



di **Klaus Teuber**

per 2 giocatori dai 12 anni in su

Traduzione e adattamento a cura di Gylas per Giochi Rari

Versione 1.0 – Maggio 2002



<http://www.giochirari.it>

e-mail: giochirari@giochirari.it

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte. Tutti i diritti sul gioco “Starship of Catan” sono detenuti dal legittimo proprietario.

La Storia

Due viaggiatori stellari della flotta di Catan sono stati attirati in un misterioso buco nero. Persi e confusi, si ritrovarono in una galassia sconosciuta. I viaggiatori non sapevano come trovare la via del ritorno e i loro motori non erano così potenti per affrontare un viaggio molto lungo. Tranne che per alcuni Beni Commerciali, i loro supporti erano scarsi e avevano raggiunto un livello critico.

La loro situazione appariva disperata, fino a che essi non incontrarono 4 razze aliene pacifiche:



Gli Scienziati donarono loro una grande somma di Astro (la valuta di quella galassia).



I Popoli Verdi gli assegnarono una colonia planetaria. Questa donazione aiutò i due viaggiatori a vincere la loro scarsità di Risorse.



I Mercanti introdussero i viaggiatori alle abitudini commerciali della galassia.

I Diplomatici offrirono il loro aiuto guidando i viaggiatori indietro verso la loro galassia.



Ma prima, i due viaggiatori avrebbero dovuto affrontare un richiesta per poter appartenere al Concilio dei Consiglieri Galattici.

Ora potrete prendere le parti di questi due viaggiatori! Guidate le vostre astronavi attraverso le profondità della galassia aliena! Fondate delle colonie e degli avamposti commerciali! Combattetevi contro i pirati saccheggiatori! Se avrete successo, guadagnerete la prestigiosa carica di Consiglieri del Consiglio Galattico.

Preparazione del Gioco

Ogni giocatore prende una delle due astronavi, che è formata da due pezzi unibili a puzzle. L'Astronave è piazzata di fronte al proprietario. Ogni Astronave ha 5 Compartimenti di Carico. Ogni Compartimento può contenere 1 tipo di Risorsa.



Metallo



Carburante



Cibo



Carbone



Beni Commerciali



La quantità di Risorse contenute in ogni Compartimento è indicata dai Segnalini Risorse. Ogni giocatore inizia la partita con 2 Beni Commerciali. Piazzate uno dei Segnalini Risorsa nel Compartimento di Carico dei Beni Commerciali, in modo che la sua freccia indichi 2 Beni Commerciali.

I restanti Segnalini Risorsa vengono piazzati coperti (in modo che non si vedano le frecce stampate su di essi) in ogni altro Compartimenti di Carico. Ogni Compartimento deve avere un Segnalino Risorsa. I Segnalini coperti stanno ad indicare che il giocatore non possiede nessuna di quelle Risorse.

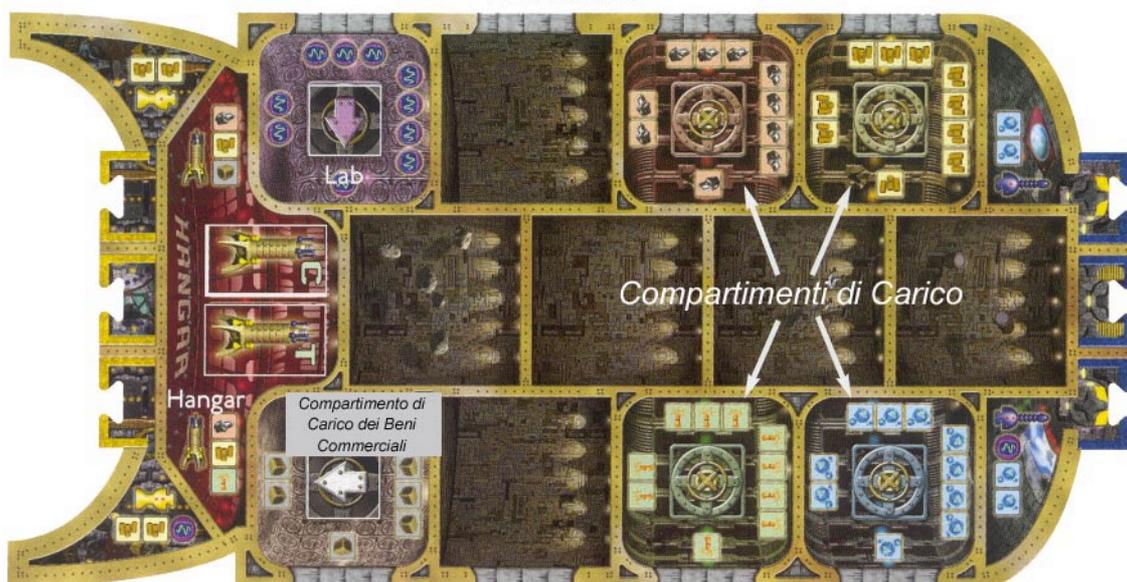


Ogni giocatore prende anche un Segnalino Scientifico e lo piazza nel proprio Laboratorio Scientifico. La freccia in esso contenuta deve indicare l'immagine con 1 Punto Scientifico.

Ogni Astronave possiede anche un Hangar. Ogni Hangar ha due stanze che possono contenere fino a due Navette. All'inizio del gioco, ogni giocatore prende una Nave Coloniale (C) e una Nave Commerciale (T), e le piazza nel proprio Hangar. Ogni giocatore prende anche una Nave Coloniale e una Commerciale aggiuntiva, e le piazza entrambe a destra della sua Astronave.



L'Astronave



Separate tutte le carte Settori dalle altre carte. Trovate le due carte Settore con il Sole e la Luna. Queste saranno le colonie di partenza che il Popolo Verde ha donato ai viaggiatori.



Un giocatore prende le 2 carte colonia, e le nasconde, una in ogni mano. Poi, l'avversario sceglie a caso una mano e prende la colonia nascosta. L'altro giocatore prende la colonia restante. Queste saranno le colonie di partenza dei giocatori.

Ogni giocatore piazza la sua colonia scoperta di fronte a se, sotto la propria Astronave ❶.



Poi, separate le carte Settore che hanno il bordo colorato e con un numero romano dalle carte Settore che non hanno bordo. Mescolate assieme tutte e 40 le carte senza bordo. Separatele in quattro mazzi di 10 carte ognuno, e piazzatele tra le due Astronavi. Questi mazzi sono i Settori dello Spazio, e durante la partita i viaggiatori potranno esplorarli ❷.

