, selezioni per entrambe le fasi una Colonizzazione, e il robot fa corrispondere con uno dei due dadi la prima azione di Colonizzazione (col secondo dado sceglie invece un'altra fase). Il robot ha 2 crediti e un mazzo di pesca da 2 carte. Dopo che hai effettuato la prima delle 2 fasi Colonizzazione, aggiungi 3 carte al mazzo di pesca del robot e inizia a girarle una per volta. Al quarto tentativo, il robot trova un pianeta non militare. Piazzalo nel suo quadro comandi. Dopo aver risolto la tua seconda fase Colonizzazione, aggiungi altre 2 carte al mazzo di pesca del robot e, poiché il robot ha crediti positivi per la risposta, gira carte alla ricerca di un pianeta non militare. Se non riesci a trovarne uno dopo 3 carte, esaurendo di fatto il suo mazzo di pesca, non succede nulla (il robot resta con 2 crediti). Se invece trovi il non militare, piazzalo e abbassa di 1 i crediti del robot (in quanto il robot sta effettuando la Colonizzazione come risposta alla tua scelta).

[vedi figura] I pianeti di partenza *Epsilon Eridani*, *New Sparta* e *Separatist Colony*, come indicato sui loro gettoni speciali per il cartoncino, costringono invece a cercare

pianeti *militari* e non necessitano di crediti positivi per Colonizzare in risposta. Anche *New Sparta* riceve bonus alla pesca per la Colonizzazione.

La prima *azione* di Colonizzazione del pianeta di partenza *Doomed World* obbliga a pescare e rivelare dal *mazzo di pesca principale* (non da quello del robot) sino a che un pianeta non militare da 3 o più PV non viene pescato. Piazzalo e alza i crediti di 1 e l'impatto economico di 2. Scarta il corrispondente gettone speciale e il *Doomed World* dal suo quadro comandi.

Il pianeta di partenza *Alpha Centauri* riceve bonus alla pesca per la Colonizzazione e non necessita di crediti positivi per la risposta alla Colonizzazione.

[Pag.9]

Azione Sfruttamento Risorse:Commercio: aumenta di 2 il credito del robot e assegnagli gettoni PV pari al suo impatto economico attuale.

Azione Sfruttamento Risorse:2x PV: assegna al robot gettoni PV pari a *due volte* il suo impatto economico attuale. Aumenta quindi di 1 il suo impatto economico.

Entrambe le azioni Sfruttamento Risorse: assegna al robot gettoni VP pari a *due volte* il suo attuale impatto economico. Aumenta quindi di 2 i suoi crediti e di 1 l'impatto economico.

Risposta allo Sfruttamento Risorse (se tutte le fasi Sfruttamento Risorse sono state selezionate *solo* dal giocatore): assegna al robot gettoni PV pari al suo attuale impatto economico.

Esempio: selezioni Sfruttamento Risorse:2x come un'azione e il robot tira Sfruttamento Risorse:Commercio come una delle sue azioni. Il robot ha 3 crediti e un impatto economico da 1. Aumenta i crediti del robot a 4 (il massimo) e assegnagli un gettone PV. Il robot non fa nulla in risposta al tuo 2x, in quanto ha già tirato un'azione Sfruttamento Risorse.

Successivamente, selezioni entrambe le fasi Sfruttamento e il robot tira due azioni diverse. Il robot ha impatto economico 3. dagli tre gettoni VP (fa' questo una sola volta, a dispetto del fatto che tu hai scelto entrambe le azioni Sfruttamento).

(Vedi figure) Il pianeta di partenza *Old Earth*, dopo la sua *prima azione* Commercio: rimpiazza il suo gettone "robot =" X con X e scarta il relativo gettone.

Il pianeta di partenza *Damaged Alien Factory*: dopo ogni *azione* Commercio, se il suo gettone "robot =" è correntemente X, giralo su X.

Azione Produzione X: aumenta di 1 l'impatto economico attuale del robot.

Risposta Produzione X: il robot non fa niente.

Esempio: il robot ottiene Produzione con uno dei dadi azione. Il robot ha impatto economico pari a 0. Aumenta il valore a 1.

Successivamente, selezioni Produzione come una delle tue azioni, e il robot tira i dadi scegliendo altre due azioni diverse. Il robot non fa nulla.

Ancora dopo, selezioni Produzione e il robot tira, ottenendo stavolta proprio Produzione. Il robot ha impatto economico 2. Portalo a 3.

Il pianeta di partenza *Damaged Alien Factory*: dopo ogni azione Produzione, se il suo gettone “robot =” è correntemente X, giralo su X.

