

# ANTARCTICA

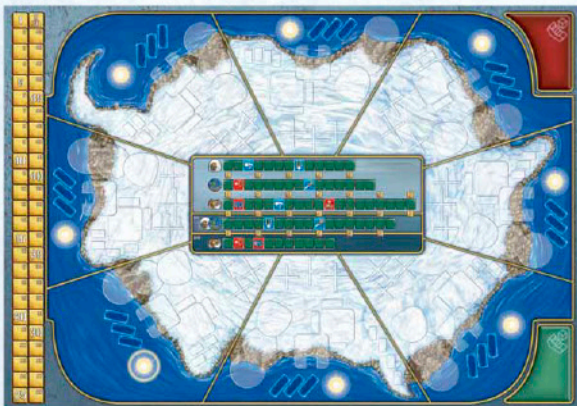
In un tempo lontano - così lontano nel futuro che a causa del riscaldamento globale e del progresso tecnologico le turbine eoliche funzionano meglio nel clima antartico - l'innalzamento del livello del mare e il consumo delle risorse ha forzato l'umanità ad investire massicciamente nella ricerca nei poli. Il comitato scientifico di Ricerche in Antartide è di fronte ad una interpretazione sempre più creativa del sistema del Trattato Antartico.

Il vostro obiettivo è quello di costruire centri di ricerca in Antartide ed estrarre risorse - per scopi di ricerca, naturalmente. Il sole si muove in senso antiorario sull'Antartide, scongelando le navi che sono utilizzate per il progresso scientifico. Alla fine del gioco, riceverete punti vittoria per tutti i tipi di maggioranze. La vostra squadra sarà quella che avrà ottenuto la fortuna più grande... ehm, contribuito maggiormente per salvare l'umanità?

L'ordine di turno viene determinato dal sole. Ogni volta che splende su una delle vostre navi, è possibile costruire edifici, reclutare nuovi scienziati, costruire più navi, o fare ricerche scientifiche. Il gioco termina quando tutti gli edifici saranno stati costruiti o un giocatore avrà piazzato tutti i suoi scienziati.

## COMPONENTI

**1 Tabellone** raffigurante l'Antartico, diviso in otto aree. Su ogni area è presente 1 Spazio Sole, 3 Spazi Nave (il primo è quello più vicino al Sole), e 14 Spazi Edificio. Al centro, ci sono 5 Tracciati Ricerca, il Tracciato dei Punti Vittoria lungo un bordo del tabellone, uno spazio per le Risorse Disponibili e le Risorse Scartate sull'altro.



### 6 TESSERE EDIFICIO:

- 4 Campi
- 2 Cantieri Navali



### 12 EDIFICI RISORSE:

- 3 Gru (minerali)
- 3 Torri di Manovra (carbone)
- 3 Trivellatrici (petrolio)
- 3 Turbine Eoliche (energia)



### 60 EDIFICI SPECIALIZZATI:

- 2 Laboratori
- 2 Fabbriche



### 4 SEGNALINI PUNTI VITTORIA

(un lato "0" e un lato "50")



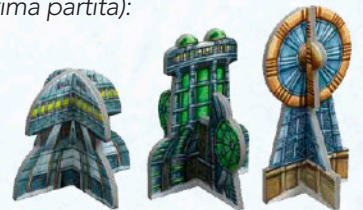
### 9 SEGNALINI CENTRO DI RICERCA:

- 3x Entroterra
- 3x Costiero
- 3x Navale



**16 EDIFICI DI PRESTIGIO** (le cui due parti devono essere assemblate prima della prima partita):

- 5 Quartier Generale
- 7 Raccolta Plancton
- 4 Antenna Parabolica



### 60 CARTE:

- 15 carte Edificio Base
- 12 carte Edificio Doppio
- 12 carte Edificio Avanzato
- 13 carte Cantiere Navale
- 8 carte Risorse

### 1 SEGNALINO SOLE



### 24 SEGNALINI NAVE

(6 ognuno in rosso, blu, verde, giallo)



### 64 SEGNALINI SCIENZIATO

(16 ognuno in rosso, blu, verde, giallo)