Le carte con il bordo sono le Riserve. Esse devono essere separate in 4 mazzi, a seconda del numero romano stampato su di esse. Ognuno di questi quattro mazzi viene mescolato separatamente. Poi, create un mazzo unico formato da questi singoli mazzi, mettendoli uno sopra l'altro. Non rimescolate il mazzo grande che si è venuto a creare! Le carte con il numero romano IV devono essere messe sotto, poi verranno le carte con il numero III, piazzate sopra, seguite dalle carte II ed infine dalle carte I. Il mazzo completo delle carte Riserva verrà sistemato da una parte dell'area di gioco ❸.

Ora, dovete dividere le carte Avventura. Ogni carta Avventura ha sul retro un numero, che va dall'1 al 4. Separate le carte in base a questo numero. Mescolate ogni gruppo, poi unitele tutte assieme come avete fatto con le carte Riserve. Le carte con il numero "4" resteranno in fondo al mazzo e proseguendo verso l'alto, seguiranno le carte con il numero "3", il numero "2" ed infine, sopra tutte le altre, le carte con il numero "1". Questo mazzo andrà sistemato vicino al mazzo delle Riserve. Poi, scoprite le prime 3 carte Avventura. Queste saranno le Missioni che i viaggiatori potranno intraprendere durante la partita ❹.

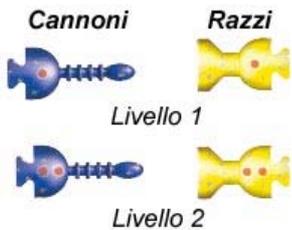


Durante la partita, i giocatori potranno migliorare le loro Astronavi usando le tessere Modulo.

Ogni giocatore deve prendere il gruppo di 6 tessere Modulo di Livello 1 che hanno il proprio simbolo. Dovranno piazzare queste tessere a faccia in giù (con il simbolo rivolto verso l'alto) nei 6 spazi delle loro Astronavi. Ogni giocatore può cominciare la partita con 1 Modulo a sua scelta. Selezionate il Modulo che volete e giratelo a faccia in su.

SUGGERIMENTO: per la vostra prima partita, vi conviene scegliere il "Modulo Logistico" ("Logistics Module"). E' il Modulo più utilizzato dai giocatori alle prime armi ❺.

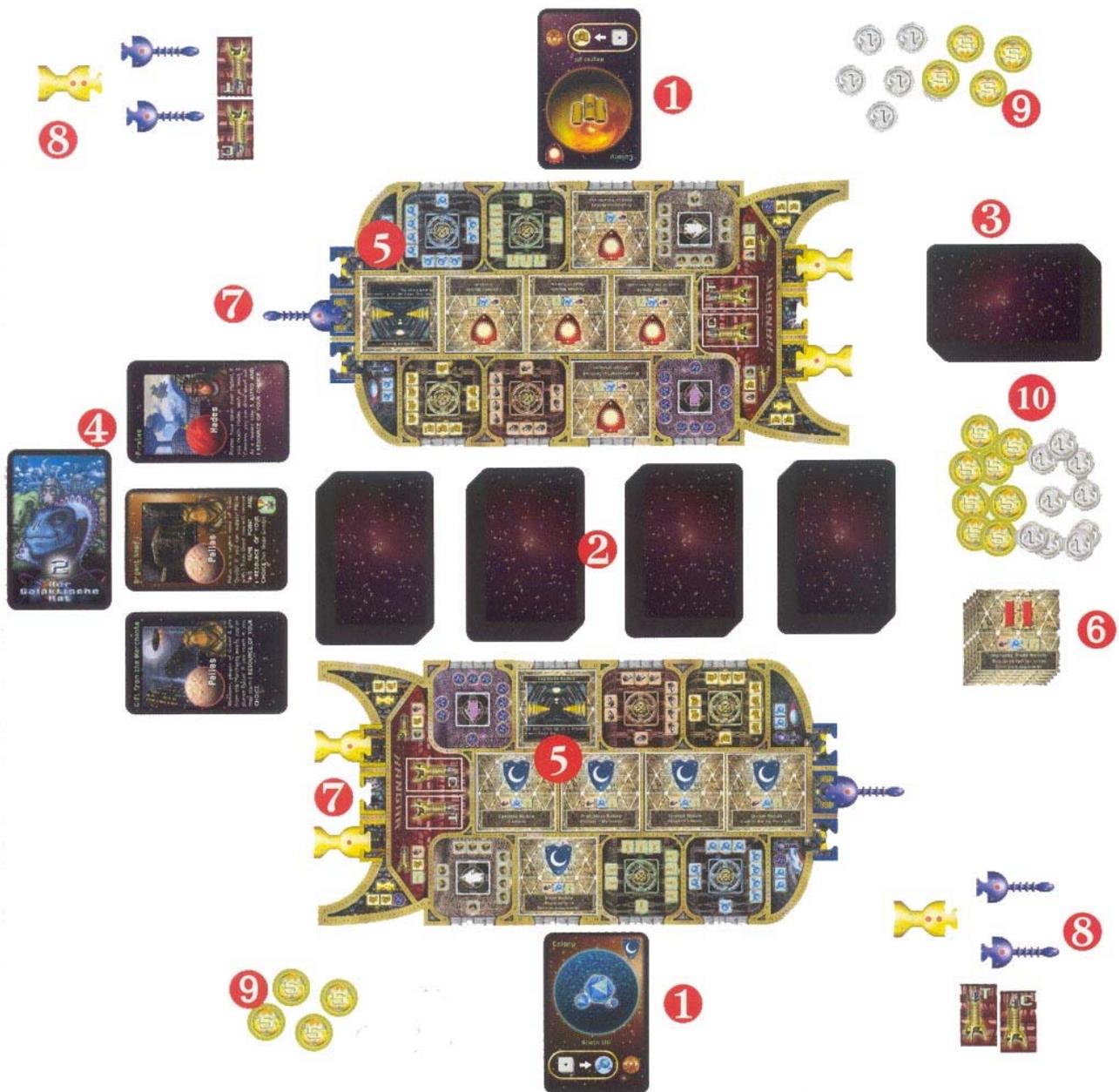
Piazzate le tessere che corrispondono ai Moduli di Livello 2 da parte. Questi sono più avanzati dei Moduli di Livello 1, e i giocatori potranno costruirli durante la partita ❻.



Ogni giocatore prende 3 Cannoni e 3 Razzi, da tenersi da parte, vicino alla propria Astronave. Queste tessere hanno una doppia faccia. Una presenta i Cannoni e i Razzi di Livello 1 (1 punto), l'altra i Cannoni ed i Razzi di Livello 2 (2 punti). All'inizio della partita, ogni giocatore possiede 2 Razzi e 1 Cannone, tutti al Livello 1. Agganciate il vostro Cannone sul fronte della vostra Astronave, e i due Razzi sul retro **7**.

Piazzate i rimanenti Cannoni e Razzi a destra della vostra Astronave **8**. Ogni giocatore prende la propria somma iniziale di 25 Astro. Piazzate i soldi a sinistra della vostra Astronave in modo che siano visibili ad entrambi i giocatori **9**. I soldi restanti verranno piazzati nella banca, in un lato dell'area di gioco **10**.

