



PREPARAZIONE (vedere regolamento per disposizione iniziale)

- 1) Assegnare a caso ai giocatori le carte Sole e Luna.
- 2) Ogni giocatore assembla un'astronave. Su ogni astronave si piazzano:
 - la freccia viola nell'angolo in alto a sinistra su **1 Punto Scientifico**;
 - una freccia bianca puntata sul **2** nel compartimento **Beni Commerciali**;
 - le altre 4 frecce bianche (coperte) negli altri compartimenti;
 - **1 Nave Coloniale (C)** e **1 Nave Commerciale (T)** nell'hangar a sinistra;
 - **5 moduli** (col rispettivo simbolo Sole o Luna) **coperti e 1 scoperto** (ordine irrilevante);
 - **2 Razzi** gialli negli spazi a sinistra e **1 Cannone** blu negli spazi a destra (tutti con 1 punto visibile).
- 3) Ogni giocatore riceve, in aggiunta a quello che si trova sull'astronave, **25 Astro** (4 x \$5 e 5 x \$1), 1 Razzo, 2 Cannoni, 1 Nave T e 1 Nave C.
- 4) Dividere le carte Concilio Galattico in 4 pile secondo il numero sul retro. Mescolare ogni pila e poi impilarle insieme a faccia coperta in ordine (1 in alto). Scoprire le prime 3 carte di questo mazzo.
- 5) Prendere dalle carte Settore le carte con il bordo colorato sul davanti. dividerle in 4 pile secondo il numero romano in basso. Mescolare ogni pila e poi impilarle coperte insieme in ordine (1 in cima).
- 6) Mescolare le rimanenti carte Settore e distribuirle in 4 pile di 10 carte ognuna. Disporle poi in una fila tra i due giocatori.
- 7) Piazzare i rimanenti Astro e i moduli di Livello 2 a lato per il loro utilizzo nel corso della partita.
- 8) Il giocatore Luna inizia per primo.

RIEPILOGO DEL TURNO

A turni alterni, i giocatori svolgono questa sequenza:

A) Tirare il dado giallo. Ogni giocatore prende 1 risorsa da una corrispondente Colonia (sceglierne una nel caso di produzione da più Colonie).

B) Aggiungere il risultato ai punti dei Razzi dell'astronave (lunghezza massima del volo). Scegliere una pila dalla fila per il volo. L'avversario gira le carte una alla volta (non rivelare i Pirati) fino a quando si raggiunge il valore massimo del volo o tutti i punti azione sono spesi. Sono disponibili 2 Punti Azione (incrementati dai Moduli Comando). Le azioni sono:

1) **Comprare e vendere Risorse o Punti Scientifici**;

2) **Fondare una Colonia o una Base Commerciale** (utilizzo di una Nave C o T);

3) **Completare una missione** per il Concilio Galattico (Carta Pianeta).

Se si prende una carta (T, C o Pirati) rimpiazzarla con una carta scoperta dalla cima del mazzo Settore (*variante: i rimpiazzati sono coperti*).

C) Commerciare e Costruire: si può comprare o vendere al massimo da 2 delle proprie Basi Commerciali per turno. Si può costruire quanto si vuole. Componenti da costruire: Moduli (Livello 1 e 2), Cannoni, Razzi, Navi Commerciali, Navi Coloniali. I giocatori possono scambiare. NOTA: le risorse sono al massimo 2 per sezione a meno che non si possiedano Moduli Logistici.

Pirati: pagare il costo per evitarli. Se non si paga, l'avversario tira il dado blu e aggiunge il numero della carta Pirati. Il giocatore tira il dado blu e aggiunge i punti Cannone. Il giocatore vince i pareggi. Combattere o evitare i Pirati non conta **MAI** come azione.

FINE DELLA PARTITA

Il primo giocatore ad ottenere 10 punti vittoria vince la partita.