### 24 CUBETTI

(6 ognuno in rosso, blu, verde, giallo)



**2 SEGNALINI "Area Chiusa"**  
(per le partite con 2 giocatori)



Questo **REGOLAMENTO**

## PREPARAZIONE

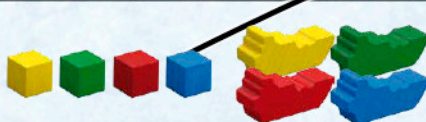
**1.** Piazza il **Tabellone** al centro del tavolo. In partite con 2 giocatori, piazza un segnalino "Area Chiusa" sulle aree contrapposte in alto e in basso sul Tabellone (vengono usate solo 6 aree).



**2.** Piazza in modo casuale i seguenti **Edifici Iniziali** nelle aree del tabellone, uno per area: 2 Campi, 1 Centro Ricerca Navale, 1 Centro Ricerca Costiero, 1 Turbina Eolica, 1 Torre di Manovra, 1 Trivellatrice, e 1 Gru. Nelle partite con 2 giocatori, non piazzare il secondo Campo e il Centro di Ricerca Navale. Metti i rimanenti Edifici da una parte a disposizione.



**7.** Ogni giocatore piazza un proprio cubetto sullo spazio "0" del tracciato dei Punti Vittoria. Metti i **segnalini Punti Vittoria** a fianco del tabellone (con il lato "0" a faccia in su).



Ogni giocatore piazza i suoi **cubetti rimanenti e le Navi** sullo spazio delle Risorse Disponibili sul tabellone.

**6.** Piazza il segnalino **Sole** sul relativo spazio nell'area nell'angolo in basso a sinistra.



Nelle partite con 2 giocatori, il secondo giocatore (B) mette un cubetto, preso dalle Risorse Disponibili, sul primo spazio di un Tracciato Ricerca di sua scelta (vedi Riquadro A per i dettagli).

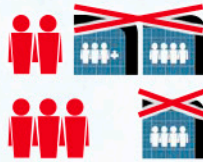


Nelle partite con 2 giocatori, i tracciati con raffigurato il simbolo per 3 e 4 giocatori (in grigio) non sono usati. Nelle partite con 3 giocatori, solo il tracciato con raffigurato il simbolo per 4 giocatori non viene usato. Questi tracciati restano chiusi per l'intera durata del gioco. Puoi piazzare i cubetti dei colori non usati per evidenziare i tracciati chiusi.

## PREPARAZIONE

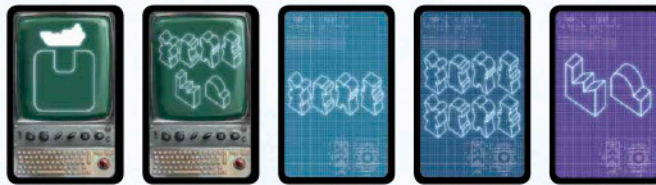
### 3. Separa le **carte** in mazzi:

- carte Edificio Base
- carte Edificio Doppio
- carte Edificio Avanzato
- carte Cantiere Navale
- carte Risorse



Rimetti le seguenti carte nella scatola, se necessario:

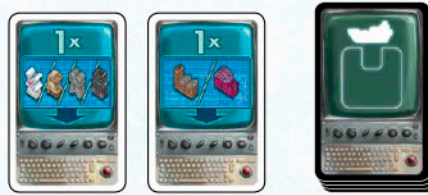
- con **2 giocatori**, tutte le carte Edificio con raffigurato sul retro il simbolo per 3 giocatori e 4 giocatori.
- con **3 giocatori**, tutte le carte Edificio con raffigurato sul retro il simbolo per 4 giocatori.



Cantiere Navale Risorse Base Doppio Avanzato



Base Doppio Prestigio



Base Competenza Cantiere Navale

Piazza le **carte Cantiere Navale** a fianco del tabellone. Alla fine ci dovranno essere 5 pile di carte sul tavolo.

Mescola i **tre mazzi di carte Edificio** separatamente e piazzale a fianco del tabellone. Essi rappresentano gli Edifici che possono essere costruiti ogni round.