Piazzate entrambe i dadi e le carte di Vittoria Speciale "Amico dei Popoli" ("Friend of the People") e "Eroe dei Popoli" ("Hero of the People") in una parte dell'area di gioco.



A questo punto, vi consigliamo di fermare la lettura di queste regole e di leggere invece il libretto del Prof. Easy. Se lo fate, andate a pagina 1 di questo manualetto e cominciate il gioco introduttivo.

Obiettivo del Gioco

Il primo giocatore a raggiungere durante il suo turno i 10 Punti Vittoria, vince la partita. Ogni giocatore parte con 1 Punto Vittoria, rappresentato dal simbolo che si trova sulla propria carta Colonia.



Giocare

Sequenza dei Turni

Il giocatore che ha il simbolo della Luna comincia la partita. Il turno di un giocatore è diviso in 3 fasi:

1. Fase della Produzione
2. Fase del Volo
3. Fase della Contrattazione e della Costruzione

Una volta che un giocatore ha completato la terza fase, il suo turno è finito.

1. Fase della Produzione

All'inizio del proprio turno, dovete determinare quale pianeta può produrre delle Risorse. Lanciate il dado giallo della produzione. Da questo lancio, entrambe i giocatori potranno ricevere la produzione. Se il numero di produzione di una Colonia è uguale al numero ottenuto con il dado, allora quella Colonia produce la Risorsa indicata (vedere Limiti sulla Produzione). Inoltre, i giocatori potranno ricevere anche dei Punti Scientifici e dei Beni Commerciali, se hanno già costruito il Modulo che li produce. Se il risultato del dado giallo è uguale al numero su uno dei Moduli Scientifici o di Produzione, questi produrranno l'elemento specifico. Quando un giocatore guadagna una Risorsa o un Punto Scientifico, ruota il suo Segnalino Risorsa (o il suo Segnalino Scientifico) di 90° in senso orario. Questo avrà la freccia che punta sull'immagine successiva del Compartimento di Carico. Se il Compartimento di Carico è vuoto, il giocatore dovrà scoprire il Segnalino relativo e far puntare la freccia sull'immagine che rappresenta 1 Risorsa.

Ci sono 2 limiti sulla produzione di Risorse:

1) Capacità di Immagazzinamento:

Se non avete costruito il Modulo Logistico, potete immagazzinare solo 2 Risorse in ogni Compartimento di Carico. Il Modulo Logistico di Livello 1, vi permette di immagazzinare 3 Risorse in ogni Compartimento di Carico, e il Modulo Logistico di Livello 3 vi permette di immagazzinare fino a 4 Risorse per ogni Compartimento.

Dovete perdere qualunque produzione che non può essere immediatamente immagazzinata nel corretto Compartimento.

Un Laboratorio Scientifico può sempre ricevere fino a 4 Punti Scientifici.

2) Limitazione sulla Produzione:

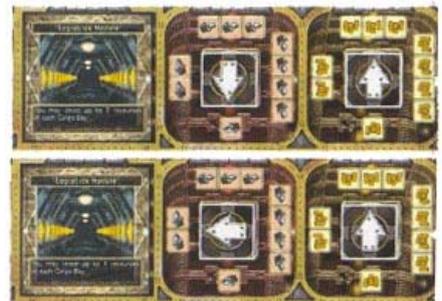
Se un giocatore ha più di 1 Colonia Planetaria il cui numero è uguale al risultato del dado, solo 1 di queste può produrre.

Esempio della Fase di Produzione:

Un giocatore proprietario dei Pianeti illustrati, ha ottenuto con il dado giallo un "2". Il giocatore può scegliere un Colonia Planetaria che, in questo turno, produca delle Risorse. Egli decide a favore della Colonia di Metalli, e ruota il Segnalino Risorse del suo Compartimento di Carico dei Metalli in modo di aumentarlo da 1 Risorsa a 2.



Se il giocatore avesse ottenuto con il dado un "1", avrebbe perso la produzione di Carburante, perché il suo Compartimento di Carico del Carburante è più pieno (dato che egli ha un Modulo Logistico di Livello 1, può immagazzinare solo 3 unità di Carburante).



Il risultato del dado giallo, determina anche la velocità dell'Astronave del giocatore. Senza variare il risultato, piazzate il dado giallo vicino ai Razzi della vostra Astronave.

2. Fase del Volo

I quattro mazzi delle carte Settore che si trovano tra le due Astronavi, rappresentano i 4 Settori della galassia. All'inizio della vostra Fase di Volo, dovete scegliere quale Settore volete esplorare nel turno corrente. Potete esplorare solo 1 Settore per turno, ma potete scegliere ogni volta un Settore qualsiasi tra i quattro. Dopo aver deciso il Settore che volete esplorare, l'avversario prende quel mazzo. Volta tutte le carte di tale mazzo, una dopo l'altra, nell'area che si trova tra le 2 Astronavi. Quando una carta viene voltata, voi volate in quell'area del Settore.

LA VELOCITA' DI VOLO

Il numero di carte Settore che potete sorvolare durante il vostro turno, dipende dalla velocità della vostra Astronave. La velocità base è uguale al valore dei Razzi sull'Astronave. Ogni Razzo di Livello 1 aggiunge uno alla velocità base, ed ogni Razzo di Livello 2 aggiunge due. Per calcolare la velocità dell'Astronave, aggiungete la sua velocità base al numero ottenuto con il dado giallo.

Esempio: all'inizio del suo turno, un giocatore con 1 Razzo di Livello 2 e 2 di Livello 1 ottiene un "2" con il dado giallo. La velocità della sua Astronave è 6, così in questo turno il giocatore può volare sopra 6 carte Settore.



Il Volo

Nel turno, potete scegliere quale dei 4 Settori volete esplorare. L'altro giocatore prende l'intero mazzo e volta la prima carta piazzandola tra le due Astronavi, vicino ai mazzi dei Settori rimasti sul tavolo (Eccezione: i Pirati).

Poi, dovete decidere se volete fare un'azione durante il volo su quella carta. Se fate un'azione, la carta deve essere girata di 45 gradi per indicare che è stata consumata un'azione. Sia che voi fate o meno l'azione, il vostro avversario volta la successiva carta del mazzo e la piazza scoperta a destra della precedente. In questo modo si verrà a creare una riga di carte Settore, chiamate "Sequenza di Volo".

TERMINE DEL VOLO

Il vostro volo termina quando l'avversario ha rivelato un numero di carte uguali alla velocità della vostra Astronave. Tuttavia, il volo può terminare prima se:

- avete fatto 2 azioni (il Modulo di Comando di Livello 1 vi permette di fare 3 azioni in ogni turno, mentre quello di Livello 2 ve ne permette 4).
- se combattete contro un Pirata e perdete, il vostro volo termina immediatamente.
- se decidete, potete terminare prima il vostro volo. Dovete però decidere prima che la carta successiva sia rivelata.

