

[Pag. 1]

Esplorazione, Colonizzazione, Progresso, Commercio, Sfruttamento risorse, o Produzione? Di cosa avrete maggiore bisogno? Quale, tra quelle che una volta erano colonie terrestri, otterrà maggior successo nel colonizzare la galassia, ora che è stato scoperto il salto nell'Iperspazio? Chi svelerà i segreti dei Signori degli Alieni, misteriosamente scomparsi? Il vostro obiettivo: costruire l'impero spaziale più prospero e potente!

(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)

Uno sguardo d'insieme

In *Race for the Galaxy*, i giocatori dovranno cercare di far prosperare civiltà galattiche grazie a delle carte che rappresentano nuovi pianeti o vari sviluppi, di tipo tecnico o anche di tipo sociale.

Ogni round consiste di una o più tra cinque possibili *fasi*. All'inizio di ogni round, tutti i giocatori segretamente e simultaneamente scelgono una tra le sette diverse *carte azione di cui dispongono* per poi scoprirla. Soltanto le fasi così selezionate saranno svolte. Durante queste fasi, ogni giocatore esegue l'*azione* collegata a quella fase, mentre solo il (i) giocatore (giocatori) che ha (hanno) selezionato quell'azione potrà (potranno) usufruire del *bonus* per quella fase.

Per esempio, se almeno un giocatore sceglie l'azione *Progresso (Develop)*, la fase *Progresso* avrà luogo in quel round; altrimenti essa verrà saltata. In essa, tutti i giocatori possono simultaneamente selezionare una possibile carta sviluppo da costruire dalla propria mano. Dopo aver scoperto le carte, ogni giocatore aggiunge il suo sviluppo alle carte del proprio *quadro comandi* sul tavolo e quindi scarta carte dalla sua mano uguali al costo dello sviluppo. Ogni giocatore che avrà invece scelto *Progresso* come azione scarcerà, come bonus, una carta in meno.

Esplorazione (Explore) permette a un giocatore di pescare carte e scegliere quale aggiungere alla propria mano. *Colonizzazione (Settle)* permette a un giocatore di mettere in gioco un nuovo pianeta davanti a sé, nel proprio quadro comandi. Alcuni di questi pianeti producono *risorse*, rappresentate da carte a faccia in giù, quando è selezionata la fase di *Produzione (Produce)*. Queste risorse possono essere scartate per ottenere *Punti Vittoria (VP)* o vendute per aggiungere altre carte alla mano del giocatore, se si è nella fase *Sfruttamento risorse (Consume)*. Con le carte, i giocatori possono colonizzare nuovi pianeti e ottenere ulteriori sviluppi, guadagnando sia VP sia *poteri delle carte* che forniscono particolari vantaggi in determinate fasi di gioco.

Il giocatore che meglio dispone delle sue carte, delle fasi e della selezione di bonus, e dei poteri delle carte per costruire il più grande impero spaziale, vince.

Il vincitore è il giocatore che avrà totalizzato più Punti Vittoria.

Contenuto

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

- 5 carte dei pianeti di partenza (numerare da “0” a “4” in quadretti rossi o blu che trovate negli angoli in alto a sinistra e in basso a destra)
- 109 carte da gioco (anch’esse con il nome del gioco sul dorso, come quelle dei pianeti di partenza) così divise:
 - 59 pianeti (con il simboletto **X** in alto a sinistra)
 - 50 sviluppi (con il simboletto **X** in alto a sinistra)
- 4 set di 7 carte azione per ogni giocatore (usate per selezionare fasi e bonus in ogni round; queste non hanno il dorso col nome del gioco, ma sono colorate e riportano disegni diversi: sono di colore rosso, blu, giallo e verde)
- 8 duplicati di carte azione per partite tra 2 giocatori esperti (marcate con **X**)
- 4 schede riassuntive (a dire il vero dovrebbero essercene 4 in tedesco e 4 in inglese)
- 28 gettoni Punti Vittoria (VP): 18 @ 1, 6 @ 5, e 4 @ 10

Rimuovete con cura i gettoni VP dalla loro sagoma cartonata.

[Pag. 2]

Preparazione del gioco

Mettete al centro del tavolo gettoni per un totale di 12 VP per giocatore usando solo gettoni di **valore 1 e 5**. Mettete invece da parte i **gettoni da 10 VP** (e ogni altro gettone eventualmente avanzato); essi saranno usati nel corso dell’ultimo round di gioco.

Ogni giocatore sceglie il proprio set di sette *diverse* **carte azione**.

Cercate e mischiate le cinque carte dei **pianeti di partenza**. Datene a ogni giocatore una scoperta. La carta pianeta di partenza forma il *quadro comandi* iniziale di ogni giocatore.

Per la prima partita: se in due giocatori, usate i pianeti marchiati 1 e 2; se in tre, quelli da 1 a 3; se in quattro, quelli da 1 a 4.

Mischiate quindi **tutte le altre carte**, insieme con quelle dei pianeti di partenza che non avete usato. Datene sei, coperte, a ogni giocatore. Ogni giocatore dovrà guardare le proprie e scartarne due, faccia in giù, a formare, appunto, gli scarti. Le altre quattro carte formano la mano del giocatore. Tutte le carte rimaste vanno invece a formare la *riserva di carte*.

Per la prima partita: invece di far pescare così la prima mano, ogni giocatore avrà come prima mano le quattro carte da gioco *numerate* che hanno il numeretto nell’angolo che coincide con quello del pianeta di partenza. Fatto ciò, procedete normalmente mischiando tutte le altre carte da gioco con quelle dei pianeti di partenza restanti.

In questo modo, per la prima partita, avrete automaticamente assegnati i pianeti di partenza, le quattro carte della mano di inizio gioco e, ovviamente, le sette carte azione.

Se il pianeta di *Alpha Centauri* è in gioco, piazzate su di esso una carta pescata dalla riserva di carte senza vederla (si tratta di un effetto detto *risorsa inaspettata* / vedi più avanti).

[ILLUSTRAZIONE]

Il *quadro comandi* di ogni giocatore è di fronte a lui. Andando avanti con la partita, esso sarà composto da uno o più gruppi di carte scoperte: sviluppi e pianeti. Alcuni pianeti possono produrre

risorse, rappresentate da carte coperte messe su di essi. All'inizio della partita, il quadro comandi contiene solo il pianeta di partenza del giocatore (e la sua risorsa inaspettata, se ne ha diritto).