Ognuno prende **1 carta Risorsa Base**. Poi piazza **1 carta Competenza Risorse** per giocatore in una pila a fianco del tabellone, formando un mazzo di carte Risorsa. Metti le rimanenti carte Risorsa nella scatola.

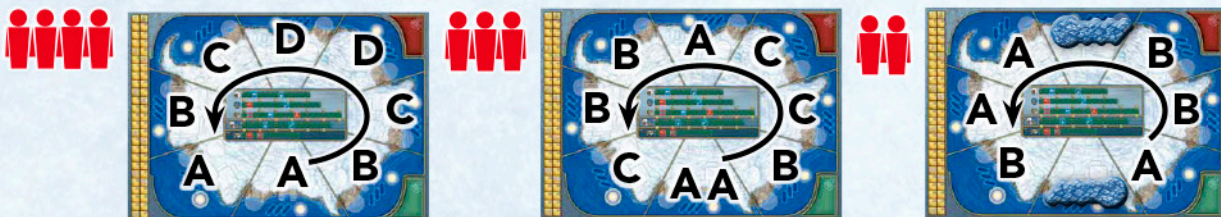
### 4. Ognuno sceglie un colore. Poi distribuisci i componenti come indicato nella tabella:

Numero Giocatori	Riserva Personale di fonte a te	Tabellone vedi 5. e 7.	Riserva Comune a fianco del tabellone	Risorse Disponibili (spazio verde)	Rimessi nella Scatola
	2 Scienziati	3 Navi 1 Cubetto	14 Scienziati	3 Navi 3 Cubetti	2 Cubetti
	2 Scienziati	3 Navi 1 Cubetto	12 Scienziati	2 Navi 4 Cubetti	2 Scienziati 1 Navi 1 Cubetto
	2 Scienziati	2 Navi 1 Cubetto	10 Scienziati	2 Navi 5 Cubetti	4 Scienziati 2 Navi

**Riserva Personale:** Sono gli Scienziati che puoi piazzare sul tabellone (per costruire qualcosa).

**Riserva Comune:** Sono gli Scienziati che puoi portare nella tua Riserva Personale (quando usi un Campo).

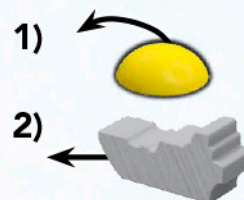
### 5. Determina il **Primo Giocatore**. A partire da tale giocatore (A) e procedendo in senso antiorario (B, C, D), ognuno piazza le proprie Navi sul tabellone. Nella tua prima partita, piazzale come segue:



Nelle successive partite, ognuno a turno piazza una Nave alla volta in un'area qualsiasi di sua scelta. Effettuare il piazzamento seguendo l'ordine di turno indicato sopra – ad esempio A, B, C, C, A, B, B, C, A nelle partite con 3 giocatori.

## SEQUENZA DI GIOCO

Il Sole si muove in senso antiorario dall'area dove si trova verso la successiva (dopo tutto, ti trovi nell'emisfero sud). Il giocatore la cui Nave è la prima sul tracciato delle Navi nell'area raggiunta dal Sole, muove la sua Nave verso una differente area - l'area bersaglio. Muovere la Nave è obbligatorio: non puoi lasciarla nell'area dove si trova. Piazza la Nave sul primo spazio libero del tracciato Navi nell'area bersaglio ed effettua una delle seguenti azioni:



**Nota:** Il Sole si muove anche all'inizio del primo turno!

**Nota:** Ogni area ha un tracciato per le Navi di soli tre spazi. Se tutti e tre gli spazi di un'area sono occupati, non puoi muovere la tua Nave in quell'Area.

### • COSTRUIRE UN EDIFICIO

Se assolti i requisiti descritti nel Riquadro B, puoi costruire un Edificio nell'area bersaglio. Piazza l'Edificio e i tuoi Scienziati in tale area, avanza su un Tracciato Ricerca appropriato, e prendi la carta Edificio.

**Nota:** Anche se assolti i requisiti per diversi Edifici contemporaneamente, puoi costruire solo un Edificio per turno.