Mescolare le Carte Settore

Quando il volo è terminato, il vostro avversario deve riprendere tutte le carte del Settore e rimescolarle assieme. Il mazzo viene poi rimesso nella sua posizione originaria, tra le due Astronavi.

Esempio: l'Astronave di un giocatore, in questo turno ha una velocità di "5". Così, egli può scoprire fino a 5 carte. Egli sceglie di volare sul secondo Settore alla sua sinistra. L'avversario prende il mazzo di quel Settore e volta la prima carta. Il giocatore usa questa carta per eseguire un'azione, e la ruota di 45 gradi. L'avversario poi volta la seconda carta del Settore, e il giocatore decide di non usare, così viene girata la terza carta. A questo punto, il giocatore decide di usare questa terza carta per un'altra azione. Avendo utilizzato entrambe le sue azioni, il suo volo termina. L'avversario riprende in mano tutte e 10 le carte del Settore e le rimescola.



AZIONI DURANTE LA FASE DI VOLO

A seconda delle carte Settore rivelate, sono possibili le seguenti azioni:

- A. Comprare o Vendere delle Risorse
- B. Creare una Base Commerciale
- C. Creare una Colonia
- D. Comprare o Vendere Punti Scientifici
- E. Completare una Missione per il Concilio Galattico



A. Comprare o vendere delle Risorse

Quando viene voltato un Pianeta Commerciale, voi potete comprare o vendere le Risorse indicate dal Pianeta (notate la doppia freccia). Per comprare delle Risorse, dovete pagare alla banca il numero di Astro indicati sulla carta. Questa somma deve essere pagata per ogni Risorsa che di vuole acquistare.

Ruotate l'appropriato Segnalino della Risorsa in senso orario (90° per una nuova Risorsa, 180° per due, ecc.). Potete acquistare tante Risorse quanto vi permette il vostro Compartimento di Carico, e se ovviamente avete abbastanza soldi. Potete anche decidere di vendere 1 o più Risorse. Registrate questa vendita ruotando l'appropriato Segnalino Risorsa in senso anti-orario (fino a che non avete venduto tutte le Risorse). Poi, per ogni Risorsa venduta, prendete il numero di Astro indicati sulla carta.

SUGGERIMENTO IMPORTANTE: la chiave del gioco è un'intelligente uso dei Pianeti Commerciali. I giocatori saggi compreranno Risorse a prezzo basso e le venderanno ai pianeti che offriranno le rendite migliori. In questo modo, il giocatore potrà guadagnare abbastanza Astro per vincere la partita!

Se viene scoperto un Pianeta Diplomatico, potete comprare 1 Risorsa di vostra scelta spendendo 3 crediti. Da questo tipo di pianeta, potete acquistare solo 1 Risorsa per visita, ma non potete mai venderne.



B. Fondare una Base Commerciale



Molti Pianeti Commerciali e Avamposti Alieni hanno una grande (T) nell'angolo in alto a destra e in basso un simbolo di una stretta di mano. I giocatori possono fare scambi con questi pianeti normalmente. Tuttavia, se volete e se avete una Nave Commerciale nel vostro Hangar, potete fondare in quel pianeta una Base Commerciale. Se scegliere di farlo, durante la vostra Fase Di Volo non potrete anche comprare o vendere delle Risorse su quel pianeta.

Se un giocatore vuole creare una Base Commerciale:

- egli rimuove la Nave Commerciale dal suo Hangar e la aggiunge ai Segnalini di Riserva.
- prende la carta del Pianeta Commerciale oppure quella dell'Avamposto Alieno e la piazza sotto la sua Astronave, vicino alle altre Colonie.

Da questo momento, durante la sua Fase del Commercio e Costruzione, il giocatore può utilizzare la sua Base Commerciale una volta ogni turno per acquistare o vendere le Risorse illustrate sulla carta.

C. Fondare una Colonia

Se durante la Fase di Volo viene rivelato un Pianeta Coloniale (C) e voi avete nel vostro Hangar una Nave Coloniale, potete scegliere di stabilire una Colonia su quel pianeta. Se il giocatore ha disponibile la Nave Coloniale e decide di stabilire una Colonia, allora:

- rimuove la Nave Coloniale dal suo Hangar e la aggiunge ai Segnalini di Riserva.
- prende il Pianeta Coloniale dalla Sequenza di Volo e lo piazza sotto la sua Astronave, vicino alle altre Colonie. Da questo momento, quella Colonia potrà produrre delle Risorse (Vedere "Fase della Produzione").



NOTA: il mazzo di un Settore deve sempre avere esattamente 10 carte! Quindi, ogni volta che viene rimossa da esso una carta, il mazzo deve essere riportato a 10 carte, prendendo le mancanti dalla Riserva (le carte con i numeri romani). La nuova carta Riserva dovrà essere piazzata a faccia in su al posto del Pianeta Coloniale o Commerciale che è stato rimosso. Ruotate la carta Riserva di 45° per indicare che è stata usata un'azione, in questo caso per fondare una Colonia o una Base Commerciale.

D. Comprare o Vendere Punti Scientifici



Se visitate la Libreria Galattica su Kopernikus II, potete acquistare quanti Punti Scientifici volete, se avete abbastanza spazio nel vostro Laboratorio per farceli stare (massimo 4).

Per ogni Punto Scientifico, ruotate il Segnalino delle Scienze di 90°. Per ogni Punto Scientifico comprato, dovete pagare alla banca 3 Astro. Potete anche decidere di vendere dei Punti Scientifici, ricavando 3 Astro per ogni Punto venduto.

E. Completare una Missione per il Concilio Galattico

Nella galassia, ci sono 4 Pianeti Avventurosi: Pallas, Hades, Picasso e Poseidon. In questi pianeti potete avere delle avventure, rappresentate dalle carte Avventura. Queste carte descrivono certe missioni ed indicano dove i viaggiatori possono soddisfarle. Se arrivate nel pianeta indicato, potete soddisfare la missione e ricevere la ricompensa. Ci sono diverse ricompense disponibili, inclusi Punti Fama, Risorse, Astro e Punti Vittoria. Se un giocatore completa una missione, la carta viene messa da parte e rimpiazzata con un'altra carta Avventura presa dal mazzo. Se la ricompensa dell'Avventura include un Punto Fama o un Punto Vittoria, il giocatore prende quella carta e la sistema vicina alla sua Astronave. Se invece non ci sono né Punti Fama né Punti Vittoria, la carta Avventura viene piazzata vicino al mazzo delle carte Avventura.