[Pag. 3]

Giocare

Una partita consiste di più round (solitamente da 7 a 11). All'inizio di ogni round, ogni giocatore simultaneamente e in segreto sceglie una tra le sue carte azione e la mette a faccia in giù davanti a lui. Una volta che tutti i giocatori hanno fatto ciò, si girano tutte le carte azione così da mostrarle agli altri. Quindi, i giocatori effettuano le fasi selezionate in quest'ordine: I: Esplorazione; II: Progresso, III: Colonizzazione; IV: Commercio; V: Sfruttamento risorse; VI: Produzione. I giocatori ometteranno di effettuare ogni fase che non è stata scelta almeno da un giocatore.

A ogni fase corrisponde un'azione, che è effettuata da *tutti* i giocatori. In più, i giocatori che hanno scelto proprio quella fase, otterranno un *bonus*.

Importante: se più di un giocatore seleziona la stessa fase, quell'azione è comunque giocata solo *una volta* (mentre tutti i giocatori che l'hanno scelta godranno del corrispettivo bonus).

Il bonus per un'azione o la modifica direttamente (ad esempio riducendone il costo o raddoppiandone i VP guadagnati) o dà qualcosa in aggiunta (come poter pescare una carta subito dopo o avere l'opportunità di vendere una risorsa).

I giocatori potrebbero trovare utile voltare la carta azione (o le carte azione) di una certa fase, non appena quella fase è stata completata, prima di passare alla fase successiva.

I nuovi giocatori potrebbero trovare utile piazzare le carte azione selezionate al centro del tavolo in ordine numerico. Non appena i giocatori diventeranno un po' più esperti, ciò non sarà più necessario.

Dopo che tutte le fasi selezionate per un round sono state effettuate, ogni giocatore deve scartare dalla sua mano sino ad avere al massimo dieci carte, quindi riprende dal tavolo la carta azione che aveva scelto per il round appena concluso.

I round successivi si svolgono nello stesso modo sino a quando non si verifica una delle condizioni di vittoria (vedi la sezione *Fine del gioco*).

Le carte da gioco hanno tre usi: come *sviluppo* o *pianeta* sono da piazzare nel quadro comandi del giocatore; come *unità di ricchezza* sono invece da scartare dalla propria mano, coperte, al momento in cui sono usate per pagare l'entrata in gioco di un nuovo sviluppo o di un nuovo pianeta; oppure come *risorsa*, poste faccia in giù su una carta pianeta, a volte nel momento stesso della colonizzazione, a volte durante la produzione.

I: Esplorazione

Azione: ogni giocatore pesca due carte e *simultaneamente* seleziona quale delle due aggiungere alla propria mano, scartando invece l'altra a faccia in giù, nella pila degli scarti.

Prima, si distribuiscono tutte le carte da pescare, *dopo* si inizia a scartare.

Ci sono *due* bonus possibili per l'*Esplorazione*, dipendenti dal tipo di carta *Esplorazione* scelta dal giocatore.

Un giocatore che abbia scelto *Esplorazione: +5* pesca cinque carte in più tra le quali selezionare la carta da aggiungere alla propria mano. Ciò significa che pescherà 7 carte per aggiungerne 1 alla mano.

Un giocatore che abbia scelto *Esplorazione: +1,+1* pesca una carta in più tra le quali selezionare e aggiunge una carta in più alla propria mano. Ciò significa che pescherà 3 carte per aggiungerne 2 alla mano.

Pertanto, a seconda del bonus scelto con la carta *Esplorazione*, un giocatore può o avere più carte tra le quali scegliere o aggiungere una carta in più alla mano.

I *poteri* di varie carte possono alterare queste regole, se un giocatore ne dispone nel quadro comandi, spesso facendo aumentare il numero di carte pescate o consentendo a un giocatore di aggiungere ancora più carte alla propria mano.

[Pag. 4]

II: Progresso

Azione: ogni giocatore piazza una carta sviluppo scelta dalla sua mano, coperta, davanti a sé, o nessuna carta se non intende piazzare uno sviluppo. Una volta che tutti i giocatori hanno deciso la loro mossa, *simultaneamente* rivelano le carte, voltandole, e pagano il prezzo dello sviluppo.

Se si desidera, i giocatori possono nascondere lo sviluppo scelto (se ne hanno scelto uno) sotto la loro carta azione, rivelandolo quando sono tutti pronti.

Ogni sviluppo ha un simbolo X che indica il suo *costo*, che va da 1 a 6. Per pagare uno sviluppo, un giocatore deve scartare dalla sua mano tante carte coperte quante sono quelle indicate da questo numero.

I giocatori che scelgono *Progresso*, come bonus, scartano una carta in meno di quelle indicate dalla carta sviluppo. Se, grazie a poteri speciali, un giocatore non deve scartare carte, non si ha diritto al bonus.

Un giocatore non può ottenere uno sviluppo se ne ha già uno uguale nel proprio quadro comandi.

A lato del rombo che riporta il costo dello sviluppo, c'è anche il suo valore in VP. Esso verrà aggiunto al totale dei punti vittoria del giocatore a fine partita.

Gli sviluppi di costo 6 hanno il simboletto X al posto del valore in punti vittoria. Questo è dovuto al fatto che il loro valore in VP è variabile alla fine della partita, come chiarito sulla carta stessa.

I *poteri* di alcune carte possono alterare queste regole se un giocatore ne dispone nel proprio quadro comandi *prima* che inizi la fase sviluppo del *Progresso*.

Poteri delle carte

Ogni sviluppo, oltre che la maggior parte dei pianeti, elenca uno o più *poteri*. I *poteri standard* sono rappresentati da icone senza testo (vedi scheda riassuntiva). I *poteri speciali* hanno invece icone, fasi di gioco evidenziate, e un breve testo riportato sulla carta, che ne descrive la funzione, che ha luogo nella fase di gioco corrispondente.

Tutti i poteri modificano le regole di base e sono cumulativi. Un potere modifica solo le regole delle quali si parla nella sua descrizione: tutte le altre regole sono da applicare normalmente.