### • COSTRUIRE UNA NAVE

Se c'è un Cantiere Navale nell'area bersaglio ed hai Navi disponibili rimaste nelle Risorse Disponibili (spazio verde), puoi costruire una nuova Nave. Prendi una Nave dalle Risorse Disponibili e piazzala nell'ultimo spazio sul tracciato delle Navi nell'area dove è presente il Sole (che è sempre possibile dato che da tale area avrai appena fatto uscire una Nave). Poi ogni altro giocatore riceve una carta Cantiere Navale. A partire dal giocatore alla tua destra, ogni altro giocatore può guardare la pila delle carte Cantiere Navale e prendere una carta di sua scelta.



**Nota:** Tu non prendi una carta! Se non ci sono abbastanza carte rimaste per tutti i giocatori, nessuno riceve una carta (in questo caso, rimetti le carte rimaste nella scatola).

**Nota:** Non puoi effettuare una azione con la nuova Nave piazzata! (occorre l'intero turno per costruirla).

### • RECLUTARE GLI SCIENZIATI

Se c'è un Campo nell'area bersaglio, puoi muovere gli Scienziati dalla Riserva Comune alla tua Riserva Personale. Il numero di Scienziati che puoi muovere è uguale al numero di Navi e Scienziati del tuo colore presenti nell'area bersaglio (vedi riquadro C per un esempio).



### • AVANZARE SU UN TRACCIATO RICERCA

Se c'è un Centro di Ricerca nell'area bersaglio, puoi avanzare sul corrispondente tracciato Ricerca. Il numero di Punti Ricerca che ricevi è uguale al numero di Navi e Scienziati del tuo colore presenti nell'area bersaglio (vedi riquadro C per un esempio). Puoi avanzare solo sul corrispondente tracciato Ricerca (quello con l'icona corrispondente). Se ci sono differenti Stazioni di Ricerca disponibili, devi scegliere uno di essi.



### • NON FARE NIENTE

Puoi scegliere di non effettuare alcuna azione (anche se non è consigliabile).

**Nota:** Anche se tu non effettui un'azione, devi comunque muovere la tua Nave - questo è obbligatorio!

Dopo che la tua Nave è arrivata nell'area bersaglio **puoi giocare esattamente una carta Cantiere Navale o Risorsa** in qualsiasi momento. Per esempio, se muovi la tua Nave in un area dove è presente un Campo e giochi una carta "Piazzare uno Scenziato" per muovere uno Scenziato dalla tua Riserva Personale nell'area bersaglio, puoi muovere un tuo Scenziato addizionale dalla Riserva Comune nella Riserva Personale (vedi riquadro C).

**Nota:** Puoi giocare solo una carta per turno! Vedi la tabella alla fine di questo regolamento per una spiegazione dei differenti effetti delle carte.

In qualsiasi momento durante il tuo turno, **puoi muovere esattamente un Cubetto o Nave** dalla Risorse Disponibili (o una Nave dal Tabellone) nelle Risorse Scartate. In cambio, potrai muovere uno Scenziato dalla Riserva Comune nella tua Riserva Personale.

Alla fine del gioco, riceverai Punti Vittoria per averlo fatto.

**Nota:** Puoi scartare solo una Risorsa (Nave, Cubetto) per turno! Non puoi scartare Cubetti dal tabellone. Puoi scartare una Risorsa anche se non hai Scienziati rimasti nella Riserva Comune. Devi essere estremamente cauto quando scarti le Navi - se le termini, non puoi fare niente!

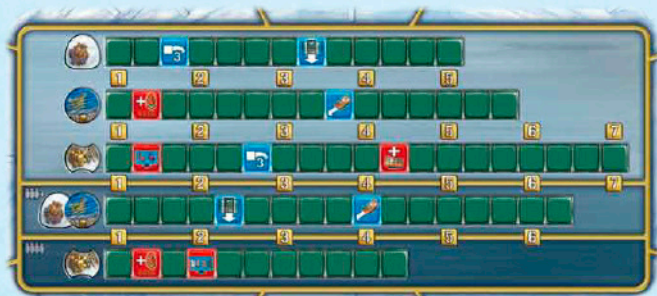
Dopo che hai terminato il tuo turno, il giocatore la cui Nave è la successiva sul tracciato, effettua un turno se egli ha giocato una carta "Icebreaker" in un turno precedente.