Esempio: viene rivelato l'Avventura su Pallas. Il viaggiatore paga un Bene Commerciale ruotando il Segnalino Risorsa in senso anti-orario. Come ricompensa, egli può prendere una Risorsa qualunque a sua scelta e un Punto Fama. Poi, prende la carta Avventura e la piazza vicino alla sua Astronave.

Dopo che un'Avventura è stata completata, pescate una nuova carta dal mazzo delle Avventure e piazzatela a faccia in su vicino alle altre due carte Avventura. Se la nuova carta presenta un'Avventura sullo stesso Pianeta di uno già rimosso, non potrete completare questa missione a meno che non ritorniate in quel pianeta durante un turno successivo. Se all'inizio della vostra Fase di Volo, sullo stesso Pianeta Avventuroso sono richieste due missioni, potete decidere di completarne una o entrambe (2 missioni richiedono 2 azioni).

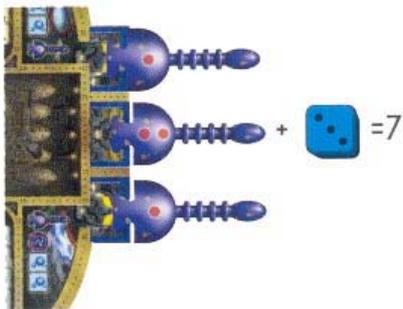
I PIRATI

Se durante la Fase di Volo voltate una carta Pirati, non dovrete rivelarla all'avversario. Invece, leggete il primo paragrafo scritto su tale carta e aspettate la decisione del vostro avversario. Dopo che la scelta è stata fatta, la carta Pirata viene piazzata a faccia in su nella Sequenza di Volo. Se il vostro avversario ha deciso di pagare i Pirati, essi si accontentano e permettono di proseguire il volo. Se il vostro avversario rifiuta (o non può) pagare i Pirati, ci sarà un combattimento.



Combattere i Pirati

Quando si combatte un Pirata, lanciate il dado blu del combattimento, e aggiungete al risultato i Cannoni della vostra Astronave. Ogni Cannone di Livello 1 fornisce 1 punto, e ogni Cannone di Livello 2 ne fornisce 2.



Esempio: la forza di combattimento del giocatore è uguale a "7".

Ora il vostro avversario lancia il dado blu prendendo le parti dei Pirati. Aggiunge poi al risultato del dado, il numero dei Cannoni indicati sulla carta. Se la forza totale dei Pirati è minore o uguale alla vostra, voi sconfiggete i Pirati. Se la forza dei Pirati è maggiore della vostra, i Pirati vincono.

Se i Pirati Vincono

Se venite sconfitto dai Pirati, la vostra Fase di Volo termina immediatamente. I Pirati però possono infliggere delle altre perdite. La carta dei Pirati indica se vengono persi dei Cannoni, dei Razzi o anche dei Moduli. Se i Pirati distruggono un Razzo o un Cannone, dovete rimuovere un Razzo o un Cannone di Livello 1. Se non ne avete, dovete ridurre un

Cannone o un Razzo di Livello 2 al Livello 1. Se viene distrutto un Modulo, allora il giocatore che è stato sconfitto dai Pirati sceglie quale Modulo rimuovere. Se scegliete di rimuovere un Modulo di Livello 2 che da 1 Punto Vittoria, il Modulo di Livello 1 resta sull'Astronave.

Se i Pirati Perdonano

Se sconfiggete i Pirati, potete guadagnare una ricompensa. A Seconda dei Pirati sconfitti, potrete guadagnare Astro o una Risorsa a scelta. Inoltre, riceverete anche 1 Punto Fama. Prendete la carta Pirata e piazzatela vicino alla vostra Astronave, assieme agli altri Punti Fama che avete già guadagnato. Poi, la carta dei Pirati viene rimpiazzata da una nuova carta della Riserva.

IMPORTANTE: combattere contro dei Pirati non è considerata un'azione. La carta Riserva non viene ruotata di 45° quando rimpiazza quella dei Pirati.

3. Fase della Contrattazione e della Costruzione

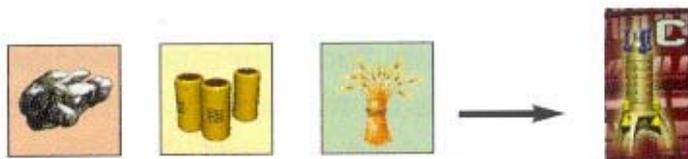
A) COSTRUIRE

Nel vostro turno (dopo aver completato la Fase di Volo), potete aggiungere alla vostra Astronave dei Moduli, dei Razzi o dei Cannoni. Potete anche comprare Navi Commerciali e Coloniali.

Per costruire, dovete avere le Risorse necessarie nei vostri Compartimenti di Carico. Il costo di costruzione dei Moduli e delle Navi è indicato sull'Astronave e sul retro delle carte Modulo. Ricordate di ruotare il Segnalino delle Risorse appropriate in senso anti-orario in base alla spesa che avete sostenuto. Se spendete l'ultima Risorsa di un tipo, voltate il Segnalino Risorsa sul lato senza la freccia.

I. NAVI COLONIALI

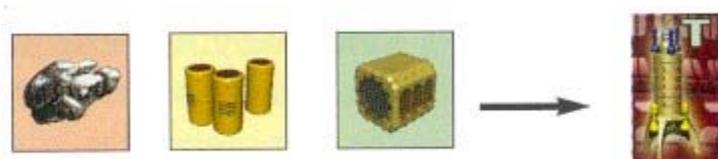
Per acquistare una nuova Nave Coloniale, dovete spendere 1 unità di Metallo, di Carburante e di Cibo.



Per costruire una Nave Coloniale, dovete avere almeno uno spazio vuoto nel vostro Hangar. Quando costruite una Nave Coloniale, prendetene una dalla Riserva e piazzatela nel vostro Hangar, pagando l'ammontare appropriato di Risorse.

II. NAVI COMMERCIALI

Per costruire una Nave Commerciale, dovete pagare 1 unità di Metallo, 1 di Carburante e 1 di Beni Commerciali.

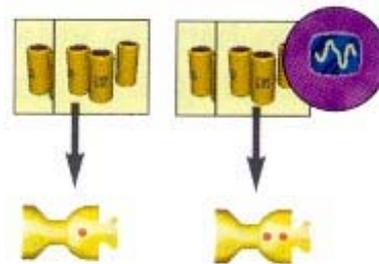


Per costruire una Nave Commerciale, dovete avere almeno uno spazio vuoto nel vostro Hangar. Quando costruite una Nave Commerciale, prendetene una dalla Riserva e piazzatela nel vostro Hangar, pagando l'ammontare appropriato di Risorse.

Nel vostro Hangar, potete avere una qualunque combinazione delle 2 Navi. Possono essere Coloniali, Commerciali o entrambe. Tuttavia, non potete mai avere più di 2 Navi nel vostro Hangar.