“Pescare” – in tutte le fasi eccetto che *Esplorazione* – significa pescare una carta e aggiungerla alla tua mano. Se ciò avviene invece durante l'*Esplorazione*, significa invece pescare una carta e aggiungerla a quelle tra le quali dovrai scegliere quale tenere in mano, come già visto nelle regole dell'*Esplorazione*.

Se, grazie a determinati poteri, un costo è ridotto sotto lo 0, esso diventa 0. Un giocatore non riceve carte come “rimborso” se ciò accade.

Un potere non ha effetto nella *fase* durante la quale il potere entra in gioco; esso inizierà a funzionare dalla fase *successiva*.

Pertanto, il potere di *Public Works/Lavori pubblici* di pescare una carta dopo che il suo possessore ottiene uno sviluppo non può essere applicato alla stessa carta *Public Works*.

A meno che la descrizione di un potere non riporti la parola “may” (*può*), un potere *deve* essere sfruttato, se possibile, nella fase in cui va applicato (anche se un giocatore può liberamente scegliere l'ordine in cui applicare i poteri, come discusso più avanti nella sezione *Sfruttamento risorse*).

Un potere opzionale (come *Colony Ship/Nave dei Coloni*) *deve* essere usato se se ne ha bisogno per piazzare un pianeta o uno sviluppo che un giocatore ha selezionato e poi mostrato.

I poteri sono risolti in sequenza (anche se i loro effetti possono essere cumulativi). Un giocatore non può “interrompere” un potere con un altro.

[Pag. 5]

III: Colonizzazione

Azione: ogni giocatore piazza una carta pianeta scelta dalla sua mano, coperta, davanti a sé, o nessuna carta se non intende piazzare un nuovo pianeta. Una volta che tutti i giocatori hanno deciso la loro mossa, *simultaneamente* rivelano le carte, girandole dall'altro lato, e pagano il prezzo del (oppure conquistano il) pianeta che hanno scelto.

Molti pianeti contengono un numero in nero, che va da 1 a 6, in un cerchio che trovate in alto a sinistra, bordato di nero; questo è il *costo* del pianeta. Per pagare il prezzo per poter colonizzare un simile pianeta, dovrete scartare carte coperte in numero uguale a quello indicato nel cerchio.

I giocatori che scelgono l'azione *Colonizzazione*, come bonus, pescano una carta dopo aver piazzato e pagato (o conquistato) il pianeta.

A lato del cerchietto che riporta il costo dello sviluppo, c'è anche il suo valore in VP. Esso verrà aggiunto al totale dei punti vittoria del giocatore a fine partita.

I *poteri* di alcune carte possono alterare le regole di colonizzazione se un giocatore le ha nel suo quadro comandi *prima* che inizi la fase di colonizzazione.

Risorsa inaspettata: alcuni pianeti hanno una “aureola” colorata intorno al cerchio col loro costo, che li identifica come pianeti che forniscono *risorse inaspettate*: una risorsa andrà messa sulla loro carta appena sono messi in gioco. Per far ciò, non appena un giocatore ha posto una carta pianeta di questo tipo nel suo quadro comandi, egli prende anche una carta a faccia in giù – senza vederla – dalla riserva di carte e la colloca sulla parte in basso a destra del pianeta (onde evitare di nascondere poteri e VP). Questa carta rappresenta una *risorsa* del *tipo* indicato dal colore dell’aureola di quello specifico pianeta.

[Riquadro] Ci sono quattro *tipi* di risorse nel gioco:

- *Tecnologia aliena X*, artefatti lasciati dai Signori degli Alieni ormai scomparsi.
- *Geni X*, materiale genetico usato nelle ricerche biologiche.
- *Elementi rari X*, elementi transuranici che alimentano il salto nell’Iperspazio.
- *Oggetti alla moda X*, come lavori d’arte e tipi d’intrattenimento

Conquista militare: alcuni pianeti sono invece contraddistinti da un cerchio bordato di rosso e, dentro di esso, potrete trovare un numero dal contorno rosso, da 1 a 7; questo numero è il valore di difesa del pianeta. Tali pianeti *non possono* essere messi in gioco pagando, bensì devono essere *conquistati*. Per conquistare un pianeta, la *Forza militare* di un giocatore deve uguagliare o eccedere la difesa di quel pianeta. Se è così, il giocatore semplicemente piazza quel pianeta – con tanto di *risorsa inaspettata*, se ha un’aureola – senza pagare per esso (inoltre, il giocatore pescherà una carta se ha scelto come azione la *Colonizzazione*).

La Forza militare è garantita dai poteri di alcuni pianeti di partenza, sviluppi, altri pianeti, e vale sino al termine della fase di Colonizzazione.

Alcuni sviluppi e pianeti, come *Empath World/Mondo di Empatia*, sottraggono valore alla Forza militare.

New Military Tactics/Nuove Tattiche militari può essere scartata dal quadro comandi di un giocatore per avere +3 alla propria Forza militare sino alla fine di quella determinata fase di Colonizzazione.

Un *Contact Specialist/Specialista di Contatti* consente a un giocatore di piazzare e pagare per un pianeta militare (eccezion fatta per un pianeta militare *Alieno*), a un costo uguale a un punto in meno della difesa di quel pianeta.

Importante: questo costo *non* è eventualmente ridotto dalla Forza militare del giocatore (Forza militare e pagamento non si sommano *mai*).

Gli sconti dovuti a *Replicant Robots/Robot replicanti*, *Mining Robots/Robot scavatori*, ecc. *si aggiungono* a un *Contact Specialist* allo scopo di ridurre il costo per il piazzamento di un pianeta militare. Similmente, una *Colony Ship* permette a un *Contact Specialist* di piazzare un pianeta militare (che non sia però *Alieno*) a costo zero.

Pertanto, esistono due modi *completamente separati* per piazzare pianeti militari.

IV: Sfruttamento risorse

Azione: tutti i giocatori *devono* usare i loro poteri di consumo per scartare risorse e guadagnare *gettoni* di punti vittoria e/o pescare carte.

Alcuni poteri consumano più risorse. Altri consumano risorse di un *tipo* specifico. Alcuni, come per esempio *Deficit Spendine/Impiego del deficit*, consumano *carte*, non risorse, che vengono scartate dalla propria mano. Pochi poteri, come *New Economy*, non implicano scarto: essi hanno semplicemente effetto durante la fase di *Sfruttamento risorse*.

