

- Preparazione -

- a) Carta Galassia con **2** Astronavi in piedi al centro e **2** sui numeri, nei quadrati del corrispettivo tracciato.
- b) Segnalino *Cultura* sul valore **1**, segnalino *Energia* sul valore **2**, segnalino *Impero* sulla **Stella**.
- c) Mischiare e disporre **2 + numero giocatori** = carte Pianeta (*massimo 6 carte*).
- d) Ogni giocatore riceve due missioni e ne tiene una segreta.

- Turno -

- a) Lanciare dadi indicati allo stesso livello del segnalino **Impero** (*non è obbligatorio attivarli tutti*).
- Nb:** si può rilanciare una volta gratuitamente, ogni successiva costa **1 Energia**.
- b) Mettere dado azione su carta *Comando*, nella zona di Attivazione.
- Nb:** in senso orario, gli altri giocatori possono spendere **1 Cultura** per copiare la medesima azione.

- Azioni -

Muovere = spostare Astronave da un pianeta/galassia, ad un altro pianeta/propria galassia.
 La si può mettere in piedi sulla superficie del pianeta e si esegue immediatamente l'azione speciale, oppure la si può mettere sdraiata all'inizio del percorso dell'orbita.
Nb: ogni giocatore può avere massimo un'astronave in orbita ed una sulla superficie del medesimo pianeta.

Risorse = si ottiene *Cultura* per ogni Astronave sulla superficie/orbita dei pianeti con quel simbolo.
 Per l' *Energia* il procedimento è uguale, ma la si riceve anche per ogni Astronave sulla propria galassia.
Nb: massimo valore accumulabile per tipo di risorsa è **7**.

Avanzamento = spostare in avanti una nave a scelta, sull'orbita di un pianeta con quel simbolo. Se arriva a fine tracciato (*sul simbolo*), si mette la carta sotto la propria galassia, si recuperano tutte le Astronavi e si sostituisce con un nuovo pianeta.

Usare Colonie = si può attivare l'azione speciale della galassia o dei pianeti conquistati.

- Azione Galassia -

- a) Spendere *Energia* o *Cultura* pari al valore del livello successivo del segnalino **Impero**.
- Nb:** le nuove Astronavi si ottengono subito, i dadi invece nel turno successivo.

- Convertire i dadi -

Una volta per turno, si possono spendere due dadi non attivati per scegliere il risultato di **un** terzo, disponibile.

- Fine gioco -

Quando un giocatore raggiunge **21** punti *Vittoria* visibili, si finisce il giro e si rivelano le carte **Missione**.
 Il totale in punti maggiore vince la partita, in caso di parità contano i pianeti conquistati ed il livello della Galassia.

- Extra: Galassia Canaglia -

- a) Seguire la preparazione per 2 giocatori.
- b) La Galassia Canaglia inizia senza *Energia/Cultura* ma con le 4 Astronavi già disponibili.
- c) Non si ricevono le Missioni segrete ed inizia il giocatore umano.
- d) Nel turno della Galassia Canaglia, si tira un dado per volta di quelli disponibili e si esegue se possibile l'azione.
- Nb:** per ogni punto *Energia* o *Cultura* che spende, il giocatore umano può far ritirare più volte un dado.
- Nb:** si può copiare l'azione eseguita dalla Galassia Canaglia spendendo **1** punto *Cultura*.
- e) La Galassia Canaglia o il giocatore umano, vincono immediatamente raggiunti i **21** punti *Vittoria*.

Muovere = posiziona una nave dalla scheda della *Galassia Canaglia*, sull'orbita del pianeta più a sinistra, che non ne contenga già.

Risorse = in base al simbolo sul dado, la Galassia Canaglia produce *Energia* o *Cultura* anche per le navi presenti su di essa.
 Se un indicatore raggiunge il valore massimale, a fine turno viene azzerato e:

Energia > avanza di un livello il segnalino sul tracciato **Impero**.

Cultura > toglie i dadi dalla carta *Comando* e la Galassia Canaglia ottiene subito **3** dadi bonus da usare.

Nb: non si possono ripetere immediatamente queste azioni speciali.

Avanzamento = tutte le navi su orbite di pianeti con quel simbolo, vengono avanzate di uno spazio.

Usare Colonia = si esegue l'azione di attacco indicata al livello attuale del segnalino *Impero*.

- Extra: Super Arma -

- a) Mischiare mazzo e metterlo coperto vicino a quello dei pianeti.
- b) Dopo il posizionamento dei pianeti ad inizio partita, rivelare la prima *Super Arma*.
- c) Ogni giocatore posiziona **3** *Satelliti* nel proprio tracciato Astronavi, sui numeri cerchiati.
- d) Sviluppato il proprio *Impero* al livello del *Satellite*, questi viene posto su di un pianeta non colonizzato.
- e) Il giocatore che colonizza il pianeta col *Satellite*, lo prende e lo mette sulla propria Galassia.
- Nb:** ogni *Satellite* conquistato ed ancora posseduto, conterà **+1** punto *Vittoria* aggiuntivo a fine partita.
- f) Gratuitamente nel turno, si può posizionare un proprio *Satellite* sulla *Super Arma* e si attiva l'abilità indicata.
- g) Un' Astronave può esser posta col **Movimento** sull'orbita della *Super Arma* e fatta avanzare come di norma.
 Al termine del tracciato, la *Super Arma* viene distrutta e fa ottenere girandola **2** punti *Vittoria*.
 Si ottengono inoltre punti *Energia* pari al numero di *Satelliti* presenti su di essa, che vengono poi rimossi dal gioco.
 Una nuova carta *Super Arma* viene rivelata in sostituzione alla precedente.