**Nota:** Il giocatore, la cui Nave è la terza sul tracciato, non può in alcuna circostanza effettuare una azione (neanche se adesso si trova in seconda posizione).

Dopo di ciò, muovi le rimanenti Navi presenti in tale area in cima al tracciato riservato alle Navi. Il Sole muove sull'area successiva e, nuovamente, il giocatore la cui Nave si trova in prima posizione sul tracciato effettua il suo turno. Se non ci sono Navi nell'area raggiunta dal Sole, questo viene mosso sulle aree successive finché non ne incontra una dove sono presenti le Navi.



## RIQUADRO A: COME AVANZARE SUI TRACCIATI RICERCA



Hai piazzato 3, 4, o 5 Cubetti del tuo colore nello spazio delle Risorse Disponibili durante la preparazione. Puoi usare questi Cubetti per avanzare sui tracciati Ricerca. Per il primo avanzamento su un tracciato, prendi un Cubetto dallo spazio delle Risorse Disponibili e piazzalo sul primo spazio del tracciato Ricerca. Se ti sono rimasti Punti Ricerca da spendere, avanza ancora il Cubetto sul tracciato. Se sul tracciato è già presente un tuo Cubetto, usa quello per avanzare ulteriormente sul tracciato.

### Solo gli spazi liberi del tracciato contano per l'avanzamento.

Così, se devi avanzare di 2 spazi ma i successivi 3 spazi sono già occupati, avanzi il tuo cubetto di 5 spazi (cioè saltando quelli già occupati).

**Non puoi dividere** i Punti Ricerca su differenti tracciati.

Se muovi sopra o superi uno spazio con un **simbolo**, attivi la relativa azione.

Se attivi gli **spazi rossi**, solo tu risolti la relativa azione.

Se attivi gli **spazi blu**, ogni giocatore, in senso antiorario, effettua la relativa azione a partire da te.

Gli **spazi blu** sono attivati solo **una volta per partita**. Quando un altro giocatore raggiunge o supera spazi blu già attivati, non avviene alcunché.

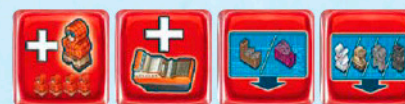
Gli **spazi rossi**, viceversa, sono attivati **ogni volta** che un giocatore muove sopra o supera uno di essi. Vedi la tabella nell'ultima pagina del regolamento per una spiegazione dell'effetto di ogni simbolo.

**Nota:** Se muovi sopra o superi diversi spazi che attivano un effetto, essi saranno attivati in ordine (e l'effetto di ogni spazio deve essere completamente risolto prima di risolvere il successivo).

Non puoi muovere oltre la fine di un tracciato (qualsiasi Punto Ricerca avanzato è perduto). Non puoi muovere oltre i cubetti presenti alla fine del tracciato: se raggiungi la fine del tracciato per primo, resti il primo.



**Nota:** Nelle partite con 2 giocatori, i tracciati con raffigurato il simbolo per 3 o 4 giocatori (figure grige), non sono usati. In partite con 3 giocatori, solo il tracciato con raffigurato il simbolo per 4 giocatori non viene usato. Se un effetto indica di avanzare su un tracciato qualsiasi, non puoi scegliere uno di quelli non utilizzati nel gioco.



## RIQUADRO B: COME COSTRUIRE UN EDIFICIO

Ci sono sempre 3 Edifici disponibili per la costruzione, indicati dalla carta in cima alla pila delle carte Edificio Base, delle carte Edificio Doppio e delle carte Edificio Avanzato. (Una volta che una pila termina, ci saranno meno edifici disponibili).

Per costruire un Edificio, devi possedere certi requisiti:

- Devi avere accesso all'Edificio mostrato nella parte superiore della carta (vedi esempio a destra, una Trivellatrice e una Gru). Questo significa che devi avere una Nave in una o più aree con gli Edifici raffigurati (seguendo l'esempio, una Nave in un'area dove è presente sia una Gru che una Trivellatrice, o una Nave in un'Area dove è presente una Trivellatrice e una Nave in un'area differente dove è presente una Gru).