Le risorse sono scartate coperte (senza guardarle). Ogni risorsa così scartata si applica *solo a un modo* di sfruttare risorse. Una risorsa può o può anche non essere sul pianeta che la consuma. Se un potere di sfruttamento risorse può consumare diverse risorse possibili, è il giocatore a scegliere quale/quale risorsa/risorse consumare.

Lo sfruttamento è obbligatorio. Ad ogni modo, i poteri di sfruttamento risorse possono essere attivati in *qualsunque* ordine si desideri, anche se ciò implica non toccare alcune risorse che avrebbero potuto essere sfruttate se si fosse seguito un ordine diverso (cosa dovuta al fatto che la risorsa non è del *tipo* che combacia con quello necessario ad attivare i poteri di sfruttamento non ancora usati durante la fase apposita).

Ogni potere di sfruttamento risorse può essere usato solo una volta per fase di sfruttamento. Alcuni poteri permettono di usare risorse multiple, “fino a” una certa quantità, per poi scartarle e ottenere per ognuna di essa un determinato effetto. Tali poteri devono essere usati al massimo, se possibile, quando attivati.

Pertanto, un giocatore con un quadro comandi che contiene tre risorse di oggetti alla moda, *New Vinland* e *Free Trade Association/Associazione Mercato Libero*, non può consumare due beni usando il potere di *FTA* (consumare sino a 3 oggetti alla moda per 1 VP e una carta per ciascuno) e poi, in base alle carte ricevute, decidere di consumare il terzo oggetto alla moda con il potere di *New Vinland* (consumare una risorsa per pescare due carte). Il terzo oggetto alla moda deve essere invece consumato da *FTA*, in quanto il potere di sfruttamento, come detto prima, va usato al massimo.

(Questi poteri avrebbero potuto essere attivati nell'ordine inverso, ma questa scelta va fatta prima di attivare il potere di *FTA* – una volta che un potere è attivato, la sua risoluzione non può essere interrotta da un altro potere).

Notate che ci sono due possibili bonus per lo *Sfruttamento risorse*, dipendenti dal tipo di azione *Sfruttamento risorse* scelta dal giocatore.

\$: Commercio: i giocatori che scelgono *Sfruttamento risorse: Commercio* devono vendere una loro risorsa (prima di attivare i loro poteri di sfruttamento risorse), scartandola e pescando un numero di carte dipendente dal *tipo* di risorsa venduta: 5 carte per la tecnologia *Aliena*, 4 carte per i *Geni*, 3 carte per gli *Elementi rari* e 2 carte per gli *Oggetti alla moda*.

Solo i giocatori che hanno scelto *Sfruttamento risorse: Commercio* possono vendere una risorsa.

I giocatori che scelgono *Sfruttamento risorse: Commercio* applicano anche tutti i relativi poteri speciali di *Commercio* (listati vicino alla \$) per la vendita (solitamente, si tratta di pescare carte extra).

I giocatori che scelgono *Sfruttamento risorse: 2x VP*s raddoppiano il numero di gettoni dei punti vittoria – ma non altri effetti – che sono garantiti dall’attivazione di quel determinato potere.

Eccezione: i punti vittoria ottenuti scartando carte dalla propria mano (da poteri come per esempio *Deficit Spending* o *Merchant World*) non sono raddoppiati da questo bonus.

[Pag. 7]

V: Produzione

Azione: piazza una *risorsa* su ogni *pianeta di produzione* (i pianeti identificati da cerchi colorati all’interno) che *al momento ne è sprovvisto*, pescando una carta faccia in giù – senza guardarla – dalla riserva di carte e collocandola sulla parte in basso a destra (onde evitare di nascondere poteri e VP del pianeta). Questa risorsa è del *tipo* indicato dal *colore* del cerchietto di quello specifico pianeta.

Nessun pianeta può avere più di una risorsa. Piazza sempre la risorsa collocandola sulla parte in basso a destra onde evitare di nascondere poteri e VP del pianeta. Alcuni pianeti, come *Gem World*, consentono di pescare una carta ogni volta che producono una risorsa. Se un pianeta simile ha già una risorsa presente su di esso, per quel pianeta *non* viene pescata *nessuna* carta.

I giocatori che scelgono *Produzione*, come bonus, producono una risorsa, (se possibile) su uno dei loro pianeti caratterizzati dalla produzione di risorse inaspettate che non abbia già una risorsa su di esso.

Alcune carte, come *Genetic Labs/Laboratori di Genetica*, possono anche produrre risorse su pianeti che producono risorse inaspettate (che non abbia però già una risorsa su di essi).

Altri, come *Pan-Galactic League/Lega Pan-galattica*, consentono di pescare una carta per ogni pianeta di uno specifico *tipo* in un quadro di comando (come i pianeti che producono *Geni*, con o un’aureola verde o un cerchio colorato di verde).

Fine del round, carte e gettoni

Dopo che tutte le fasi scelte sono state effettuate, i giocatori devono scartare carte sino ad averne 10 in mano prima dell’inizio del round seguente.

Tutti gli scarti sono *coperti*. La pila degli scarti dovrà essere un po’ “disordinata” così da essere ben distinta dalla riserva di carte.

Quando la riserva di carte è terminata, mischiate immediatamente tutti gli scarti per formarne una nuova.

Tutti i gettoni VP dei giocatori e il *numero* di carte da gioco che i giocatori hanno in mano devono poter essere visti dagli avversari. Se necessario, cambiate i gettoni VP quando occorre.

Fine del gioco

Il gioco termina alla *fine* del round (scarto incluso) in cui:

- un giocatore ha 12 o più carte sul suo quadro comandi, o (un giocatore può finire con più di 12 carte sul suo quadro comandi piazzando sia uno sviluppo sia un pianeta nell'ultimo turno)
- l'ultimo gettone di punti vittoria viene dato a qualcuno.

Se i gettoni dei punti vittoria finiscono, aggiungete i gettoni da 10 VP e cambiateli in modo tale che tutti i punti guadagnati nella fase di *Sfruttamento risorse* dell'ultimo turno possano essere documentati.

