



VLADIMÍR SUCHÝ

P U L S A R 2 8 4 9

REGOLAMENTO

COMPONENTI



1 Mappa Stellare a doppia faccia



1 Mappa dei Dadi a doppia faccia



6 Mappe delle Tecnologie a doppia faccia



1 Mappa Modificatori ai Dadi



1 Mappa delle Girodine



24 tessere Trasmettitore



4 Mappe HQ a doppia faccia



17 tessere Sistema Planetario



6 tessere Obiettivo



1 segnalino Tempo



6 Anelli di Controllo Pulsar in 4 colori



30 tessere Girodina (10 in ogni tipo)



3 tessere Ricompensa Costruzione da 7 punti



3 tessere Ricompensa Costruzione da 3 punti



12 tessere Esplorazione Bonus



12 segnalini da 4 cubetti



1 tessera da 100 punti per ogni colore



12 segnalini +/- Modificatore Dado



9 segnalini Modificatore Dado +2



3 Astronavi in ogni colore



30 gettoni di plastica in ognuno dei 4 colori



1 segnalino Media



1 Regolamento



Manuale delle Tecnologie



25+ cubetti Ingegneria



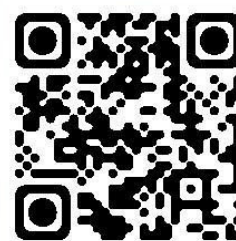
1 dado rosso



4 Fogli di Riferimento

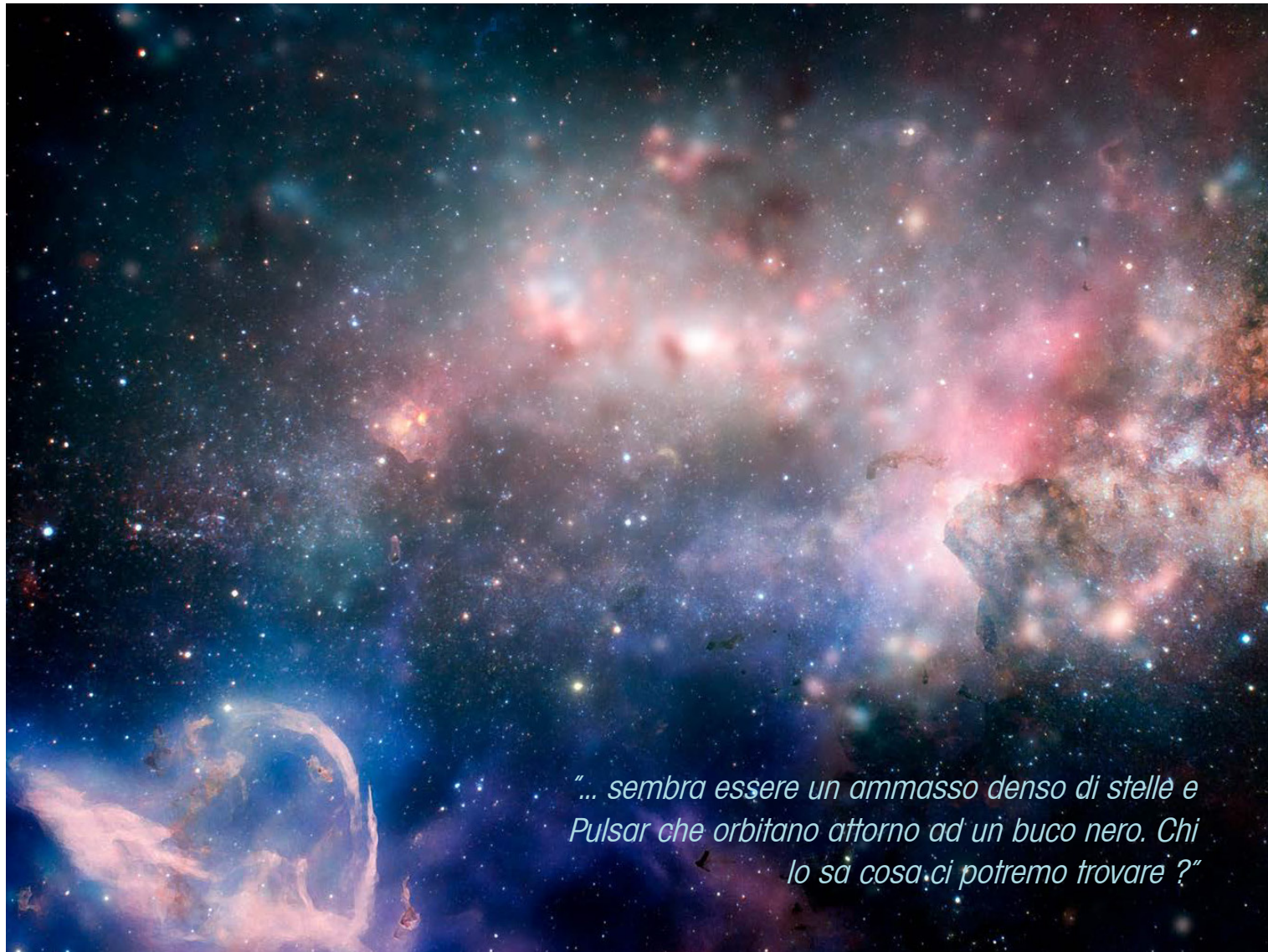


9 dadi argentati



Video del regolamento in cge.as/puv

GAMING RULES!



“... sembra essere un ammasso denso di stelle e Pulsar che orbitano attorno ad un buco nero. Chi lo sa cosa ci potremo trovare ?”

PANORAMICA

PREPARAZIONE

Siamo nell'anno 2849 e sta per cominciare il boom dell'energia interstellare. Le corporazioni rivali hanno inviato delle astronavi sonda ai margini di un ammasso ricco di Pulsar, pronte a sfruttarne le ricchezze.

I giocatori espanderanno il campo delle loro corporazioni costruendo enormi megastrutture nello spazio. I generatori girodinamici (Girodine) ruoteranno attorno alle Pulsar e trasmetteranno subito la loro energia verso grandi distanze. Le matrici di trasmissione energetica ridistribuiranno questa energia ai pianeti remoti che le astronavi di rilevamento hanno scoperto di recente. Ora, la frontiera è aperta agli affari.

COME GIOCARE

Una partita si svolge in 8 round. Ogni round è diviso nelle seguenti Fasi, nell'ordine indicato:

- 1. Fase dei Dadi:** i giocatori eseguono il loro turno scegliendo dei dadi.
- 2. Fase delle Azioni:** ogni giocatore esegue un turno spendendo tutti i dadi che ha scelto per eseguire delle azioni.
- 3. Fase della Produzione:** i giocatori guadagnano dei punti vittoria e si preparano per il nuovo round.

I punti rappresentano il successo di una corporazione per aver soddisfatto il suo ruolo nell'industria della distribuzione energetica. A fine partita, i giocatori guadagneranno ulteriori punti per i vari aspetti delle loro prestazioni, e chi ne avrà ottenuti di più vincerà la partita.

PREPARAZIONE

Mappa dei Dadi: voltatela sul lato corretto e sistematela da qualche parte vicino alla Mappa Stellare. Questa è l'unica mappa influenzata dal numero dei giocatori.

4 In una partita con 4 giocatori usate questo lato.

2 3 In una partita con 2-3 giocatori usate questo lato.

Preparate le Astronavi e i gettoni come descritto a pagina 6.

Mappa Stellare: piazzatela al centro del tavolo. Potete usare entrambi i lati. Un lato contiene dei vicoli ciechi (contrassegnato con l'icona ) e questo porta ad un diverso approccio tattico. Vi consigliamo di non usarlo nelle vostre prime partite.

Dadi: il numero dei dadi da usare dipende dal numero dei partecipanti.

9x **4 Giocatori:** usate tutti e 9 i dadi argentati e il dado rosso.

7x **2-3 Giocatori:** usate 7 dadi argentati e il dado rosso. Lasciate gli altri nella scatola.

I dadi iniziano nel buco nero centrale, sulla Mappa.

Segnalino Media: per ora lasciatelo vicino alla Mappa.

Tessere Sistema Planetario: coprite e mischiate queste tessere, poi distribuite 16 sulle stelle rappresentate sulla mappa.

Riportate la restante nella scatola, senza guardarla.

Mappa delle Girodine: piazzatela da qualche parte vicino alla Mappa Stellare.

Tessere Girodina: separatele per tipo e piazzate ogni gruppo al suo posto sulla Mappa delle Girodine.

Tessere Ricompensa sulla Costruzione: fate tre pile, ognuna delle quali conterrà una tessera da 7 punti sopra una tessera da 4 punti, e ponetele sugli spazi indicati della Mappa delle Girodine.

Mappa dei Modificatori Dado: piazzatela da qualche parte vicino alla Mappa Stellare.

Segnalini Modificatore Dado: datene uno ad ogni giocatore. Raggruppate i restanti nello spazio corrispondente, sulla Mappa dei Modificatori dei Dadi.

Segnalini Modificatore Dado +2: poneteli nello spazio corrispondente.

Tessere Bonus Esplorazione: mescolatele e formate una pila coperta, raggiungibile da tutti i giocatori.

3 di 6 tessere Obiettivo: per la vostra prima partita, vi consigliamo di usare le tre tessere Obiettivo che hanno il simbolo . Ponetele vicino alla Mappa Stellare, scoperte. Per una partita standard, sceglietene 3 a caso e riponetene le altre nella scatola.

Segnalino Tempo: indica il round attuale. Orientatelo in modo che punti verso la riga più in basso.