[Pag.10]

Fine del turno: scarta sino a restare con 10 carte (il robot non ha invece questo limite) e controlla se il gioco è terminato. Se non è così, seleziona le azioni per il turno seguente.

Fine del gioco: il gioco termina normalmente alla fine del turno in cui o il quadro comandi del giocatore o quello del robot ha 12 o più carte (contando come carta, per il robot, anche ogni segnalino sviluppo da 6 piazzato accanto al mazzo quadro comandi), oppure se i 24 gettoni PV sono terminati (usa quelli in più, se occorre, per terminare il round).

Aggiungi i gettoni PV del robot e i PV del quadro comandi, dando a ogni sviluppo da 6, un valore di PV pari a 6 o a 9, a seconda della difficoltà del gioco. Se c'è pareggio, confronta da una parte il totale dato dall'impatto economico e dai crediti per il robot, dall'altra le carte rimaste in mano al giocatore, oltre alle risorse a terra.

Variante sulla pesca (2-3 giocatori)

Dopo aver pescato gli obiettivi della partita, separate i pianeti di partenza in due mazzetti, uno con quelli pari, e l'altro con quelli dispari e datene a ogni giocatore uno, da ognuno dei due mazzetti, a faccia in giù. Quindi mescolate gli altri al resto del mazzo.

Dopo aver visto quali sono i due pianeti di partenza tra i quali si può scegliere, ogni giocatore pesca simultaneamente cinque carte, ne sceglie una, e passa il resto a chi gli è a sinistra. Da queste carte, ognuno ne sceglie una e passa il resto a sinistra, sino a che non finiscono tutte. Ripetete pescando cinque carte a testa, ma stavolta, dopo averne scelta una, passatela a *destra*. Continuate, alternando il senso orario e antiorario sino a quando i giocatori non possono più pescare cinque carte a testa. Rimuovete dal gioco le carte rimanenti.

Ogni giocatore mescola tutte le carte che ha selezionato in modo da costruire il proprio *mazzo privato* e ne pesca sei; scarta quindi due carte, uno dei due pianeti di partenza, rivelando qual è il di partenza scelto. Giocate quindi come al solito, con la differenza che ogni giocatore ha il proprio mazzo di pesca e il proprio mazzo di scarti, che dovrà rimescolare una volta che non avrà più modo di pescare.

[Pag.11]

Poteri delle carte (per fase)

(da sinistra a destra)

III: Colonizzazione

Scarta per Forza militare temporanea: il giocatore può scartare sino a 2 carte dalla propria mano per guadagnare +1 alla sua Forza militare per ogni carta scartata sino alla fine di questa fase *Colonizzazione*. *Come potere opzionale, questo potere può anche non essere usato al massimo. Gli Space Mercenaries danno anche un +1 di base alla Forza militare.*

Colonizza un Secondo Pianeta: il giocatore può piazzare un secondo pianeta, militare o civile, in una fase *Colonizzazione*. *Il secondo pianeta è piazzato in quanto ciò è parte dei poteri di Colonizzazione (quindi, dopo aver completamente risolto il piazzamento del primo pianeta). Nessun potere derivante dal primo pianeta piazzato nella fase in questione può essere usato per piazzare il secondo. Se il giocatore ha scelto Colonizzazione, non pesca una carta bonus per la Colonizzazione del secondo pianeta.*

\$: Commercio

Risorse e pianeti specifici: pesca +1 carta quando vendi Geni (risorse verdi) per ogni pianeta X che hai nel tuo quadro comandi. *Il Clandestine Uplift Lab è esso stesso un pianeta X.*

IV: Sfruttamento Risorse

Risorsa di questo pianeta: scarta 1 risorsa Aliena dal pianeta con *questo* potere (X) per guadagnare 2 PV.

V: Produzione

Scarta per produrre risorse: puoi scartare 1 carta per produrre una risorsa Aliena su questo pianeta. *Un giocatore può scartare una carta guadagnata con Diversified Economy per produrre questa risorsa, ma non guadagna nessuna carta facendo ciò (in quanto nessun potere può interromperne un altro).*

Poteri degli Sviluppi di prezzo 6:

Galactic Genome Project:

- 2 PV per ogni mondo che produce Geni (normale o con risorsa eccedente)
- 3 PV per la carta GENETIC LABS

Terraforming Guild:

- 2 PV per ogni mondo risorsa eccedente
- 3 PV per ogni carta che riporti nel nome TERRAFORMING (compresa questa)

IMPERIUM Lords:

- 2 PV per ogni carta che riporti nel nome IMPERIUM (compresa questa)
- 1 PV per ogni altro pianeta militare