Il totale, per ogni giocatore, è ottenuto dalla somma dei VP dati dalle sue carte sviluppo e pianeta, dai gettoni VP, oltre che dai VP variabili a fine partita per gli sviluppi di costo 6 X.

Il giocatore col totale più alto è il vincitore!

Se due o più giocatori pareggiano, il giocatore fra loro con il numero maggiore di carte in mano (dopo aver scartato) e di risorse sui pianeti, è il vincitore.

Se c'è ancora un pareggio, tutti coloro che hanno pareggiato, sono vincitori.

[Pag. 8]

Timing

Quasi sempre, il gioco può e dovrebbe svolgersi contemporaneamente.

Tuttavia, ci sono pochi casi nei quali l'ordine dei giocatori può essere importante, come per esempio:

- quando ci sono solo poche carte che restano nella riserva di carte, o
- quando i gettoni VP stanno per terminare durante una fase di *Sfruttamento risorse*, o
- quando i giocatori stanno colonizzando e il gioco sta per finire.

Verso la fine del gioco, se molti giocatori hanno *New Military Tactics* o *Colony Ships*, un giocatore potrebbe volere sapere se un altro giocatore sta usando (e scartando) una di queste carte o invece piazzando la dodicesima carta nel suo quadro comandi (conseguentemente concludendo il gioco), prima di decidere se usare o meno una di queste carte.

In questo caso e in altri simili, eseguite la fase in senso orario, a partire dal giocatore che ha la carta pianeta di partenza con il numero più basso.

Giocare in 2 (per esperti)

All'inizio, i due giocatori dovrebbero giocare semplicemente con le regole standard. Una volta che sarete familiari con il funzionamento del gioco, applicate i seguenti cambiamenti:

- Ogni giocatore usa l'intero set da nove carte azione e sceglie *due* di esse all'inizio di ogni round.
- Un giocatore che seleziona entrambi i bonus *Esplorazione* pesca otto carte e ne aggiunge due alla mano (oltre agli effetti dei poteri eventualmente applicabili).
- Se un giocatore sceglie o due azioni *Progresso* o due azioni *Colonizzazione*, in quel caso vengono effettuate *due fasi complete e sequenziali* di quel tipo (con il giocatore che riceve un bonus in ognuna di esse). Se anche il suo avversario sceglie *una* delle stesse azioni, allora il suo avversario riceve il bonus solo per la *prima* delle due fasi. I poteri piazzati nella prima delle due fasi *possono* essere usati nella seconda.
- Un giocatore che seleziona entrambi i bonus di *Sfruttamento risorse* deve vendere una risorsa prima di consumarne altre per avere il doppio dei VP.

PARTE 2 – Le “spalle” del regolamento

[Pag.1]

I giocatori simultaneamente scelgono quali saranno le fasi che avranno luogo. Le fasi che non sono scelte da nessun giocatore verranno saltate. Ogni giocatore riceve un bonus nella fase che ha scelto.

Le carte sono usate in tre modi: come sviluppi o pianeti da piazzare nel quadro comandi; come denaro; o come risorse da poter sfruttate o vendute.

I giocatori esplorano per cercare carte utili, ottengono sviluppi, colonizzano pianeti e producono risorse. Le risorse possono essere sfruttate per accumulare punti vittoria o vendute per pescare carte.

Il giocatore con più punti vittoria è il vincitore!

[Illustrazione] Un pianeta / Uno sviluppo / Esempio di carte da gioco (fronte)

[Pag.2]

[Illustrazione] Pianeta di partenza / Carte assegnate automaticamente per la prima partita

I pianeti di partenza sono contraddistinti da riquadri numerati in blu o in rosso negli angoli in alto a sinistra e in basso a destra (questi colori saranno usati in una futura espansione del gioco). Le carte da assegnare alla prima mano della prima partita riportano invece sempre gli stessi numeri ma non inseriti in riquadri.

Prepara 12 VP per giocatore in gettoni da 1 e da 5 VP.

Metti da parte i gettoni da 10 VP per usarli successivamente.

Dai a ogni giocatore un set di sette carte azione e un pianeta di partenza a caso.

Mischia i pianeti di partenza che non sono stati usati con tutte le altre carte da gioco. Ogni giocatore pesca 6 carte e ne scarta 2.

Tutte le carte rimaste costituiscono la riserva di carte.

Sia le carte che formano la riserva di carte sia gli scarti sono a faccia in giù. Per poterli distinguere, mantenete in una pila ordinata le carte della riserva, e un po' più in disordine quelle degli scarti.

Usate 12 VP per giocatore.

Gli sviluppi e i pianeti di un giocatore sono collocati nel suo quadro comandi.

[Pag.3]

Ogni round, tutti i giocatori scelgono in segreto e quindi rivelano una carta azione.

Solo le fasi scelte dai giocatori sono effettuate.

Eseguite le fasi selezionate nel seguente ordine numerico:

I Esplorazione

II Progresso

III Colonizzazione

IV Sfruttamento risorse

V Produzione

A una fase corrisponde un'azione, eseguita da tutti i giocatori, e un bonus, del quale godono solo i giocatori che hanno scelto quella specifica carta azione.

Alla fine del round, i giocatori devono scartare dalla propria mano sino ad avere al massimo 10 carte.

Una carta da gioco ha tre usi, che sono:

- come pianeta o sviluppo sul quadro comandi*
- come unità di ricchezza (denaro) da spendere*
- come risorsa (posta su una carta pianeta)*

Azione: pesca 2 carte; ne tieni 1, scarti l'altra.

Tutti i giocatori pescano prima che uno qualunque inizi a scartare.

Bonus (basato sulla carta azione scelta): pesca 5 carte in più o pesca e tieni una carta in più.

[figura]

Esempio: con questa carta esplorazione, un giocatore (che non gode di altri bonus) pescherebbe 4 carte per tenerne 2.

[Pag.4]

Azione: piazza e paga uno sviluppo.

Per indicare che non intendono piazzare sviluppi, alcuni giocatori “bussano” sul tavolo, altri invece mettono sul tavolo una carta pianeta che poi mostrano agli avversari, altri ancora mettono sul tavolo una carta, ma poi la riprendono dicendo “no” quando sono tutti pronti. Voi potete ovviamente trovare anche un altro modo.

Bonus: scarta una carta in meno quando paghi uno sviluppo.