3 di 6 Mappe delle Tecnologie: le Tecnologie sono di tre categorie - I, II e III. Avrete bisogno di una Mappa per ogni categoria. Nel gioco standard potete scegliere a caso ogni Mappa. Ad esempio, DI, AII, e CIII. Tuttavia, per la prima partita vi consigliamo di usare le Mappe AI, AII e AIII. Queste sono descritte nella prima pagina del Manuale delle Tecnologie. Ponetele vicino alla Mappa Stellare, in ordine, con la Mappa I all'interno e la Mappa III all'esterno.

Cubetti Ingegneria: poneteli in un luogo raggiungibile da tutti.

Segnalini 4 Cubetti: ognuno rappresenta 4 cubetti Ingegneria. I giocatori possono scambiarli a piacere durante la partita.

Tessere Trasmettitore: raggruppatele in base alle loro lettere: A, B e C. Poi, mescolate ogni gruppo. Create quindi una pila con tutte le tessere C in basso, tutte le tessere B sopra le prime ed infine tutte le C più in alto. Pescatene 3 e ponetele sotto la pila, in modo che tutti possano vedere i dadi argento stampati su di esse.



I restanti componenti sono descritti nella prossima pagina.

PREPARAZIONE DEI GIOCATORI

COMPONENTI DEL GIOCATORE

Ogni giocatore sceglie un colore. Ogni colore ha i seguenti componenti:

3 Astronavi: (solo 2 sono usate nelle partite in 3-4 giocatori).

6 Anelli di Controllo Pulsar

1 tessera 100 punti

1 segnalini Modificatore Dado

Gettoni Giocatore

1 Mappa HQ: per la prima partita lasciate le Mappe HQ nella scatola. In una partita standard, ogni giocatore riceverà una Mappa HQ a caso e deciderà quale lato usare. Questa decisione dovrà essere presa prima di lanciare i dadi la prima volta.

POSIZIONI INIZIALI

Piazzate un'Astronave del colore di ogni giocatore sulla Mappa dei Dadi, in un ordine determinato a caso, come illustrato qui sotto. Questo determina l'ordine di gioco durante il resto della preparazione e durante il round 1. Al termine di ogni round, l'ordine di gioco potrà cambiare.

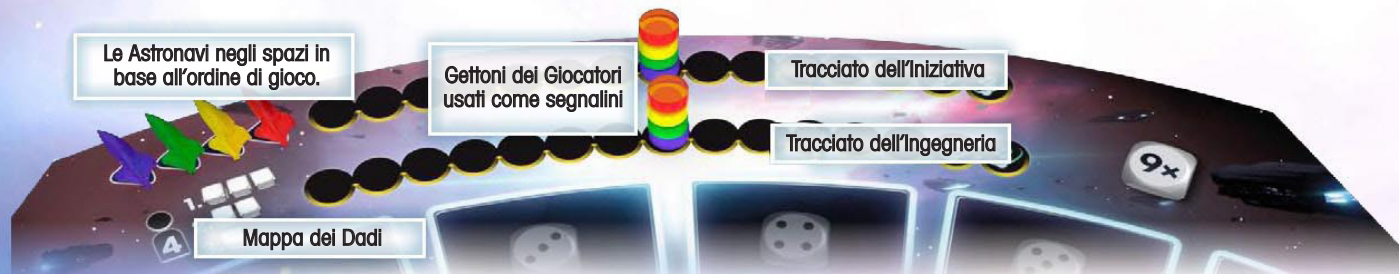
Ogni giocatore ha anche due gettoni sulla Mappa dei Dadi, uno sul Tracciato dell'Iniziativa e uno sul Tracciato dell'Ingegneria. Tali gettoni sono impilati in ordine di gioco inverso, dove quello del primo giocatore sarà più in basso e

quello dell'ultimo sarà più in alto, come indicato.

Queste pile andranno negli spazi iniziali, come in figura.

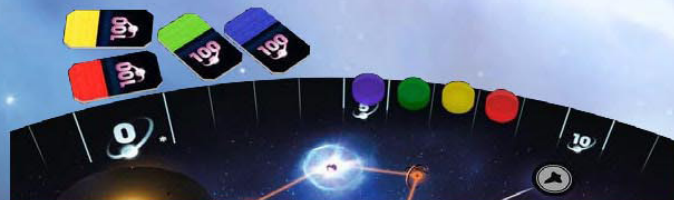


La preparazione nelle partite con 3 giocatori rimane invariata. Assicuratevi solo di usare l'altro lato della Mappa dei Dadi. La preparazione per le partite con 2 giocatori è descritta a pagina 19.



I gettoni sono usati anche per registrare il punteggio attorno ai lati della Mappa Stellare. Il primo giocatore inizia la partita con 5 punti, il secondo con 6 punti, il terzo con 7 punti e il quarto con 8 punti. I punti in più dati ai giocatori riflettono lo svantaggio che avrebbero partendo dopo nel turno.

Piazzate la tessera 100 punti di ogni giocatore vicino allo spazio 0.



Iniziando dall'ultimo giocatore e procedendo in ordine inverso, ognuno sceglie un Portale di Entrata vuoto e ci piazza una delle sue Astronavi.

Nota: in una partita con 3-4 giocatori ognuno ha 1 Astronave nello spazio dell'ordine di gioco e un'altra su un Portale di Entrata. Lasciate la terza nella scatola perché verrà usata solo nelle partite con 2 giocatori, come descritto a pagina 19.



"La squadra di ingegneri afferma di poterlo costruire velocemente, in modo economico e robusto - "sceglierne due su tre".

FASE DEI DADI

SOMMARIO DELLA FASE

Ogni round inizia con un lancio di dadi. In una partita con 4 giocatori usate tutti e 9 i dadi argentati. In una partita con 2-3 giocatori usate solo 7 dadi argentati.

Ogni giocatore sceglierà due dadi che potrà usare per fare delle azioni durante la Fase delle Azioni. La scelta dei dadi influenzerà le posizioni dei giocatori sul Tracciato dell'Iniziativa e sul Tracciato dell'Ingegneria. Quando tutti i giocatori avranno scelto i loro dadi, rimarrà solo un dado argentato (oppure 3 dadi argentati in una partita con due giocatori). Questo dado potrà essere "copiato" come dado Bonus durante la Fase delle Azioni.

LANCIARE I DADI

Il primo giocatore (quello la cui Astronave si trova nel primo spazio più a sinistra dell'ordine di gioco) prende tutti i dadi argentati e li lancia. Questo determinerà i risultati per l'intero round. Quindi, ogni dado dovrà essere piazzato nello spazio sulla Mappa dei Dadi che corrisponde al suo valore.

Nota: il dado rosso non deve essere lanciato. Per ora, lasciatelo nel buco nero.

DETERMINARE LA MEDIA

Il valore medio dei dadi è indicato dal dado centrale.



Nota: questo è un esempio di una partita con 3 giocatori. In 4 giocatori dovreste invece usare tutti e 9 i dadi argentati.

Quando chiarirete questo concetto ai nuovi giocatori, piazzate tutti i dadi in una linea, in ordine. Il dado medio sarà quello al centro della linea, con lo stesso numero di dadi a destra e a sinistra.

Piazzate il segnalino Media nello spazio che contiene il dado Media. Poi, usate la mano per coprire tutti i dadi in quello spazio.



Con lo spazio coperto, potete facilmente vedere se ci sono più dadi a sinistra o a destra. Se ci sono più dadi a sinistra, spostate il segnalino Media di uno spazio verso sinistra. Se ci sono più dadi a destra, spostatelo di uno spazio verso destra. In entrambe i casi, il segnalino Media terminerà tra due spazi.



Se a destra e a sinistra ci sono gli stessi dadi, il segnalino Media rimane dove si trova.



PRENDERE I DADI

I giocatori prendono un dado a turno, iniziando dal primo giocatore. Quando prendete un dado, spostate uno dei vostri due gettoni verso sinistra o destra, a seconda della sua posizione relativa al segnalino Media. In generale, potete scegliere se spostare il vostro segnalino Iniziativa o il vostro segnalino Ingegneria.

Spostare il Gettone Scelto

Se avete preso il dado da uno spazio a destra del segnalino Media, spostate il vostro gettone verso destra. Se avete preso il dado da uno spazio a sinistra, spostate il vostro gettone verso sinistra. Il numero di spazi in cui sposterete il gettone è determinato da quanti spazi ci sono dal segnalino Media al dado scelto.

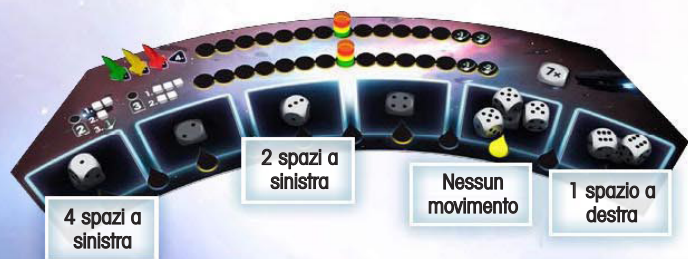


Esempio:



Il giocatore Verde prende un dado 2 e sposta il suo gettone sul Tracciato dell'Ingegneria di 2 spazi verso sinistra.

Se il segnalino Media è su uno spazio dado, non spostate il vostro gettone quando prendete un dado da quello spazio, come nel prossimo esempio:



Nota: spostare il gettone verso sinistra su un tracciato è più vantaggioso che spostarlo verso destra. Il Tracciato dell'Ingegneria vi permette di guadagnare dei cubetti Ingegneria. Il Tracciato dell'Iniziativa determina l'ordine di gioco per il prossimo round. Questi benefici si ricevono durante la Fase della Produzione. I dettagli a pagina 16.