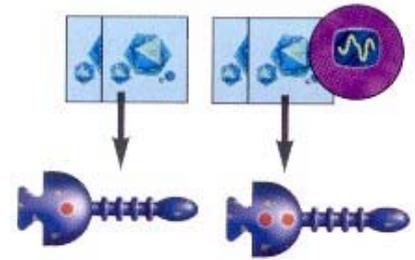
III. RAZZI

Un Razzo di Livello 1 costa 2 unità di Carburante. Portare un Razzo di Livello 1 al Livello 2, costa 2 unità di Carburante e 1 Punto Scientifico. Quando costruite un Razzo di Livello 1, agganciatelo in uno spazio libero che si trova dietro alla vostra Astronave. Una volta che la vostra Astronave ha tre Razzi di Livello 1, potete cominciare a migliorarli al Livello 2. Quando migliorate un Razzo, voltate la tessera del Razzo sul lato opposto.



IV. CANNONI

Un Cannone di Livello 1 costa 2 unità di Carburante. Portare un Cannone di Livello 1 al Livello 2, costa 2 unità di Carburante e 1 Punto Scientifico. Quando costruite un Cannone di Livello 1, agganciatelo in uno spazio libero che si trova davanti alla vostra Astronave. Una volta che la vostra Astronave ha tre Cannoni di Livello 1, potete cominciare a migliorarli al Livello 2. Quando migliorate un Cannone, voltate la tessera del Cannone sul lato opposto.



V. MODULI DI LIVELLO 1



Un Modulo di Livello 1 costa 1 unità di Metallo, 1 di Carbonio e 1 di Cibo. Dopo aver pagato le Risorse necessarie, potete voltare un qualunque Modulo di Livello 1, a vostra scelta. Da questo momento potete usare i benefici della carta Modulo.

Modulo Logistico

Questo Modulo permette al suo proprietario di immagazzinare fino a 3 Risorse in ogni Compartimento di Carico.



Modulo di Comando

Con questo Modulo, potete fare fino a 3 Azioni durante ogni Fase di Volo.

Modulo Sensoriale

Questo Modulo vi permette di guardare le prime 2 carte del Settore, prima di iniziare il vostro volo. Dopo aver scelto il mazzo, pescate le prime 2 carte e guardatele. Poi, potete scegliere di sistemarle sopra o sotto al mazzo, in qualunque ordine. Infine, ridate il mazzo al vostro avversario e iniziate il volo.



Modulo Commerciale

Un giocatore con questo Modulo, può acquistare 1 Risorsa a sua scelta dal suo avversario, pagandola 2 Astro. Date gli Astro all'avversario, e scegliete una Risorsa qualunque. Ruotate l'appropriato Segnalino Risorsa in senso orario, mentre l'avversario dovrà ruotarlo in senso anti-orario.

Modulo Scientifico

Se il risultato del dado giallo è uguale al numero del vostro Modulo Scientifico, ricevete 1 Punto Scientifico (sempre che ci sia spazio nel Laboratorio). Ruotate il Segnalino Scientifico in senso orario.



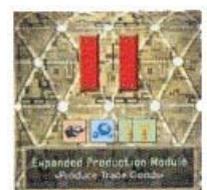
Modulo della Produzione

Se il risultato del dado della Produzione è uguale al numero del vostro Modulo della Produzione, ricevete 1 Bene Commerciale (sempre che ci sia spazio nel vostro Compartimento di Carico dei Beni Commerciali). Ruotate il Segnalino della Risorsa in senso orario.

VI. MODULI DI LIVELLO 2

Ogni Modulo di Livello 1 può essere migliorato al Livello 2. Quando fate questo miglioramento, ricevete 1 Punto Vittoria e dei vantaggi aggiuntivi.

NOTA: dovete avere un Modulo di Livello 1 per poterlo migliorare al Livello 2. Un Modulo di Livello 2 costa 1 unità di Metallo, 1 di Carbonio e 2 di Cibo. Dopo aver pagato le Risorse richieste, potete esaminare il mazzo dei Moduli di Livello 2 e sceglierne uno, piazzandolo nella vostra Astronave, sopra il corrispondente Modulo di Livello 1.



Esempio:

Un giocatore ha costruito sulla sua Astronave il Modulo Scientifico. Egli paga 1 Metallo, 1 Carbonio e 2 Cibi. Poi prende dal mazzo dei Moduli di Livello 2 il Modulo Avanzato di Ricerca Scientifica. Lo piazza sopra il suo Modulo Scientifico di Livello 1. Da questo momento, egli guadagna 1 Punto Scientifico tutte le volte che il dado della Produzione è un "2" o un "3".



IMPORTANTE: i giocatori devono competere per i Moduli di Livello 2, perché per ogni Modulo di Livello 1 c'è un solo rispettivo Modulo di Livello 2.

B) COMMERCIARE

Spesso, voi potreste voler costruire qualche cosa, ma senza avete le Risorse necessarie per farlo. Per risolvere questo problema, potete usare la vostra Base Commerciale che vi garantisce le Risorse necessarie.

Durante la Fase di Commercio e Costruzione, potete usare fino a 2 delle vostre Basi Commerciali per comprare o vendere Risorse o Punti Scientifici. Quando usate una Base Commerciale, potete comprare tante Risorse quante sono necessarie a riempire la vostra capacità di carico. Oppure, potete vendere tutte le Risorse che avete in un vostro Compartimento di Carico. Dovrete fare tutte le vostre contrattazioni in una sola volta. Così, non potete comprare Risorse, usarle per costruire, poi comprare altre Risorse uguale alla precedenti (cioè, non potete comprare-costruire-comprare-costruire...).

Esempio:

Un giocatore ha 2 unità di Carbonio nel suo Compartimento di Carico e ha bisogno di 1 unità di Metallo. Egli è proprietario di 3 Basi Commerciali: Metalli, Carburante e Carbonio [1]. Può scegliere di usare la sua Base Commerciale di Metalli per comprare 1 Metallo al prezzo di 3 Astro. Sfortunatamente, non ha soldi per farlo. Quindi, per prima cosa, vende 2 unità di Carbonio per ricevere 6 Astro.

Ruota il suo Segnalino Risorse e prende 6 Astro dalla banca [2]. Ora può usare la sua Base Commerciale di Metalli per comprare 1 Metallo al prezzo di 3 Astro. Gli altri 3 Astro rimarranno per eventuali acquisti futuri. Dato che ha già usato 2 Basi Commerciali, per questo turno non può usare la Base Commerciale di Carburante.



Potete cercare di guadagnare delle Risorse effettuando degli scambi con il vostro avversario. Potete offrire delle Risorse, dei Punti Scientifici, e degli Astro. Se lo scambio va a buon fine, entrambe i giocatori devono apportare le relative modifiche i solo Segnalini Risorse e Scientifici.