Un giocatore non può avere doppioni di sviluppi sul proprio quadro comandi.

Gli sviluppi valgono punti vittoria.

[Immagine] Costo / VP

Gli sviluppi e la maggior parte dei pianeti, garantiscono poteri.

[Immagine] Potere standard / Potere speciale

Le icone dei poteri si trovano sul lato sinistro delle carte, disposte nell'ordine delle fasi, da 1 a 4, così da permettere ai giocatori di controllare facilmente tutte le carte all'interno del proprio quadro comandi durante le varie fasi.

L'icona del cromosoma [X], [UPLIFT], [IMPERIUM] e [TERRAFORMING] saranno di riferimento in un futuro set di espansioni.

I poteri hanno effetto per la prima volta nella fase *successiva* a quella nella quale la loro carta è stata messa in gioco.

I poteri devono essere applicati se possibile, a meno che il testo della carta non dica altrimenti.

[Pag.5]

Azione: piazza e paga per un pianeta, ricevendo eventuali *riserve eccedenti*.

[Immagine] Costo / Pianeta con risorsa eccedente / Pianeta di produzione

Bonus: pesca una carta *dopo* aver messo in gioco un pianeta.

[Immagine] VP

I pianeti valgono una certa quantità di punti vittoria.

Una *risorsa eccedente* si riceve *una volta*, al momento in cui un pianeta viene messo in gioco nel quadro comandi.

[Immagine] *Le risorse eccedenti sono messe sopra le carte dei pianeti contraddistinti da aureole, o aloni se preferite, attorno al loro costo.*

I pianeti militari (con i cerchietti bordati di rosso) devono essere *conquistati* per essere messi in gioco.

[Immagine] Difesa

Per conquistare un pianeta militare, la Forza militare del giocatore deve eguagliare o eccedere la sua *Difesa*. Egli può quindi piazzare il pianeta a nessun costo.

[Immagine] Esempio di poteri militari

[Immagine] Un *Contact Specialist* consente a un giocatore di piazzare un pianeta militare pagando per esso, *invece* di doverlo conquistare.

[Pag.6]

[Immagine] 5 VP

Azione: usa poteri di sfruttamento risorse se possibile, di solito allo scopo di scartarle e ottenere *gettoni di punti vittoria*.

[Immagine] Esempio di poteri di sfruttamento risorse

[Immagine] Sfruttamento di elementi rari (2 risorse per 3 VP) / *Deficit Spending*

I poteri di sfruttamento risorse devono essere usati al completo, se possibile, ma possono essere usati in qualunque ordine.

[Immagine] *Free Trade Association / New Vinland*

Bonus (basato sulla carta azione scelta): vendi 1 risorsa prima o ricevi il doppio dei gettoni VP.

Importante: *Il Commercio non è una fase separata; essa avviene subito prima di una fase Sfruttamento risorse solo per chi l'ha scelta.*

[Immagine] Esempio di poteri di Commercio

[Pag.7]

Azione: piazza una *risorsa* su ogni pianeta che ne produce una, ma attualmente senza una risorsa.

[Immagine] Piazza risorse sui pianeti di produzione (quelli contraddistinti da cerchietti colorati all'interno).

Bonus: produci una *risorsa eccedente*.

[Immagine] *Le icone per i poteri di produzione che riguardano carte o risorse eccedenti sono stampate due volte, una nella stessa barra dell'icona e una in cima, nell'angolo destro della carta, come aiuto al momento di produzione delle varie risorse.*

Scarta fino ad aver 10 carte alla *fine* di ogni round.

Gli scarti sono *faccia in giù* e "in disordine".

Il gioco termina dopo che:

- un giocatore *finisce* un round con 12 o più carte nel suo quadro comandi, o
- i gettoni VP finiscono.

Completate l'ultimo round. Se necessario, usate i gettoni da 10 VP.

Ogni giocatore somma:

- i VP delle carte che occupano il quadro comandi
- i suoi gettoni VP
- i VP per gli sviluppi **[X]**

Il giocatore con più VP è il vincitore!

[Immagine] Dopo ogni partita, separate i pianeti di partenza dando un'occhiata al mazzo; li potete riconoscere facilmente grazie ai riquadri colorati.

[Pag.8]

Risolvete ogni problema di timing procedendo in senso orario a partire dal giocatore che ha il pianeta di partenza contraddistinto dal numero più basso.

[Immagine] Partita con 2 giocatori: usate tutte le nove carte azione, scegliendone *due* all'inizio di ogni round.

PARTE 3 – Descrizione dei poteri delle carte

[Per ordinare meglio la traduzione dei vari schemini, ho immaginato i riquadri come caselle della Battaglia Navale]

[Pag.9]

POTERI DELLE CARTE (FASE PER FASE)

I: ESPLORAZIONE

A1: Potenziamento pesca / Pesca 1 o 2 carte in più tra le quali scegliere / *Questi poteri non alterano il numero di carte che un giocatore può però aggiungere alla mano.*

A2: Potenziamento presa / Aggiungi alla mano 1 carta in più

A3: Potenziamento pesca e presa / Pesca 2 carte in più tra le quali scegliere; aggiungi alla mano 1 carta in più.

II: PROGRESSO

B1: Pesca / Pesca 1 carta all'inizio della fase *Progresso*.

B2: Riduzione del costo / Riduci di 1 o 2 carte il costo per piazzare uno sviluppo **([X])**.

B3: Pesca dopo / Pesca 1 carta dopo aver piazzato uno sviluppo **([X])**.

I poteri non possono né ridurre i costi al di sotto dello 0 né avere effetto nella fase nella quale essi sono messi in gioco.

III: COLONIZZAZIONE

C1: Riduzione del costo / -2 al costo da pagare per colonizzare un mondo non-militare (X)

C2: Riduzione specifica del costo / -1 al costo per piazzare un pianeta non-militare che produca Elementi rari, anche come risorsa inaspettata (X X)

C3: Riduzione del costo a 0 / Il giocatore può *scartare* questa carta dal suo quadro comandi per ridurre a 0 il costo per colonizzare un pianeta non-militare (X)

Questo potere non può essere usato per mettere in gioco un pianeta di produzione Alieno, anche se produce solo risorse inaspettate (X X)

Può essere usato per giocare *Alien Rosetta Stone World*.