Raggruppamenti

Se quando spostate i vostri gettoni, sopra di questi ce ne sono altri, lasciateli nello spazio in cui si trovano e nello stesso ordine. Se lo spazio in cui avete spostato il gettone è occupato, piazzatelo sopra quelli già presenti. Un gettone è considerato "sopra" qualsiasi altro gettone che si trova "sotto" di lui.

Casi Speciali

Non vi è permesso spostare un gettone oltre lo spazio più a destra di un tracciato. Se un gettone non ha uno spazio verso cui muovere, dovete scegliere un dado diverso.

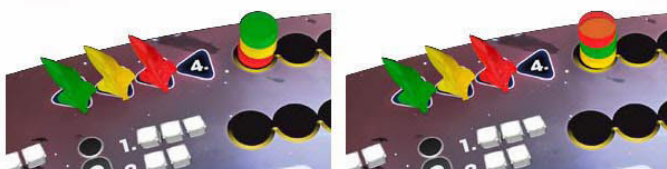
Se gli unici dadi rimasti sono quelli che potrebbero spostare il vostro gettone oltre lo spazio più a destra di un tracciato, allora potete scegliere qualsiasi dado e gettone. Ponete il vostro gettone nello spazio più a destra sotto la pila.

Se il dado scelto vi richiederebbe di spostare il gettone oltre lo spazio più a sinistra su un tracciato, allora spostate semplicemente il vostro gettone nello spazio più a sinistra.

Se il vostro gettone si trova in una pila nell'ultimo spazio a sinistra e decidete di spostarvi a "sinistra" sul quel tracciato, spostate il gettone sopra quella pila.

Esempio:

Il giocatore Rosso prende un dado che gli permette di spostarsi di 1 spazio verso sinistra. Decide di spostarsi sul Tracciato dell'Iniziativa.



Secondo Dado

Quando ogni giocatore ha preso un dado, tutti potranno prenderne un secondo, seguendo l'ordine inverso. Negli esempi in questa pagina, i giocatori agiscono in quest'ordine: Verde, Giallo, Rosso, Rosso, Giallo, Verde. Il primo giocatore sceglierà quindi per ultimo il suo secondo dado.

Eccellenza: in una partita con 2 giocatori, ognuno ha due Astronavi negli spazi dell'ordine di gioco, quindi sceglieranno in quest'ordine, come indicato a pagina 19.

In una partita con 3-4 giocatori, un dado rimarrà sulla Mappa. In una partita con 2 giocatori, rimarranno invece 3 dadi. Quelli rimasti potranno essere "copiati" per essere usati come dadi Bonus, spendendo 4 cubetti Ingegneria durante la Fase delle Azioni. I dettagli a pagina 15.

VARIANTE SULL'INIZIO STANDARD

Per evitare lanci estremi nel primo round, potete impostare i dadi in questo modo (ma solo per il primo lancio):

- In una partita con 4 giocatori, impostate sei dadi a questi valori: 1, 2, 3, 4, 5 e 6. Lanciate solo i tre dadi rimasti.
- In una partita con 2-3 giocatori, impostate quattro dadi a questi valori: 2, 3, 4 e 5. Lanciate solo i tre dadi rimasti.

Determinate la Media come al solito.





*"Ascolta.
La nostra sorgente di energia è essenzialmente
illimitata. Noi possiamo fare qualsiasi cosa."*

FASE DELLE AZIONI

SOMMARIO DELLA FASE

Durante questa Fase ogni giocatore effettua un turno, nel quale farà tutte le sue azioni usando i due dadi che aveva preso nella Fase precedente. Il gioco prevede anche vari modi per ottenere un dado Bonus per fare un'azione aggiuntiva (solo una). In ogni turno è permesso usare un solo dado Bonus.

I giocatori faranno i loro turni in ordine, come indicato dalle Astronavi negli spazi dell'ordine di gioco, iniziando dal primo giocatore.

PAGARE PER UN'AZIONE

Ogni azione del gioco richiede di usare un dado. Quando pagate per un'azione, dovete usare un dado con esattamente quel valore.

Esempio:



Un dado che è stato usato per pagare un'azione dovrà essere spostato nel buco nero al centro della Mappa, ad indicare che non potrà più essere usato per il round attuale.

Modificare il valore di un dado

Ogni giocatore inizia la partita con 1 segnalino Modificatore Dado +/-1. Ci sono altri modi per guadagnare questi segnalini durante la partita. Tali segnalini potranno essere usati per modificare il valore di un dado. Quando è stato usato, il segnalino ritorna sulla Mappa dei Modificatori Dado.



Esempio:

Supponiamo che volete brevettare la Tecnologia dell'esempio precedente. Avete bisogno di un 3. Se avete un segnalino +/-1, potete usarlo per cambiare il valore di un dado dal 2 al 3 oppure dal 4 al 3, usandolo quindi per l'azione.

I segnalini non possono essere combinati. Quindi, non c'è modo di cambiare un dado 3 in un valore 6. Tuttavia, certe Tecnologie vi permettono di eseguire un'azione con un dado più alto o più basso di uno rispetto al valore richiesto. Queste Tecnologie possono essere combinate con un modificatore al dado.

E' possibile cambiare un dado in un valore maggiore di 6. Molte azioni non possono usare dei valori di 7 e 8, ma questi sono possibili per far volare la vostra Astronave (vedere a pagina 10). Tuttavia, non c'è una ragione valida per portare a 0 il valore di un dado.

PANORAMICA DELLE AZIONI

Nel vostro turno potete fare diverse cose:

- Volare con la vostra Astronave.
- Controllare le Pulsar.
- Costruire le vostre matrici di trasmissione energia.
- Brevettare delle Tecnologie.
- Lavorare su dei progetti speciali nei vostri quartier generali.

Una lista completa delle azioni disponibili si trova sui Fogli di Riferimento. Potete scegliere la stessa azione anche più di una volta. L'unica limitazione è quella che richiede di pagare il dado corretto per ogni azione.

"Prima di scoprire i Portali di salto, i confini del nostro sistema stellare erano troppo distanti. Poi ... l'intera galassia è diventata improvvisamente raggiungibile."

VOLARE CON LA VOSTRA ASTRONAVE

Ogni giocatore ha un'Astronave sonda. Il suo scopo è quello di esplorare l'ammasso stellare, controllare le Pulsar e stabilire delle Stazioni Spaziali sui vari pianeti.

Portali di Ingresso

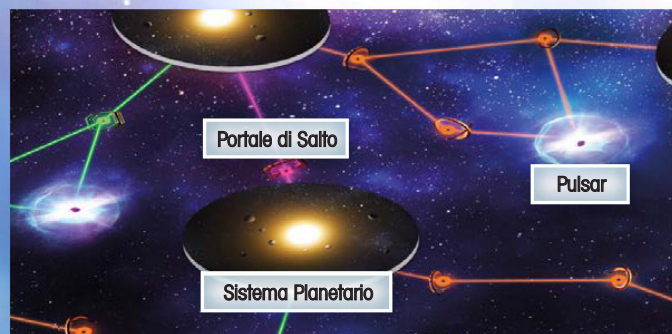


Ogni Astronave inizia in un Portale di Ingresso diverso. Questi Portali sono scelti dai giocatori ad inizio partita, in ordine inverso. Rappresentano i luoghi iniziali dai quali inizierà il vostro primo viaggio. Non potete mai ritornare su un Portale di Ingresso.

Il Vostro Viaggio

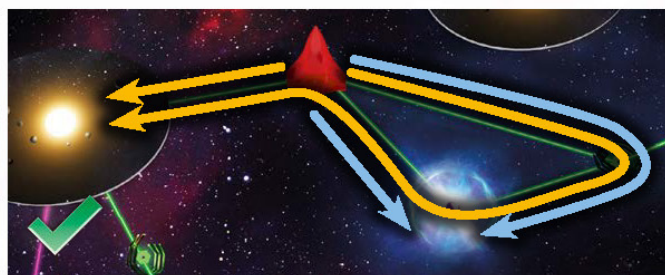
Spostate la vostra Astronave pagando un dado di qualsiasi valore. Tale valore determina l'esatto numero di segmenti usati nel volo. Dovrete volare fino al massimo delle distanza, non di meno e non di più. Usando un segnalino Modificatore Dado, potete anche portare un dado al valore di 7 o 8 (come descritto a pagina 9). I voli a distanza zero non sono permessi.

Un volo deve sempre seguire i segmenti di rotta. Ogni segmento connette due luoghi. I possibili luoghi sono i seguenti:



Nota: alcune Pulsar sono isolate - cioè non sono connesse da nessun segmento di rotta. Non potrete raggiungere queste Pulsar con il semplice spostamento della vostra Astronave.

Queste sono delle rotte valide:



Con un dado 1 o un dado 2, il giocatore Rosso può terminare un volo su una Pulsar. Può terminarlo su un Sistema Planetario con un dado 1 o un dado 4.

Durante un'azione (un dado più un modificatore), non potete usare lo stesso segmento di rotta più di una volta.

Queste sono delle rotte non valide:



Il Rosso vuole terminare il suo volo su una Pulsar. Un dado 3 e un dado 5 non sono valori validi, perché la rotta utilizzerebbe due volte un segmento di rotta.

La limitazione riguarda soltanto un volo - cioè, un dado. Se fate un altro volo nello stesso turno, potete passare nuovamente sullo stesso segmento di rotta che avevate usato nel volo precedente.