Il Modulo Commerciale di Livello 1 permette al suo proprietario di acquistare una Risorsa per turno dall'avversario, al prezzo di 2 Astro. Il Modulo Commerciale di Livello 2, permette di effettuare questo acquisto speciale per due volte in un turno. L'avversario non può rifiutare questo scambio. L'uso di questi Moduli è facoltativo.

Durante la sua Fase di Commercio e Costruzione, un giocatore può scambiare e costruire in qualunque ordine egli voglia.

Carte di Punti Vittoria Speciali

a) "Amico dei Popoli" ("Friend of the People")

Quando uno dei due giocatori guadagna per primo 3 Punti Amicizia (due mani che si stringono), riceve questa carta di Punti Vittoria Speciali. La carta vale 1 Punto Vittoria. Andrà sempre al giocatore con più Punti Amicizia (almeno 3). Se entrambe i giocatori hanno un ugual numero di Punti Amicizia, la carta viene rimessa fuori dal gioco.



b) "Eroe del Popolo" ("Hero of the People")

Quando uno dei due giocatori guadagna per primo 3 Punti Fama (medaglie), riceve questa carta di Punti Vittoria Speciali. La carta vale 1 Punto Vittoria. Andrà sempre al giocatore con più Punti Fama (almeno 3). Se entrambe i giocatori hanno un ugual numero di Punti Fama, la carta viene rimessa fuori dal gioco.

Fine del Gioco

La partita termina quando uno dei due giocatori, durante il proprio turno, raggiunge 10 Punti Vittoria

Appendice

Le carte Riserva

Quando i giocatori creano delle Basi Commerciali o Coloniali, oppure quando sconfiggono dei Pirati, la carta relativa viene rimossa dalla Sequenza di Volo e consegnata al giocatore. La Sequenza di Volo deve essere riempita nuovamente con una carta di rimpiazzo, presa dalla cima del mazzo delle carte Riserva. Le carte di Riserva includono diversi Pirati, Pianeti Coloniali e Basi Commerciali, come segue:



Avamposto dei Mercanti

Se durante il volo visitate questa carta, potete vendere 2 Risorse qualsiasi al prezzo di 3 Astro ognuna. La Base dei Mercanti non vende Risorse, perciò non potete acquistarne mentre siete in visita qui.

Avamposto del Popolo Verde

Se durante il volo visitate questa carta, potete vendere 1 Punto Scientifico al prezzo di 4 Astro ognuno. Il Popolo Verde non vende nessun Punto Scientifico.



Avamposto degli Scienziati

Se trovate un Avamposto degli Scienziati, potete acquistare 1 Punto Scientifico al prezzo di 2 Astro ognuno. Tuttavia, essi non hanno interesse ad acquistare dei Punti Scientifici.



Avamposto dei Diplomatici

Quando durante il volo viene rivelata questa carta, potete acquistare 1 Risorsa qualsiasi al prezzo di 3 Astro. I Diplomatici non sono interessati all'acquisto di nessuna Risorsa.

NOTA: ognuno degli Avamposti Alieni può essere avvicinato come un normale Pianeta Commerciale. Se l'Avamposto contiene una grande "T", qui si può creare una Base Commerciale. Se create una Base Commerciale in uno degli Avamposti Alieni, durante le Fasi di Commercio e Costruzione, potete avvantaggiarvi dei suoi scambi. Tuttavia, come indicato sul testo di queste carte, in questi Avamposti potete acquistare o vendere solo 1 Risorsa o 1 Punto Scientifico per turno (Eccezione: potete vendere 2 Risorse ai Mercanti).



Pianeti Perduti

Nella galassia si possono trovare questi pianeti inabitati. Qui non ci sono azioni da fare. Essi rimangono semplicemente nella Sequenza di Volo.

Median

Se un giocatore crea una Base Commerciale in questo pianeta, egli riceverà 2 Punti Amicizia. Tuttavia, qui non ce nessuno scambio di Risorse.



NOTE DEI DISEGNATORI DEL GIOCO

Tempo di Gioco e Strategie

I giocatori esperti riusciranno a finire questo gioco in 1 ora circa. I meno esperti invece, avranno bisogno probabilmente di 2 ore. La ragione di questa differenza è la percezione erronea che hanno i Pianeti Commerciali. Nel gioco, le Risorse sono principalmente generate dalle Colonie. Tuttavia, le Colonie giocano solo un ruolo di secondo piano per il recupero delle Risorse (la loro importanza è data dall'accumulo dei Punti Vittoria).

In "Starship of Catan" è molto importante avere a disposizione sempre un numero sufficiente di Astro. Potete ricevere degli Astro volando sui Pianeti Commerciali che comprano Risorse o Punti Scientifici, vendendo a prezzo alto. Potete fare dei buoni guadagni vendendo le Risorse (o i Punti Scientifici) che avevate in precedenza acquistato a basso prezzo.

Notate che potete usare nuovamente questi profitti per acquistare Risorse da altri Pianeti Commerciali che le vendono a basso prezzo.

Tuttavia, questa "strategia commerciale" funziona solo quando i giocatori si ricordano in quale mazzo dei Settori possono trovare i migliori Pianeti Commerciali.

Dimenticare di completare una Sequenza di Volo con una carte Riserva.

Nell'eccitazione dell'azione, potreste dimenticarvi di sostituire una carta rimossa dalla Sequenza di Volo con una Riserva. Non preoccupatevi, non è la fine del mondo. Ogni volta che esaminate un mazzo dei Settori, controllate che questo contenga 10 carte. Se non è così, riportate il mazzo a 10 carte, prelevando le mancanze dalla Riserva (siate certi che entrambe i giocatori vedano le carte prima di fare l'aggiunta).

Bilanciare il Gioco

Potrebbe succedere che un giocatore esperto si scontri con uno meno esperto, e perciò il più esperto riesca a vincere con un punteggio estremamente alto. Per uguagliare i due fronti, i giocatori possono accordarsi con le seguenti regole:

- all'inizio della partita, il principiante riceve 30 Astro, mentre il giocatore esperto parte con solo 20 Astro.
- il principiante può trascrivere su un foglio delle note, ma l'esperto non può farlo.
- il principiante può partire con 2 Cannoni e 3 Razzi.

Tenere in Ordine le Proprie Carte

Durante la partita, i giocatori possono accumulare una varietà di carte sotto la propria Astronave, come le Colonie, le Basi Commerciali e i Punti Fama. Per evitare confusione, vi suggeriamo di tenere assieme le carte simili. Le carte possono essere raggruppate in modo che la base di ogni carta sia visibile ad entrambe i giocatori.