I poteri non possono né ridurre i costi al di sotto dello 0 né avere effetto nella fase nella quale essi sono messi in gioco. La riduzione del costo può essere applicata quando si usa un potere "Pay for Military" per mettere in gioco un pianeta militare (X).

D1: Forza militare / Contribuisce a modificare il totale della propria Forza militare quando si vuol conquistare un pianeta militare (X).

Il -1 non è opzionale. Questo potere riduce la Forza militare di un giocatore, rendere i pianeti militari più difficili da conquistare.

D2: Forza militare specifica / +4 alla Forza militare se usata per conquistare un pianeta militare Rebel/dei Ribelli (X).

D3: Riduzione specifica del costo / Forza militare / Riduci il costo per piazzare un pianeta non-militare del tipo indicato (X X X X), o aggiungi alla tua Forza militare il punteggio indicato quando conquisti un pianeta militare di quel tipo.

E1: Forza militare temporanea / Il giocatore può scartare questa carta dal suo quadro comandi per guadagnare +3 alla sua Forza militare sino al termine della fase di Colonizzazione.

E2: Pagare per la Forza militare / Come azione, il giocatore può mettere in gioco un pianeta militare (X) come fosse un pianeta non-militare (X). Il costo è pari alla difesa del pianeta -1, insieme a tutti gli altri sconti eventualmente applicabili.

Questo potere non può essere usato per mettere in gioco un pianeta di produzione Alieno, anche se produce solo risorse inaspettate (X X).

Il *Contact Specialist* dà inoltre -1 alla Forza militare del giocatore che lo possiede.

E3: Pesca dopo / Pesca 1 carta dopo aver piazzato un pianeta ([X]).

[Pag.10]

\$: COMMERCIO

A1: Qualunque risorsa / Pesca 1 o 2 carte in più quando vendi una risorsa.

A2: Tipo specifico di risorsa / Pesca 1, 2 o 3 carte in più quando vendi una risorsa del *tipo* specificato (X X X X).

A3: Risorsa di questo pianeta / Pesca 1 o 3 carte in più quando vendi una risorsa di questo pianeta (X) facendo uso di *questo* potere (più ogni altro potere di *Commercio* applicabile, possibilmente riguardante quel *tipo* specifico di risorsa).

IV: SFRUTTAMENTO RISORSE

B1: Qualunque tipo di risorsa / Scarta una risorsa (di qualunque tipo) per guadagnare quel numero di gettoni VP e/o carte.

B2: Numero fissato di risorse / Scarta 2 risorse (di qualunque tipo, ma possibilmente dello stesso tipo) per guadagnare 3 gettoni VP.

Scarta esattamente 3 risorse, ognuna di *un tipo diverso* (X X X X), per guadagnare 3 gettoni VP.

B3: Tipo specifico di risorsa (risorse) / Scarta la quantità indicata di risorsa (o risorse) di quel *tipo* specifico (X X X X) per guadagnare gettoni VP e/o carte.

C1: Scarta “sino a” / Scarta risorse sino al numero indicato per guadagnare il numero così indicato di gettoni VP e/o di carte per *ogni* risorsa scartata.

Se usati, questi poteri *devono* essere usati al massimo delle possibilità.

Esempio: con due risorse rimanenti (del tipo appropriato), il giocatore deve scartarle entrambe se intende usare uno di questi poteri.

C2: Tutte le risorse / Scarta *tutte* le risorse (se possibile dopo aver usato altri poteri di sfruttamento risorse) per guadagnare gettoni VP uguali a uno di meno al numero di risorse scartate.

Esempio: se il giocatore ha 3 risorse nel momento in cui usa questo potere, egli scarta tutte le carte per 2 VP.

C3: Per carte al prezzo di *Commercio* / Scarta 1 risorsa per ottenere carte corrispondenti al prezzo di *Commercio*

(X) Oggetti alla moda: 2;

(X) Elementi rari: 3

(X) Geni: 4

(X) Alieni: 5)

I poteri di *Commercio* non modificano questo potere.

Scarta 1 risorsa per ottenere carte corrispondenti al prezzo di *Commercio*

(X) Oggetti alla moda: 2;

(X) Elementi rari: 3

(X) Geni: 4

(X) Alieni: 5)

più tutti i poteri di *Commercio* applicabili. (incluso il proprio potere di *Commercio*).

D1: Pesca / Pesca 1 carta.

D2: Pesca se fortunato / Scegli un numero da 1 a 7. Quindi rivela la carta in cima alla riserva di carte. Se il suo costo o la sua Difesa è pari al numero scelto, tienila. Altrimenti, scartala.

Il Gambling World ha anche un potere standard di Sfruttamento risorse oltre a questo.

D3: Scarta carte, non risorse / Il giocatore può scartare sino a 2 carte dalla propria mano per guadagnare 1 VP per ognuna.

Questi VP non sono raddoppiati dal bonus di Consume: 2x.

[Pag.11]

V: PRODUZIONE

A1: Produci risorse / Produci una risorsa su questo pianeta (se non ne ha già una)

A2: Produci risorsa inaspettata / Il giocatore produce una risorsa su uno dei suoi pianeti che producono risorse inaspettate (X) che non ne abbia già una.

A3: Produci una specifica risorsa inaspettata / Il giocatore produce una risorsa su uno dei suoi pianeti che producono risorse inaspettate di quel *tipo* (X X X X) che non ne abbia già una.

B1: Pesca / Pesca 1 o 2 carte

B2: Produci risorse e pesca / Produci una risorsa su questo pianeta (se non ne ha già una) e *quindi* pesca 1 o 2 carte. *Non* puoi pescare carte se il pianeta non produce risorsa.

I simboletti per questo tipo di potere mostrano solo le icone delle carte da pescare.

B3: Pesca per una risorsa inaspettata appena prodotta / Pesca 1 carta dopo aver prodotto una risorsa su *questo* mondo (X).

Il simboletto di produzione per questo tipo di potere mostra una carta da pescare sopra l'icona del mondo.

C1: Pesca per tipo / Pesca 1 carta per ogni risorsa del *tipo* specificato (X X X X) che il giocatore ha prodotto durante la fase di *Produzione*.

C2: Pesca per la maggior quantità di un tipo / Al *termine* della fase di *Produzione*, pesca 2 carte se sei il giocatore che, fra tutti, ha prodotto *la maggior quantità* di Elementi rari (X) durante la fase.