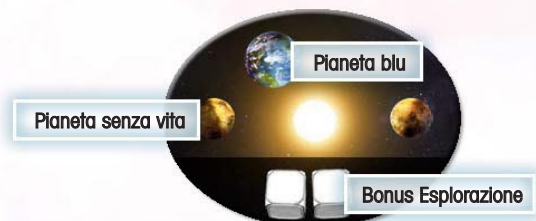
Pianeti

La vostra Astronave esplora i Sistemi Planetari. Dopo averla spostata, voltate sull'altro lato la tessera Sistema Planetario che avete appena raggiunto. Questo potrebbe rivelare nuovi pianeti.

Quando ci sono meno di 4 giocatori, alcuni di questi pianeti possono essere bloccati dai colori non utilizzati. In una partita con 2 giocatori, piazzate un gettone di un colore non utilizzato sopra ogni pianeta con l'icona **3+**. In una partita con 2-3 giocatori, piazzate un gettone di un colore non utilizzato sopra ogni pianeta con l'icona **4**. Questi indicano che tali pianeti non sono disponibili.

Se siete il primo giocatore (o uno che ci arriva dopo) a scoprire un Sistema Planetario, potete stabilire una Stazione Spaziale in uno dei suoi pianeti. La disponibilità dei pianeti è limitata dalle regole seguenti:

- Per ogni pianeta è permesso un solo gettone.
- In particolare, i pianeti **3+** non sono disponibili nelle partite con 2 giocatori e quelli **4** non sono disponibili nelle partite con 2-3 giocatori.
- Se avete una Stazione Spaziale su un pianeta in quel sistema, non potete stabilire un'altra Stazione su un pianeta diverso in quello stesso sistema.



Ogni Sistema Planetario offre un Bonus Esplorazione, come indicato sulla tessera. Il Bonus è disponibile solo se terminate il volo in quel sistema e avete piazzato una Stazione Spaziale su un pianeta blu. In un sistema ci sarà sempre almeno un pianeta blu disponibile, quindi è sempre consigliabile arrivarci per primi. Se nel sistema sono disponibili un pianeta blu e un pianeta senza vita, non potete impossessarvi del pianeta blu a meno che non terminate qui il vostro volo. Le seguenti sono le regole caso per caso:

- Se non è disponibile nessun pianeta, oppure se è già presente una Stazione Spaziale avversaria, allora potete piazzare una nuova Stazione Spaziale senza ottenere alcun Bonus.
- Se è disponibile un pianeta, allora le vostre scelte dipendono se il vostro volo è terminato qui oppure ci siete solo passati attraverso:
 - Se volate attraverso un Sistema Planetario, dovete piazzare il vostro gettone su un pianeta senza vita, se disponibile. Altrimenti, potete piazzare il gettone su un pianeta blu. In entrambe i casi non ottenete alcun Bonus.
 - Se il vostro volo termina su un Sistema Planetario, dovete piazzare il vostro gettone su un pianeta blu, se disponibile. In questo caso, ottenere il Bonus Esplorazione. Se non è disponibile nessun pianeta blu, piazzate la vostra Stazione Spaziale su un pianeta senza vita e non ricevete alcun Bonus Esplorazione.

Caso speciale: alcune volte è possibile concludere un volo su un sistema che avete già visitato nello stesso volo. In tal caso, stabilite la Stazione Spaziale al termine del volo e ignorate ogni precedente visita.

Bonus Esplorazione

Come già detto, ottenete un Bonus quando terminate un volo su un Sistema Planetario e piazzate una Stazione Spaziale su un pianeta blu. In quel momento, potete prendere il Bonus offerto dal sistema, oppure pescare una tessera Bonus Esplorazione a caso. Molte di queste tessere offrono un certo numero di punti. Alcune offrono altri benefici. Il significato dei simboli è descritto sul retro di questo manuale.



Esempio: se terminate il volo in questo Sistema e stabilite una Stazione Spaziale su un pianeta blu, potete prendere i segnalini Modificatore indicati. Se decidete di non prenderli, potete invece pescare una tessera Bonus Esplorazione a caso e guadagnarne i suoi benefici.



Molte tessere Esplorazione sono risolte e scartate immediatamente. Se dovete pescarne una e non ne rimangono, rimescolate gli scarti e pescate di conseguenza.

Controllare una Pulsar

La vostra Astronave può controllare una Pulsar. Se il vostro volo termina su una Pulsar non ancora controllata, la offerrete piazzandoci sopra uno dei vostri Anelli di Controllo. Quando una Pulsar è di un giocatore, nessun altro potrà impossessarsene o svilupparla.

Caso Speciale: se controllate già 6 Pulsar, non avete più Anelli di Controllo e quindi al termine di un volo non potrete più controllare altre Pulsar.

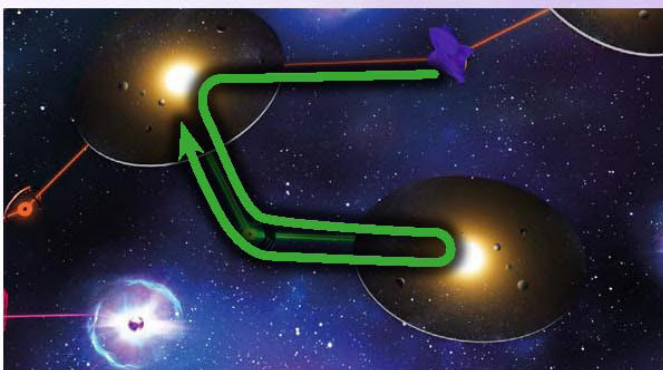
Visite

Certe Tecnologie vi offrono dei benefici se visitate certi tipi di luoghi. Visitate un luogo quando ci terminate oppure ci passate sopra. Queste non comprendono il luogo dal quale la vostra Astronave è partita (a meno che in qualche modo non lo visiterete ancora durante un altro volo).

Vicoli Ciechi

Un lato della Mappa ha dei Vicoli Ciechi. Il percorso verso un luogo di questi è contrassegnato con un segmento di rotta doppio. Ciò significa che entrerete ed uscirete usando quei segmenti come parte di un'azione - usate un segmento per entrare e l'altro per uscire.

Esempio:



Questo è un volo ammesso.



I Vicoli Ciechi vi deviano dal vostro percorso, ma ci sono dei benefici in caso di esplorazione. Pescate una tessera Bonus Esplorazione se la vostra Astronave si impossessa di una Pulsar in un Vicolo Cieco oppure se piazzate una Stazione Spaziale in un Sistema di un Vicolo Cieco (questa è in aggiunta a qualsiasi Bonus Esplorazione che potreste ottenere da un Sistema Planetario).

Esempio: nell'immagine precedente, se il giocatore Blu utilizza un dado 3, stabilisce delle Stazioni in due Sistemi Planetari. Nel sistema in un Vicolo Cieco pesca una tessera Bonus Esplorazione proprio perché si tratta di un Vicolo Cieco, poi può ricevere il Bonus del Sistema oppure pescare un'altra tessera perché ha terminato qui il suo volo. Se il Blu usasse un dado 4, stabilirebbe una Stazione Spaziale in entrambe i Sistemi e pescerebbe una tessera Bonus Esplorazione perché uno di tali Sistemi è in un Vicolo Cieco. Se il Blu usasse un dado 5, come raffigurato, pescerebbe una tessera Bonus Esplorazione per aver stabilito una Stazione Spaziale in un Vicolo Cieco. Poi, quando ritorna sull'altro Sistema, prenderebbe il suo Bonus oppure pescerebbe un'altra tessera Bonus Esplorazione perché il suo volo sarebbe terminato qui.

Sommario delle Attività di un'Astronave

- Muove lontano esattamente di quanto indicato dal dado (modificato).
- Rivela ogni Sistema Planetario che ha raggiunto/superato.
- Se passa attraverso un Sistema, ponete un gettone su un pianeta senza vita presente. Se non c'è un pianeta senza vita, il gettone va posto su un pianeta blu.
- Se termina il volo su un Sistema, ponete un gettone su un pianeta blu ed ottenete il Bonus Esplorazione. Se non c'è un pianeta blu, il gettone andrà posto su un pianeta senza vita, ma non otterrete il Bonus.
- Se il volo termina su una Pulsar, la controllerete.
- Se controllate una Pulsar in un Vicolo Cieco oppure stabilite una Stazione in un Sistema in un Vicolo Cieco, pescate una tessera Bonus Esplorazione.

"E' semplice. Costruite un anello gigante. Questo inizierà a ruotare in risonanza con la Pulsar. Poi, quando tenderà di ruotare più veloce della luce, la sua energia verrà dirottata verso un'extra dimensione.

SVILUPPARE LE PULSAR

Sommario delle attività con le Pulsar

Ci sono tre passi per imbrigliare l'energia di una Pulsar:

1. Controllarla.
2. Iniziare la costruzione di una Girodina.
3. Iniziare la rotazione della Girodina.

Ottenere una Pulsar

Le Pulsar si controllano generalmente al termine di un volo, come già descritto nella sezione precedente.



Alcune Tecnologie e Trasmettitori vi permettono di controllare una Pulsar. In questo caso, dovete scegliere una Pulsar isolata - cioè, una Pulsar che non ha un segmento di rotta connesso.

Quando un giocatore controlla una Pulsar, questa gli apparterrà per il resto della partita. Nessun altro giocatore potrà impossessarsene o svilupparla. Potete

ottenere al massimo 6 Pulsar durante la partita, perché avete a disposizione soltanto 6 Anelli di Controllo.

Prendere una Tessera Girodina.