**Nota:** Questo include la Nave che hai appena mosso (vedi "Sequenza di Gioco").

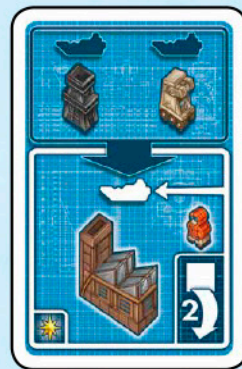
Se non hai accesso fisicamente ad un Edificio, puoi scartare una carta Risorsa appropriata al suo posto per ottenere un accesso temporaneo a quel tipo di Edificio.

- Devi avere il numero richiesto di Scienziati nella tua Riserva Personale (come indicato sulla carta).
- Devi piazzare l'Edificio raffigurato nella parte inferiore della carta nell'area appena raggiunta dalla tua Nave (vedi "Sequenza di Gioco").
- Inoltre, in tale area non può essere già presente tale Edificio. Nessuna area può avere più di uno stesso tipo di Edificio.

Prendi lo Scienziato dalla tua Riserva Personale (o due se stai costruendo un Centro di Raccolta Plancton) e l'Edificio appropriato dal tavolo e piazzalo nell'area appena raggiunta dalla tua Nave.

**Nota:** Questo non è il "tuo" Edificio! Chiunque può usarlo durante il corso del gioco. Non devi piazzare il tuo Scienziato a fianco dell'Edificio, ma devi piazzare il numero richiesto di Scienziati dalla tua Riserva Personale.

Poi avanza su un tracciato Ricerca di tua scelta del numero di spazi indicato sulla carta, e piazza la carta a faccia in su di fronte a te. (Puoi averne bisogno per il conteggio di fine gioco. Non sei obbligato a tener traccia o ricordare quale Edificio sul tabellone essa rappresenti).

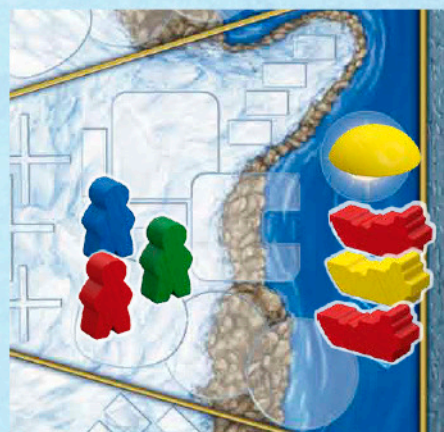


## RIQUADRO C: QUANTI ?

Quando usi un Campo per muovere gli Scienziati dalla Riserva Comune alla tua Riserva Personale, e quando usi una Stazione di Ricerca per avanzare su un tracciato Ricerca, dovrai determinare rispettivamente quanti Scienziati o Punti Ricerca ottieni. Per farlo, somma il numero di Navi e Scienziati del tuo colore presenti nell'area in questione.

*Nell'esempio a destra, il Rosso ha 2 Navi e 1 Scienziato in un'area per un totale di 3. Se il Rosso usa un Campo in questa area, egli potrà muovere 3 Scienziati dalla Riserva Comune alla sua Riserva Personale. Se il Rosso usa in questa area una Stazione di Ricerca, il Rosso può avanzare di 3 spazi su un tracciato Ricerca.*

Se non hai abbastanza tuoi Scienziati nella Riserva Comune, prendine quanti puoi. Se raggiungi la fine di un tracciato Ricerca, fermati. Ogni Punto Ricerca non utilizzabile è perduto.



## FINE DEL GIOCO

Il gioco termina immediatamente dopo il turno nel quale una o entrambe le seguenti condizioni sono soddisfatte:



- Un giocatore ha piazzato il proprio ultimo Scienziato sul tabellone (non ha più Scienziati nella Riserva Comune o nella sua Riserva Personale).
- Un giocatore ha costruito l'ultimo Edificio (nessuna carta è rimasta nelle tre pile delle carte Edificio).