C3: Pesca per diversi tipi / Pesca 1 carta per ogni *tipo differente* di risorsa (X X X X) che hai prodotto in questa fase di *Produzione*.

D1: Pesca per pianeti / Pesca 1 carta per ogni pianeta che produce risorse o risorse inaspettate di *Geni* (X X) nel tuo quadro comandi.

LE CARTE

Distribuzione (114 carte da gioco)

- 5 pianeti di partenza: 4 [X] e 1 [X]
- 22 pianeti militari [X]
- 37 pianeti non-militari [X]
- 12 sviluppi [X] a prezzo 6 [X]
- 38 altri sviluppi: 19x2 [X]

23 pianeti sono militari [X]:

- 6 con Difesa 1 (1 Rebel)
- 7 con Difesa 2 (1 Alien, 1 Rebel, 1 di partenza)

- 3 con Difesa 3 (2 Rebel)
- 2 con Difesa 4 (1 Alien)
- 2 con Difesa 5 (1 Alien, 1 Rebel)
- 2 con Difesa 6 (1 Alien, 1 Rebel)
- 1 con Difesa 7 (1 Rebel)

Il *Contact Specialist* non può essere usato per i 4 pianeti Alien

19 carte aumentano la Forza militare:

- 7 [X] $2x + 1$, $3x + 2$, $2x + 3$
- 2 [X] danno +3 con scarto
- 6 [X] $4x + 1$, $1x + 2$, $1x + 3$
- 2 [X] +1
- 2 pianeti di partenza: [X] +1; [X] +2
Galactic Imperium: +4 vs 7 Rebel [X]
 1 [X] e 1 [X] sono +2 vs 4 Alien [X]
Alpha Centauri: +1 vs 3 Rare [X]

5 carte danno -1 alla Forza militare

91 carte sono pagate al loro piazzamento:

- 2 a costo 0: 0 [X] e 2 [X]
- 18 a costo 1: 12 [X] e 6 [X]
- 23 a costo 2: 12 [X] e 11 [X]
- 14 a costo 3: 4 [X] e 10 [X]
- 13 a costo 4: 8 [X] e 5 [X]
- 7 a costo 5: 2 [X] e 5 [X]
- 14 a costo 6: 12 [X] e 2 [X]

25 pianeti producono una risorsa inaspettata [X]:

- 5 Oggetti [X]: 2 [X] e 3 [X]
- 7 Rari [X]: 5 [X] e 2 [X]
- 7 Geni [X]: 2 [X] e 5 [X]
- 6 Alieni [X]: 3 [X] e 3 [X]

21 pianeti producono una risorsa:

- 9 Oggetti [X]: 8 [X] e 1 [X]
- 6 Rari [X]: 5 [X] e 1 [X]
- 4 Geni [X]: 3 [X] e 1 [X]
- 2 Alieni [X]: 1 [X] e 1 [X]

6 [X] e 2 [X] fanno produrre una risorsa inaspettata di un tipo specifico su un altro pianeta

1 [X] produce una risorsa su un qualsiasi pianeta [X]

33 carte consumano una o più risorse:

- 16 [X] (3 pianeti di partenza) e 2 [X]
 - 15 [X]
- 2 [X] e 1 [X] consumano carte per VP

[Pag.12]

POTERI DI SVILUPPO DI COSTO 6 [X]

Per questi sviluppi, segnate VP alla fine del gioco per ogni carta compresa nel quadro comandi di un giocatore, che soddisfi le condizioni elencate su quello sviluppo (e per ogni 3 VP in gettoni che il giocatore ha in caso di possesso di *Galactic Renaissance*)

A1: **ALIEN** TECH INSTITUTE / per ogni pianeta di produzione di tecnologia aliena – per ogni pianeta di produzione di risorsa inaspettata aliena – per ogni altra carta **ALIEN** (inclusa questa)

A2: FREE TRADE ASSOCIATION / per ogni pianeta di produzione di oggetti alla moda – per ogni pianeta di produzione di risorsa inaspettata di oggetti alla moda – per CONSUMER MARKET, EXPANDING COLONY

A3: GALACTIC FEDERATION / per ogni sviluppo di costo 6 (incluso questo) – per ogni altro sviluppo

B1: GALACTIC **IMPERIUM** / per ogni pianeta militare Rebel – per ogni altro pianeta militare I pianeti militari Rebel (dei Ribelli) hanno un cerchietto ombreggiato di rosso [X] subito sotto il loro valore in VP.

B2: GALACTIC RENAISSANCE / per ogni tre VP in gettoni (arrotondando per difetto) – per RESEARCH LABS, GALACTIC TRENDSETTERS, ARTIST COLONY

BE: GALACTIC SURVEY/SETI / per ogni sviluppo con un potere di **Esplorazione** (incluso questo) – per ogni pianeta con un potere di **Esplorazione** – per ogni pianeta di altro tipo

C1: MERCHANT GUILD / per ogni mondo di *produzione* (ma non di risorse inaspettate [X])

C2: MINING LEAGUE / per ogni pianeta di produzione di elementi rari – per ogni pianeta di produzione di risorsa inaspettata di elementi rari – per MINING ROBOTS, MINING CONGLOMERATE

C3: NEW ECONOMY / per ogni sviluppo con un potere di **Sfruttamento risorse** (incluso il presente) / per ogni pianeta con un potere di **Sfruttamento risorse**
Poteri di *Commercio non* sono considerati poteri di *Sfruttamento risorse* nel calcolo di VP guadagnati a queste condizioni.

D1: NEW GALACTIC ORDER / alla Forza Militare totale (conta anche i malus alla Forza militare, ma non contare quelli di Forza militare specializzata)

La Forza militare specializzata include non solo i bonus contro i pianeti militari *Rebel* e *Alien*, ma anche bonus temporanei alla Forza militare, come ad esempio quello dovuto a *New Military Tactics*.

D2: PAN-GALACTIC LEAGUE / per ogni pianeta che produce Geni / per ogni altro pianeta militare / per il CONTACT SPECIALIST

D3: TRADE LEAGUE / per ogni sviluppo con un potere di **Commercio** (incluso questo) – per ogni pianeta con un potere di **Commercio**