Per sviluppare una Pulsar avete bisogno di una tessera Girodina. Come azione, potete spendere un dado per prendere la tessera Girodina dalla Mappa delle Girodine. Per una Girodina piccola avete bisogno di un dado di valore 1, di uno di valore 2 per una Girodina media e di uno di valore 4 per una Girodina grande. Questa informazione è stampata sulla Mappa delle Girodine.



Tuttavia, è spesso più efficace fare un'azione diversa che vi permetta di avere una tessera Girodina gratuita piuttosto che acquistarla. Certi Sistemi Planetari, progetti HQ, e Tecnologie offrono l'opportunità di prendere gratuitamente una o più tessere Girodina. Alcune volte, la dimensione della Girodina è specificata, ma altre volte potete scegliere quella che volete.

Potete prendere una tessera Girodina anche se non avete ancora ottenuto una Pulsar. Tenetela sul tavolo di fronte a voi fino a quando non sarete pronti ad usarla.

Iniziare la Costruzione

Potete iniziare la costruzione non appena avete una Pulsar e una Girodina.



Quando una tessera Girodina viene giocata su una Pulsar, è posta con questo lato verso l'alto, ad indicare che è ancora in costruzione.

Una Pulsar può avere al massimo una Girodina, e una volta che l'avete assegnato alla Pulsar non potete più sostituirlo con un altro. Tuttavia, non dovete sviluppare la vostra Pulsar non appena ottenete la tessera Girodina. Potete iniziarne la costruzione in qualsiasi momento del vostro turno (attuale o successivo). Iniziare la costruzione di una Girodina non è considerata un'azione.

Ricompense per la Costruzione di una Girodina

Dato che le Girodine sono dei motori che guidano l'industria della distribuzione dell'energia, per la costruzione di questi progetti ci sono delle ricompense speciali. I criteri sono i seguenti:

- Avete bisogno di almeno due Girodine della stessa dimensione.
- Queste devono essere sulla Mappa, cioè, sulle Pulsar che controllate (ma non importa se sono in costruzione oppure sono già funzionanti).

Il primo giocatore a soddisfare questi criteri riceve 7 punti. Il beneficiario dovrà prendere la tessera Ricompensa da 7 punti dalla sezione corrispondente sulla Mappa delle Girodine. Il secondo giocatore che ha soddisfatto i criteri per quella dimensione delle Girodine riceve 4 punti e prende la tessera Ricompensa da 4 punti.



Le ricompense da 7 e da 4 punti vengono guadagnate per ogni dimensione delle Girodine. Potete ottenere la ricompensa per due diverse dimensioni oppure per tutte e tre. E' anche possibile ottenere entrambe le ricompense: se avete sulla Mappa quattro Girodine della stessa dimensione prima che qualsiasi altro giocatore ne abbia più di una di quella dimensione, prendete anche la tessera da 4 punti.

Conservate le tessere Ricompensa che avete guadagnato. In molte partite, non avranno ulteriori effetti, ma ci sono delle Tecnologie che potrebbero farvi guadagnare più punti di quelli ottenuti dalle tessere Ricompensa a fine partita.

Completare una Girodina

Se avete una Girodina in costruzione su una Pulsar, potete completarla con il dado indicato sulla tessera. Usate quel dado e voltate la tessera Girodina sull'altro lato. Ora inizierà a catturare l'energia della Pulsar.



- Usate un dado 3 per voltare una tessera Girodina piccola.
- Usate un dado 5 per voltare una tessera Girodina media.
- Usate un dado 6 per voltare una tessera Girodina grande.

Quando è stata voltata, la Girodina inizierà a ruotare e continuerà a farlo fino al termine della partita, producendo dei punti per voi. Riceverete questi punti durante la Fase della Produzione, come descritto a pagina 16.

COSTRUIRE UNA MATRICE DI TRASMISSIONE ENERGIA

Prendere un Trasmettitore

Il vostro sistema di trasmissione energia consiste in una o più matrici di Trasmettitori, divisi in vari stadi di costruzione. Per iniziare la costruzione, avete bisogno di una tessera Trasmettitore.

In ogni round, è disponibile un diverso gruppo di tre Trasmettitori. Per prenderne uno, spendete semplicemente un dado del valore tra quelli stampati sulla tessera. Piazzate il primo Trasmettitore da qualche parte di fronte a voi. Per indicare che avete pagato questo particolare dado, coprite l'icona con uno dei vostri gettoni. Ora avete il primo Trasmettitore nella vostra matrice.

Trasmettitori Collegati

Ogni Trasmettitore può essere collegato ad un altro. Alcuni possono collegarsi ad altri due. I collegamenti sui lati della tessera. Tali lati possono essere collegati e ciò è rappresentato da un mezzo dado.

Quando ricevete un secondo Trasmettitore, potete collegarlo al primo. Ciò formerà un dado intero che potrete usare come dado Bonus quando entrambe i Trasmettitori sono stati completati. I Trasmettitori si collegano lato-contro-lato, ma non devono essere orientati allo stesso modo. Alcuni possono anche essere connessi capovolti, se volete. Ogni volta che prendete un nuovo Trasmettitore, dovete decidere subito se collegarlo ad un altro oppure se volete che sia il primo di una nuova matrice. I Trasmettitori già connessi non si possono più sganciare. Un Trasmettitore che decidete di non collegare non può in seguito essere collegato ad una matrice.

Beneficio immediato dopo averne pagato i costi

Si beneficia della produzione dopo averne pagato i costi

Potenziale dado Bonus

Dado costo

Trasmettitori On-line

Per completare un Trasmettitore, dovete pagare ogni costo indicato sulla tessera. Uno di quei dadi era già stato pagato quando avevate preso il Trasmettitore, quindi quel costo dovrebbe essere stato coperto (con uno dei vostri gettoni). I costi possono essere pagati in qualsiasi ordine, anche in diversi round. Ogni volta che pagate un costo, copritelo con un gettone.

Quando avete pagato l'ultimo costo, il Trasmettitore fornirà un beneficio immediato, indicato a sinistra sul fronte del segnalino. Poi, voltate questo segnalino (sul suo retro). A termine di ogni round, vi fornirà il beneficio indicato sul retro, a destra. Ora il Trasmettitore è considerato on-line - raccoglie e distribuisce l'energia tramite la sua griglia energetica.

Quando voltate un Trasmettitore sul retro, i collegamenti dovranno essere gli stessi che aveva durante la costruzione; non è ammesso scambiare le terminazioni. I mezzi dadi neri sul lato in costruzione cambieranno in mezzi dadi rossi sul lato costruito.

Alcuni Trasmettitori hanno un solo dado nel loro costo. Se prendete uno di questi Trasmettitori, dovete pagarne il costo intero e voltarli immediatamente.

I benefici indicati sulle tessere Trasmettitore sono descritti sul retro di questo regolamento.

Dado Bonus dei Trasmettitori

Se avete voltato due Trasmettitori collegati, guadagnate l'eventuale dado rosso che si è formato dal collegamento. Nel turno attuale potrà essere usato come dado Bonus, come descritto a pagina 15. Se non lo utilizzerete entro la fine del vostro turno attuale, andrà perduto.

E' possibile usare un dado che ha valore zero, ma probabilmente avrete bisogno di un segnalino Modificatore Dado perché serva a qualcosa. Ad esempio, non potete usare un dado zero in un volo. Tuttavia, alcune Tecnologie vi permettono di usare un dado zero per pagare determinate azioni.

"L'energia sembra arrivare dal nulla. Il nostro lavoro sarà di incanalarla da qualche parte."



*"Gestione centralizzata?
preferisco pensare a me stesso come
ingegnere delle persone."*

QUARTIER GENERALI



Il gioco comprende quattro Mappe Quartier Generale a doppia faccia, che offrono una varietà di azioni aggiuntive. I giocatori possono imparare il gioco più facilmente senza le Mappe HQ, quindi vi consigliamo di lasciarle nella scatola per la vostra prima partita. Quando giocate senza

le mappe HQ, dovreste usare le Mappe Tecnologia AI, AII e AIII.

Nelle partite standard, all'inizio ricevete una Mappa HQ a caso. Questa è unica alla vostra corporazione, e nessun altro giocatore potrà utilizzarla.

Due Lati

Scegliete a caso quale lato della Mappa HQ volete utilizzare nella partita, oppure, prima di lanciare i dadi, potete decidere quale lato utilizzare. Il lato 1 è leggermente migliore per puntare sulla costruzione delle Girodine. Il lato 2 è meglio se pianificate di far volare molto la vostra Astronave.

La Piramide dei Progetti

I progetti vengono disposti a piramide. Ad inizio partita, solo la riga più in basso è disponibile. Una seconda riga di progetti diventerà disponibile quando i due progetti più sotto sono stati completati. Un progetto nella terza riga diventa disponibile quando quello direttamente sotto di lui è stato completato.

Il progetto più in alto sarà disponibile solo se tutti gli altri sono stati completati. Questa è un'ottima opportunità per fare punti, quindi i giocatori che lavorano nei loro quartier generali verranno ricompensati.

Completare un Progetto

Ogni progetto può essere completato una sola volta per partita. Per completare un progetto, spendete il dado indicato e contrassegnate il progetto come completato utilizzando un gettone del vostro colore.

Tipi di Progetti

Molti progetti offrono un beneficio immediato. Questi sono simili ai Bonus che offrono i pianeti scoperti dalla vostra Astronave. Sono descritti sul retro di questo regolamento.



I progetti come questo vi offrono l'opportunità di fare una Corsa Spaziale. Se tale progetto permette di guadagnare dei punti o altri benefici, li ricevete immediatamente. Tuttavia, i punti per una Corsa Spaziale possono essere guadagnati soltanto quando spostate la vostra Astronave.