Variante

Se volete incrementare l'eccitazione della scoperta, aggiungete questa variante: quando dalla Sequenza di Volo rimpiazzate una carta con una della Riserva, piazzate nella Sequenza di Volo la carta Riserva a faccia coperta (invece di lasciarla scoperta).

Le carte nei mazzi dei Settori



5 carte Cibo – Pianeti Commerciali



5 carte Metallo – Pianeti Commerciali



5 carte Carbonio – Pianeti Commerciali



5 carte Carburante – Pianeti Commerciali



5 carte Beni Commerciali – Pianeti Commerciali



2 carte Pirata



2 carte Avamposto Diplomatico



6 Colonie



6 Pianeti Avventurosi

Libreria Galattica

Le carte nel mazzo di Riserva I



2 Pianeti Perduti

3 carte Pirata

Avamposto Avamposto Diplomatico Verde

Le carte nel mazzo di Riserva II



2 Pianeti Perduti

2 carte Pirata

Avamposto Scientifico

2 Colonie

Le carte nel mazzo di Riserva III



2 Pianeti Perduti

2 carte Pirata Avamposto Mercantile

2 Colonie

Le carte nel mazzo di Riserva IV



4 Pianeti Perduti

2 carte Pirata

Median

Traduzione delle Carte del Concilio Galattico

1 – Poseidon	<p>Inquinamento Ambientale Il pianeta Poseidon è colpito da un inquinamento ambientale. Se raggiungete quel pianeta e offrite 1 Punto Scientifico, ricevete 3 Astro e 1 Risorsa a vostra scelta.</p>
1 – Ricasso	<p>Regalo dai Diplomatici Benvenuto, popolo di Catan! Un regalo dei Diplomatici vi attende sul Pianeta Ricasso! Se lo raggiungi, potete prendere 1 Risorsa a vostra scelta.</p>
1 – Pallas	<p>Regalo dai Mercanti Benvenuto, popolo di Catan! Un regalo dei Mercanti vi attende sul Pianeta Ricasso! Se lo raggiungi, potete prendere 1 Risorsa a vostra scelta.</p>
2 – Pallas	<p>Richiesta di Aiuto Pallas ha un bisogno urgente di Beni Commerciali! Se potete dare a Pallas 1 unità di Beni Commerciali, riceverete 1 Punto Fama e 1 Risorsa a vostra scelta (non Beni Commerciali).</p>
2 – Ricasso	<p>Carestia La fame si è abbattuta su Ricasso! Se date a questo popolo del Cibo, riceverete 1 Punto Fama e 1 Risorsa a vostra scelta (non Cibo).</p>
2 – Hades	<p>Pirati I Pirati hanno invaso Hades! Se raggiungete Hades con almeno 3 Cannoni, potrete sconfiggere gli invasori. Come ricompensa, riceverete 3 Astro e 1 Risorsa a vostra scelta.</p>
3 – Hades	<p>Calamità Una calamità sconosciuta si è abbattuta su Hades! Se raggiungete questo pianeta e contribuite con 2 Punti Scientifici, guadagnate questo Punto Vittoria!</p>
3 – Ricasso	<p>S.O.S. Un'astronave del Popolo Verde è stata risucchiata in un buco gravitazionale vicino a Ricasso! Potete recuperare tale astronave se avete 4 Razzi. Il Popolo Verde vi ricompenserà con questo Punto Fama e con 1 Risorsa a vostra scelta.</p>
3 – Concilio Galattico	<p>Poseidon Il Concilio Galattico sta preparando una riunione su Poseidon. Per completare gli alloggi del personale, sono necessari 6 Astro. Se andate su Poseidon e donate questa cifra, riceverete 2 Risorse a vostra scelta e questo Punto Fama.</p>
4 – Poseidon	<p>Richiesta di Aiuto II Poseidon ha un bisogno urgente di 2 Beni Commerciali! Se potete dare a Poseidon 2 unità di Beni Commerciali, riceverete questo Punto Fama e 1 Risorsa a vostra scelta (non Beni Commerciali).</p>
4 – Pallas	<p>Monumento La gente di Pallas sta costruendo un monumento ai Mercanti! Se contribuite con 2 unità di Metallo e 1 di Carbonio, sarete premiati con questo Punto Vittoria.</p>
4 – Hades	<p>Ricostruzione Abbiamo liberato il pianeta Hades dai Pirati! Ora servono 10 Astro per cominciare la ricostruzione del pianeta. Se donate questo importo, sarete premiati con questi 2 Punti Fama.</p>

Traduzione delle Carte dei Pirati

Pirati Forza 2 e 3	Dei Pirati vi richiedono 3 Astro! Se vi rifiutate di pagare, dovete combattere. VITTORIA: potete prendere 1 Risorsa a scelta e guadagnare questo Punto Fama. SCONFITTA: il vostro volo termina qui.
Pirati Forza 2, 3 e 4 – Settore 1	Dei Pirati vi richiedono 3 Astro! Se vi rifiutate di pagare, dovete combattere. VITTORIA: potete prendere 1 Risorsa a scelta e guadagnare questo Punto Fama. SCONFITTA: il vostro volo termina qui.
Pirati Forza 4 – Settore 2	Dei Pirati vi richiedono 5 Astro! Se vi rifiutate di pagare, dovete combattere. VITTORIA: potete prendere 1 Risorsa a scelta e guadagnare questo Punto Fama. SCONFITTA: perdetevi 1 Cannone e il vostro volo termina qui.
Pirati Forza 5 – Settore 2	Dei Pirati vi richiedono 5 Astro! Se vi rifiutate di pagare, dovete combattere. VITTORIA: potete prendere 1 Risorsa a scelta e guadagnare questo Punto Fama. SCONFITTA: perdetevi 1 Modulo e il vostro volo termina qui.
Pirati Forza 5 e 6 – Settore 3	Dei Pirati vi richiedono 5 Astro! Se vi rifiutate di pagare, dovete combattere. VITTORIA: potete prendere 1 Risorsa a scelta e guadagnare questo Punto Fama. SCONFITTA: perdetevi 1 Modulo e il vostro volo termina qui.
Pirati Forza 6 e 7 – Settore 4	Dei Pirati vi richiedono 5 Astro! Se vi rifiutate di pagare, dovete combattere. VITTORIA: potete prendere 1 Risorsa a scelta e guadagnare questo Punto Fama. SCONFITTA: perdetevi 1 Modulo e il vostro volo termina qui.

Traduzione delle Carte Avamposto Alieno

Avamposto degli Scienziati	Potete comprare 1 Punto Scientifico al prezzo di 2 Astro.
Avamposto del Popolo Verde	Potete vendere 1 Punto Scientifico al prezzo di 4 Astro.
Avamposto dei Mercanti	Potete vendere fino a due Risorse a scelta al prezzo di 3 Astro ognuna.
Avamposto dei Diplomatici	Potete comprare 1 Risorsa a scelta al prezzo di 3 Astro.