Corsa Spaziale

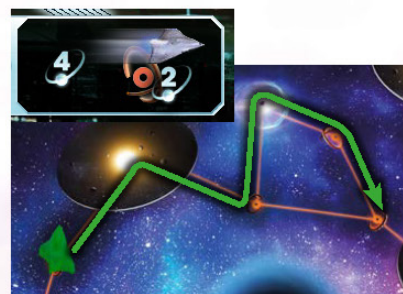
Questa Corsa vi dà la possibilità di guadagnare dei punti visitando più Portali di Salto di uno stesso colore. Potete fare una Corsa Spaziale solo se avete completato un progetto che vi permette di farla. Potete fare una particolare Corsa Spaziale una volta per partita, ma dovete scegliere se usare tale opportunità in un particolare volo oppure conservarla per un volo seguente.

Per fare una Corsa Spaziale, dichiarate quale progetto che avete completato volete utilizzare durante lo spostamento della vostra Astronave (la Corsa Spaziale si applica ad un solo dado, anche se la vostra Astronave si è spostata ancora nella prossima azione). Se avete completato più progetti della Corsa Spaziale che non avete ancora usato, potete sceglierne uno di quelli (ma non più di uno). L'obiettivo sarà quello di visitare quanti più Portali di Salto riuscite nello stesso volo. Non dovete considerare quello dal quale siete partiti, ma quelli sui quali vi siete fermati oppure che avete attraversato. Ogni Portale conterà solo una volta, anche se lo avete visitato più volte. Per ogni Portale del colore indicato, guadagnate il numero di punti determinati dal progetto.

Esempio: il giocatore Verde completa questo progetto e guadagna subito 4 punti. Più avanti nella partita, decide di usare la Corsa Spaziale. Usa un dado 5 per spostare la sua Astronave.

Visita 3 Portali Arancio ed ottiene 6 punti (nessun punto per il Portale iniziale, anche se è Arancio).

Ha utilizzato un dado 6, quindi potrà visitare due volte un Portale Arancio, ma ciò non gli fornirà ulteriori punti perché ogni Portale conta soltanto una volta.



Quando avete usato il progetto Corsa Spaziale completato, piazzate un gettone sopra l'icona Corsa Spaziale per ricordarvi che non potrete usarlo ancora.



Quando usate questo progetto, scegliete il colore che vi frutterà dei punti per la Corsa Spaziale. Guadagnerete i punti solo per un colore.

BREVETTARE DELLE TECNOLOGIE

Progresso Tecnologico

Ogni partita utilizza 3 Mappe Tecnologia (una Mappa scelta a caso per ognuno dei gruppi I, II e III). Tutte le Tecnologie sono visibili già ad inizio partita.

Nel primo round, tutte le Tecnologie nella prima riga sono disponibili (questo è l'arco più interno, più vicino alla Mappa Stellare). Il segnalino Tempo dovrebbe puntare a questa riga.

Le righe oltre il segnalino Tempo non sono ancora in gioco. Al termine di ogni round, il segnalino Tempo deve essere spostato sulla prossima riga, ad indicare la disponibilità di nuove Tecnologie. Tutte le righe prima di quella nuova continuano a restare disponibili.



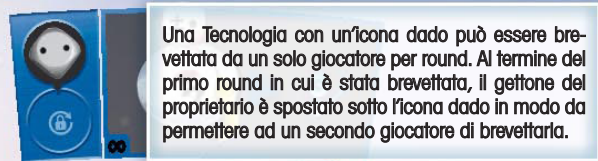
Pagare i Brevetti

Nel vostro turno, potete spendere un dado per brevettare una Tecnologia disponibile. Il costo è stampato a fianco della Tecnologia. Piazzate il vostro segnalino sull'icona del costo per indicare che avete brevettato la Tecnologia.

Due Brevetti

Nell'interesse della competizione, ogni Tecnologia può essere brevettata da due giocatori diversi. Quando due giocatori hanno brevettato una Tecnologia, nessun altro potrà avere accesso ad essa per il resto della partita. Un giocatore non può brevettare due volte la stessa Tecnologia.

Ci sono due diversi processi di brevetto:



Una Tecnologia con un'icona dado può essere brevettata da un solo giocatore per round. Al termine del primo round in cui è stata brevettata, il gettone del proprietario è spostato sotto l'icona dado in modo da permettere ad un secondo giocatore di brevettarla.

Nota: nelle partite con 2 giocatori, le Tecnologie con un'icona dado possono essere brevettate da un solo giocatore.



Una Tecnologia con due icone dado possono essere brevettate da due giocatori diversi anche nello stesso round.

Effetti dei Brevetti

Alcuni brevetti forniscono dei Bonus immediati. Altri offrono un'abilità speciale che potete usare per il resto della partita. Tutte le Tecnologie sono descritte nel Manuale delle Tecnologie.

COMPRARE UN MODIFICATORE DADO

Certi progetti HQ, Sistemi Planetari e brevetti possono offrirvi un segnalino Modificatore Dado. E' anche possibile acquistarne semplicemente uno. Potete acquistare un modificatore +/- spendendo un dado 1 oppure un dado 2. Potete acquistare un segnalino Modificatore Dado +2 solo con un dado 2.

I segnalini Modificatore Dado non sono limitati. Se dovessero esaurirsi quelli disponibili, utilizzate delle monete o altri oggetti in loro sostituzione.



DADO BONUS

Il Dado Rosso

In ogni round potete usare al massimo un dado Bonus. Se avete accesso a più di un dado Bonus, dovete scegliere quale usare.

I dadi Bonus sono rappresentati nell'iconografia dai dadi rossi. Quando ne usate uno, potete prendere il dado rosso dal buco nero al centro della Mappa ed impostarne il valore. Dopo averlo utilizzato, riportatelo nel buco nero.

Il vostro dado Bonus può essere usato proprio come un altro dado. In particolare, può essere usato con un segnalino Modificatore Dado. Non c'è limite all'ordine con cui usate i vostri dadi.

Copiare Uno dei Dadi Avanzati

Quando i giocatori hanno scelto i loro dadi, ne rimane uno (o tre in una partita con 2 giocatori). Durante la Fase delle Azioni del vostro turno, è possibile copiare un dado avanzato ed utilizzarlo come dado Bonus. Pagate 4 cubetti Ingegneria alla banca e impostate il dado rosso al valore che state copiando. L'attuale dado fisico argentato dovrà rimanere sulla Mappa dei Dadi. L'uso da parte di un giocatore di questo dado non ne impedisce ad un altro di utilizzarlo.

Usare un Dado Bonus nella vostra Matrice di Trasmissione

Quando voltate una tessera Trasmissione, potete creare un dado rosso se le due tessere adiacenti sono già on-line. Potete usare subito questo dado come dado Bonus nel turno (non potete conservarlo). Se create più dadi di questo genere, potete usarne soltanto uno.



Usare un Duplicatore di Dadi



Certi brevetti e progetti HQ vi permettono di spendere un dado per ottenerne due. Il primo dado è un dado argentato regolare che potrete utilizzare come al solito. Quando pagate per questa azione, invece di riportare il vostro dado argentato nel buco nero, impostatelo al nuovo valore e riprendetelo. Il dado rosso è un dado Bonus. Non potete fare quest'azione a meno che non usate il dado rosso indicato.

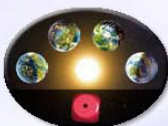
Brevettare un Dado



Quando brevettate questa Tecnologia, dovete pagare un cubetto Ingegneria e usare il dado indicato come dado Bonus. Se non potete farlo, allora non potete brevettare questo dado.

Nota: in generale, potete brevettare una Tecnologia oppure completare un progetto HQ anche quando non potete usarne i suoi benefici completi. Quelle che vi offrono un dado rosso sono un'eccezione.

Bonus Esplorazione



Alcuni Sistemi Planetari offrono un dado Bonus. Se vi viene offerto questo Bonus Esplorazione e non volete usarlo (ad esempio, perché avete già usato un diverso dado Bonus), ricordatevi che invece potete sempre pescare una tessera Bonus Esplorazione.

FASE DELLA PRODUZIONE

Sommario della Fine Round

Quando ogni giocatore ha eseguito un turno durante la Fase delle Azioni, arriva il momento della Fase della Produzione. I giocatori guadagnano alcuni cubetti Ingegneria e si preparano per il prossimo round. Nello specifico, dovrebbero eseguire i prossimi passi, in ordine:

1. Determinare il nuovo ordine di gioco.
2. Distribuire i cubetti Ingegneria.
3. Ricevere le penalità sul Tracciato dell'Iniziativa e dell'Ingegneria.
4. Guadagnare punti e cubetti per i Trasmettitori on-line.
5. Guadagnare i punti per le Girodine funzionanti.
6. Guadagnare i punti per certe Tecnologie.
7. Prepararsi al nuovo round.

Determinare l'Ordine di Gioco

Risistemate le Astronavi sugli spazi relativi all'ordine di gioco, in base all'ordine dei gettoni dei giocatori sul Tracciato dell'Iniziativa. Quello più a sinistra sarà del giocatore che inizierà il prossimo round. Quello più a destra sarà del giocatore che agirà per ultimo. Se più segnalini si trovano nello stesso spazio, quelli in alto avrà la precedenza rispetto a quelli che si trovano sotto di lui. Questo nuovo ordine di gioco si dovrà applicare a partire dal prossimo round.

Dovrete risistemare le Astronavi anche se questa è la fine dell'ultimo round. L'ordine di gioco risultante frutterà punti durante il calcolo finale.

Nota: le Astronavi non corrispondono ai segnalini Iniziativa all'inizio del round 1, ma all'inizio di ogni round successivo corrisponderanno.

Guadagnare Cubetti Ingegneria

I giocatori ricevono dei cubetti Ingegneria come indicato di fianco al Tracciato dell'Ingegneria. Inoltre, se i segnalini dei giocatori si trovano nello stesso spazio, i pareggi sono risolti a favore di quello che si trova più in alto.

L'esatta natura dei benefici dipenderà dal numero dei giocatori.

Esempio:

Il giocatore Rosso è in testa, quindi riceve 3 cubetti Ingegneria. Il Verde è il secondo perché il suo segnalino si trova sopra quello del Giallo. Il Verde giocatore guadagna quindi 2 cubetti Ingegneria, e il Giallo non ne riceve.



I cubetti Ingegneria possono essere usati per vari scopi - comprare un dado Bonus, comprare dei punti da certi Trasmettitori on-line e comprare dei punti Bonus dagli obiettivi di fine partita.

Penalità



Il Tracciato dell'Iniziativa e quello dell'Ingegneria hanno degli spazi sul lato destro con i valori -1 e -2. Un giocatore il cui gettone si trova in uno di questi spazi, perde il numero di punti indicato (se entrambi i gettoni sono sugli spazi penalità, il giocatore riceve le penalità per ognuno). Il punteggio non può scendere sotto lo zero.

Trasmettitori On-line

Un Trasmettitore on-line viene voltato quando tutti i costi in dadi sono stati pagati. In questo momento, tale Trasmettitore potrà produrre punti o cubetti Ingegneria.

Nota: i Trasmettitori che producono dei cubetti Ingegneria possono essere risolti per primi. Poi, potete spendere questi cubetti per acquistare punti.

Guadagnare i Punti per le Girodine Funzionanti



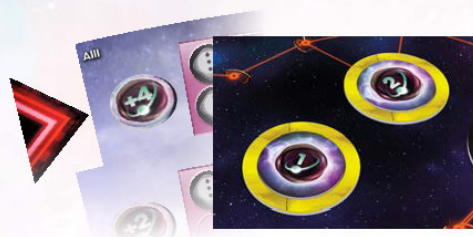
Una Girodina funzionante è stata piazzata su una Pulsar che si controlla ed è stata girata sull'altro lato. In questo momento tali Girodine producono dei punti.

Ogni Girodina funzionante produce la quantità di punti indicata sul suo lato, più altri punti indicati a sinistra della riga delle Tecnologie del round attuale (il segnalino Tempo

dovrebbe puntare alla destra di questo valore).

Esempio:

La Girodina media produce 6 punti (4+2). Quella piccola ne produce 5 (4+1). La produzione totale in punti delle Girodine del giocatore Giallo è quindi di 11.



Nota: anche se la riga delle Tecnologie permette di guadagnare 0 punti, le Girodine funzionanti producono comunque i punti indicati sui loro segnalini.



Questo simbolo indica che il numero dei punti dipende dal lancio dei dadi. Se il segnalino Media è su uno spazio dado, il valore +? è uguale al valore dei dadi in quello spazio. Se il segnalino si trova tra due spazi dado, usate il maggiore dei due valori.

Esempio:

Ogni Girodina funzionante produce 5 punti, in aggiunta al valore indicato sui segnalini.



Guadagnare i Punti per le Tecnologie



Le Tecnologie verdi, contrassegnate con l'icona Z, possono offrire dei punti alla fine di ogni round. Verranno totalizzate in questo momento.

Preparare il Prossimo Round

Se non è l'ottavo round, eseguite la prossima preparazione del nuovo round:

- Scartate ogni Trasmettitore che non è stato preso durante il round attuale. Distribuite 3 nuovi Trasmettitori pescandoli dalla pila (le lettere sui 3 nuovi Trasmettitori non sempre combacceranno. Ad esempio, all'inizio del round 3, avrete 2 Tecnologie A e 2 Tecnologie B).
- Per ogni Tecnologia che è stata brevettata per la prima volta nel round attuale, spostate il gettone verso il basso ad indicare che un giocatore diverso potrà brevettare questa Tecnologia (fatelo anche per le Tecnologie che possono essere brevettate due volte nello stesso round - è facile vedere che uno spazio è vuoto). Sulle Tecnologie con i gettoni di 2 giocatori non è necessario fare nulla, dato che nessuno potrà più brevettarle.
- Spostate il segnalino Tempo sulla prossima riga delle Tecnologie, verso l'alto. Questa nuova riga di Tecnologie entrerà in gioco a partire dal prossimo round.

SOMMARIO DEL PUNTEGGIO

Ci sono molti modi per guadagnare punti durante la partita.

Durante la Fase delle Azioni:

- Potete ricevere un Bonus per essere il primo o il secondo giocatore ad aver costruito due Girodine dello stesso tipo.
- Potete guadagnare dei punti per aver voltato certi Trasmettitori.
- Quando il vostro volo termina su un Sistema Planetario con un pianeta blu disponibile, guadagnate dei punti da una tessera Bonus Esplorazione.
- Certi brevetti vi offrono dei punti immediati.
- Alcuni brevetti vi offrono dei punti per certe azioni.
- Alcuni progetti HQ vi offrono dei punti immediati.
- Altri progetti HQ vi offrono l'opportunità di guadagnare dei punti quando volate e visitate dei Portali di Salto di un determinato colore.

Durante la Fase della Produzione:

- Alcuni Trasmettitori on-line producono dei punti oppure vi offrono l'opportunità di comprarne.
- Tutte le Girodine funzionanti producono dei punti.
- Alcuni brevetti producono dei punti.
- Potete perdere dei punti se vi trovate nell'ultimo spazio a destra sul Tracciato dell'Iniziativa oppure sul Tracciato dell'Ingegneria.
- In 2 giocatori, guadagnate 1 punto per essere il terzo sul Tracciato dell'Ingegneria.

A fine partita:

- Guadagnate dei punti come riepilogato sui Fogli di Riferimento. Questo è descritto nella prossima sezione.



Nota: quando raggiungete 100 punti o più, prendete la vostra tessera da 100 punti e ponetela di fronte a voi. Se raggiungete i 200 punti, voltate questa tessera sull'altro lato.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina alla fine dell'ottavo round. A fine partita, guadagnerete dei punti per i vari raggiungimenti.

Tessere Obiettivo

Ogni partita ha tre Obiettivi, indicati dalle tessere Obiettivo. Per la vostra prima partita vi consigliamo di usare solo le tessere Obiettivo con l'icona . Nelle partite standard le tre tessere Obiettivo sono scelte a caso (le altre tre ritornano nella scatola).

Una tessera Obiettivo offre vari modi per guadagnare punti a fine partita:

Se soddisfatte l'Obiettivo raffigurato, a fine partita guadagnerete il numero di punti vittoria indicato. In quel momento, avrete l'opportunità di comprare il primo Bonus spendendo il numero indicato di cubetti Ingegneria. Se pagate per il primo Bonus, avete l'opportunità di comprare il secondo Bonus (se c'è).

Esempio: se avete brevettato almeno cinque Tecnologie, a fine partita guadagnerete 6 punti. Inoltre, avrete la possibilità di comprare 6 o più punti con 4 cubetti Ingegneria. Se comprate questo Bonus, otterrete la possibilità di comprare altri 6 punti per un cubetto in più. I Bonus sono disponibili solo se avete brevettato almeno cinque Tecnologie.

I beni sono listati nella prossima pagina.



Punteggio Finale

I giocatori totalizzano i loro punti a fine partita, come indicato sui Fogli di Riferimento.

1. I brevetti viola vi offrono dei punti a fine partita. Molti di questi potranno essere guadagnati in questo passo. Alcuni incrementeranno il vostro punteggio in uno dei prossimi passi.
2. Guadagnate i punti per le tessere Obiettivo.
3. Guadagnate 1 punto per ogni Pulsar che controllate e che non abbia una Girodina oppure ne abbia una ancora in costruzione.
4. Guadagnate 1 punto per ogni Girodina che avete ancora in costruzione oppure sul tavolo di fronte a voi.
5. Guadagnate 1 punto per ogni coppia di cubetti Ingegneria rimasto (un solo cubetto non vi frutta nulla).
6. Guadagnate dei punti per la posizione finale sul Tracciato dell'Iniziativa. Il primo posto vale sempre 7 punti, mentre il secondo ne vale 4. Con due o quattro giocatori, anche il terzo posto vale 2 punti. In una partita con tre giocatori, per il terzo posto non guadagnate punti.
7. Infine, ogni giocatore guadagna dei punti in base al numero delle Stazioni Spaziali che possiede sui Sistemi Planetari, come indicato sui Fogli di Riferimento. Per 13 Stazioni guadagnate 50 punti, con un Bonus di +3 per ogni Stazione oltre la tredicesima.



Nota: le tessere Bonus Esplorazione e le Tecnologie con questa icona si applicano al passo 7 precedente. Non si applicano invece ad ogni altra situazione nella quale considerate le Stazioni Spaziali.

Vittoria

Dopo aver sommato tutti i punti, chi ne ha di più vince la partita. I pareggi sono risolti a favore del giocatore più avanti sul Tracciato dell'Iniziativa.

TESSERE OBIETTIVO



Obiettivo: avere almeno 2 Girodine funzionanti dello stesso tipo.



Obiettivo: avere almeno 3 Girodine funzionanti dello stesso tipo.



Obiettivo: avere almeno 2 Girodine funzionanti di tipo diverso.



Obiettivo: avere almeno 3 Girodine funzionanti di tipo diverso.



Obiettivo: avere almeno 3 Trasmettitori on-line



Obiettivo: avere almeno 4 Trasmettitori on-line

Nota: in una partita con due tessere Obiettivo che richiedono delle Girodine funzionanti, quella usata per soddisfare un Obiettivo non potrà essere considerata per soddisfare anche l'altro Obiettivo.



Obiettivo: avere almeno 9 gettoni sui pianeti della Mappa Stellare.



Obiettivo: avere almeno 11 gettoni sui pianeti della Mappa Stellare.



Obiettivo: avere almeno 5 Tecnologie brevettate.



Obiettivo: avere almeno 6 Tecnologie brevettate.



Obiettivo: aver completato almeno 5 progetti HQ (i progetti Corsa Spaziale completati contano anche se non è stato usata la Corsa Spaziale).



Obiettivo: aver completato e usato almeno 3 progetti Corsa Spaziale (i progetti Corsa Spaziale usati in un volo che ha totalizzato 0 punti contano ancora come usati).

Nota: le Tecnologie e le tessere Bonus Esplorazione che possono essere considerate come Stazioni aggiuntive durante il conteggio delle Stazioni a fine partita, non si applicano a questa tessera Obiettivo.

PARTITE CON 2 GIOCATORI

Preparazione

Usate il lato della Mappa per le partite con 2-3 giocatori. Tutte le altre Mappe rimangono le stesse, indipendentemente dal numero di giocatori.

In 2 giocatori, due Astronavi sono usate per l'ordine di gioco. Decidete a caso chi sarà il primo giocatore. Piazzate le Astronavi del primo giocatore negli spazi 1 e 3 dell'ordine di gioco e quelle del secondo giocatore negli spazi 2 e 4 (l'Astronave rimanente sarà quella che si sposterà sulla Mappa, come al solito).

Ogni giocatore ha 2 gettoni sul Tracciato dell'Iniziativa e sul Tracciato dell'Ingegneria. Questi sono impilati in ordine inverso rispetto l'ordine di gioco, come al solito.

Esempio: se il giocatore Verde è il primo, i gettoni e le Astronavi rispecchieranno la prossima figura:



Fase dei Dadi

Il primo giocatore lancia 7 dadi argentati. I giocatori ne sceglieranno 2, come al solito. Le scelte verranno fatte seguendo l'ordine di gioco. Quindi, è possibile che il primo giocatore scelga anche il secondo, il terzo e il quarto dado, a seconda dell'ordine di gioco indicato dalle Astronavi.

Quando sposta i gettoni per ricevere i guadagni e le penalità, un giocatore può scegliere qualsiasi dei suoi quattro gettoni, a meno che non ne sposti uno in particolare che termina nello spazio più a destra sul tracciato scelto.

Fase delle Azioni

Alla fine rimangono 3 dadi. Un giocatore può usare 4 cubetti Ingegneria per copiare un altro dei 3 dadi rimasti, come un dado Bonus.

Il giocatore che è primo nell'ordine di gioco farà il primo turno, poi l'avversario farà il secondo turno (le posizioni delle altre Astronavi non dovranno essere considerate durante questa Fase).

I segnalini in un colore non utilizzato sono usati per occupare i pianeti con le icone 3+ e 4. Le Tecnologie con un'icona dado possono essere brevettate solo da un giocatore.

Tutto il resto rimane identico. In particolare, il guadagno di 4 punti costruzione per essere il secondo giocatore ad aver costruito 2 Girodine dello stesso tipo è ancora in vigore.

Fase della Produzione

Risistemate tutte e 4 le Astronavi in base ai 4 gettoni sul Tracciato dell'Iniziativa (nella preparazione del round 1, i gettoni sono raggruppati in ordine inverso). Ma all'inizio dei successivi round, l'ordine delle Astronavi dovrà corrispondere a quello indicato sul Tracciato dell'Iniziativa. Questo sarà il nuovo ordine di gioco.

I guadagni per la posizione sul Tracciato dell'Ingegneria sono stampati sul lato per 2 giocatori della Mappa:

- 2 cubetti Ingegneria per il giocatore il cui gettone è più avanti.
- 1 cubetto per il giocatore con il gettone in seconda posizione.
- 1 punto per il giocatore con il gettone in terza posizione.

Notate che se un giocatore è primo e secondo sul Tracciato dell'Ingegneria, riceverà 3 cubetti.

Un giocatore nell'ultimo spazio a destra di un tracciato riceverà le penalità per ogni gettone su uno degli spazi penalità.

Punteggio Finale

Il punteggio finale si calcolerà come al solito. Quando calcolate l'iniziativa, guadagnate i punti come nelle partite con quattro giocatori. Un giocatore riceverà i punti per le due posizioni.

PARTITE CON 3 GIOCATORI

Ci sono tre differenze sostanziali tra una partita con 3 giocatori e una con 4 giocatori:

- La partita con 3 giocatori utilizza l'altro lato della Mappa, che contiene diversi guadagni sul Tracciato dell'Ingegneria.
- La partita con 3 giocatori utilizza solo 7 dadi argentati.
- I gettoni del colore non utilizzato sono usati per occupare i pianeti con l'icona 4.
- Nel calcolo del punteggio finale, per la terza posizione non si guadagnano punti

"Sono appena arrivato per guadagnare dei soldi. Ma ora che abbiamo costruito questo posto, non c'è nessun altro luogo in cui preferirei essere."



RIEPILOGO DELLE ICONE

Benefici Immediati



Guadagnate il numero indicato di punti.



Prendete il tipo indicato di tessera Girodina dalla Mappa delle Girodine.



Prendete dalla Mappa delle Girodine 1 tessera Girodina di uno dei due tipi indicati.



Prendete 1 tessera Girodina a scelta dalla Mappa delle Girodine.



Prendete 2 tessere Girodina dalla Mappa delle Girodine, che dovranno essere di tipo diverso.



Pescate una tessera Bonus Esplorazione (e valutatela). Molte tessere devono essere subito scartate. Se non ci sono più tessere da pescare, rimescolate gli scarti e pescate dalla nuova pila.



Guadagnate i segnalini Modificatore Dado +/- indicati (se non ce ne sono più, usate degli oggetti qualsiasi in sostituzione).



Guadagnate i dadi indicati. Entro il turno attuale dovete usare il dado Bonus rosso, altrimenti lo perdetevi. I duplicatori di dadi sono descritti a pagina 15.



Guadagnate il numero indicato di cubetti Ingegneria (questi cubetti non si esauriscono. I segnalini che rappresentano 4 cubetti sono usati per indicare 4 cubetti). Potete fare gli scambi di cubetti a piacere.



Guadagnate un dado rosso del valore indicato, che potete usare come dado Bonus per il turno attuale (ricordatevi, se non volete o non potete usare un Bonus Esplorazione di un Sistema Planetario, potete sempre pescare invece una tessera Bonus Esplorazione).

Altri Benefici



Questo progetto vi permette di fare una Corsa Spaziale. Queste sono descritte a pagina 14.



Questo progetto vi permette di fare una Corsa Spaziale di un colore a scelta, come descritto a pagina 14.



Se pescate una di queste tessere Bonus Esplorazione, tenetela per il resto della partita (questa è l'unica tessera Bonus Esplorazione che non viene subito risolta e scartata). A fine partita, quando contate le Stazioni sui pianeti, ognuna di queste tessere conta come una Stazione aggiuntiva. Questo si applica solo nel passo di conteggio delle Stazioni, non alle tessere Obiettivo.

Trasmettitori



Guadagnate subito i punti indicati.



Controllate subito una Pulsar isolata.



Teletrasportate subito la vostra Astronave su una Pulsar e consideratela come se avesse terminato il suo volo.



Teletrasportate subito la vostra Astronave su un Sistema Planetario e consideratela come se avesse terminato il suo volo.



Teletrasportate subito la vostra Astronave in qualsiasi luogo e consideratela come se avesse terminato il suo volo.

Nota: non potete mai teletrasportarvi su una Pulsar isolata.



Durante ogni Fase della Produzione, guadagnate i punti indicati.



Durante ogni Fase della Produzione, guadagnate i cubetti Ingegneria indicati.



Durante ogni Fase della Produzione, potete usare 1 cubetto Ingegneria per comprare i punti indicati. Usabile una volta per round. Potete usare un cubetto che è appena stato prodotto da un Trasmettitore.

Un gioco di Vladimír Such

Illustrazioni: Søren Meding

Direttore artistico: Filip Murmak

Project Manager: Petr Murmak

Manager di Produzione: Vít Vodička

Traduzione (non ufficiale): Maurizio Bignoli (Gylas)

Responsabile Test: Michal "Elwen" Tach

Tester: Vodka, Vojta, Katka, Kája, Mirek, Uhlík, Vlaada, Vitek, Křten, Filip, Lén'a, Janč'a, Petr, áslava, Paul Grogan, Joshua, Állas, Jirka Bauma, Milo, meggy, Pogo, David Korejtko, Chase Brouthers, Juraj, Daniela, Ben, Jo ko Kudla, Michal Tomašovič, Karel Száko, Tomáš Helmich, Ondra Stejskal, Lukáš Paika, Jehlička, Vík, Pityu, Merwin, Johnny, Anthony Rubbo, John Raines, and many others members of various game clubs in the Czech Republic, and all those great people from Czechgaming, The Gathering of Friends, Ihle, Beskydské zimní hrátky, Herní vikend, and other events in our solar system.

Thanks to Radim "Finder" Pech for awesome rulebook images.

Special thanks to Katka Suchá, for everything.

Dice Tower Seal of Excellence is a trademark of The Dice Tower, LLC and is used with permission.

CGE
Czech Games Edition

© Czech Games Edition

October 2017

www.CzechGames.com