Se il giocatore attivo, attiva una qualsiasi azione su un tracciato Ricerca durante l'ultimo turno, queste azioni possono essere comunque risolte. Un turno pendente "Icebreaker", tuttavia, non può essere effettuato.

## CONTEGGIO DEI PUNTI VITTORIA E VINCITORE

Alla fine del gioco, si assegnano i Punti Vittoria per le seguenti quattro categorie:

### CONTEGGIO DELLE AREE

Le aree vengono conteggiate una alla volta, partendo da quella dove si trova il Sole e procedendo in senso antiorario (ricorda, sei nell'emisfero sud). In ogni area, la graduatoria dei giocatori è definita dal numero di Scienziati che essi hanno nell'area. Il giocatore che si piazza in **prima posizione**, cioè quello che ha più Scienziati nell'area, riceve un numero di Punti Vittoria uguale al **somma degli Edifici e degli Scienziati** (di qualsiasi colore) presenti nell'area **più 1**. Il giocatore che si piazza in seconda posizione riceve 1 punto vittoria per ogni Scienziato presente nell'area del colore del giocatore che si è piazzato primo. Il giocatore che si è piazzato in terza posizione riceve 1 punto vittoria per ogni Scienziato presente nell'area del colore del giocatore che si è piazzato secondo, e così via.



Ogni giocatore avanza il proprio Cubetto sul tracciato dei Punti Vittoria del numero di spazi appropriato. Se non hai Scienziati nell'area conteggiata, non ricevi alcun punto vittoria per tale area. In caso di pareggio, tutti i giocatori in parità ricevono i Punti Vittoria che spettano alla posizione per la quale si trovano in parità.

Una situazione di parità per una posizione non incrementa i Punti Vittoria che vengono assegnati al giocatore che si è piazzato nella posizione successiva, perché si conteranno gli Scienziati di uno solo giocatore.

**Esempio:** In un'area ci sono 8 Edifici. Uno si trova nell'area fin dall'inizio, mentre gli altri sette sono stati costruiti durante il corso del gioco. Alice e Bob hanno ognuno 3 Scienziati nell'area, Chloe ne ha solo 1, mentre Dan non ha alcun Scienziato nell'area. Sia Alice che Bob ricevono 16 Punti Vittoria ognuno (8 Edifici + 7 Scienziati + 1), Chloe riceve 3 Punti Vittoria (il numero degli Scienziati di posseduti sia da Alice che da Bob), mentre Dan non riceve alcun punto vittoria (non vengono guadagnati punti vittoria se non si hanno Scienziati nell'area).

### CONTEGGIO DEI TRACCIATI RICERCA

I tracciati Ricerca vengono conteggiati uno alla volta. In ogni tracciato, determina il valore di ogni Cubetto presente sul tracciato. Il numero a fianco del tracciato indica quanti Punti Vittoria vale ogni Cubetto. La graduatoria dei giocatori è basata sui progressi che essi hanno raggiunto sul tracciato. Il giocatore che si è piazzato in **prima posizione**, cioè quello il cui cubetto si trova più avanti sul tracciato, riceve il **totale dato dal valore di tutti i cubetti presenti sul tracciato**. Il secondo giocatore riceve un numero di Punti Vittoria uguale al valore del Cubetto del giocatore che si è piazzato in prima posizione. Il giocatore che si è piazzato in seconda posizione riceve un numero di Punti Vittoria uguale al valore del Cubetto del giocatore che si è piazzato in seconda posizione e così via. Ogni giocatore avanza il proprio Cubetto sul tracciato dei Punti Vittoria del numero di spazi appropriato. Se non hai un cubetto sul tracciato, non ricevi alcun Punto Vittoria per tale tracciato.



### CONTEGGIO DELLE CARTE EDIFICIO

La graduatoria dei giocatori viene definita dal numero di carte Edificio poste di fronte ad ognuno che hanno un asterisco (nell'angolo in basso a sinistra). Il giocatore che si è piazzato in **prima posizione**, cioè quello che ha il maggior numero di queste carte, riceve un numero di Punti Vittoria uguale al **numero totale delle carte** di questo tipo **presenti di fronte ad ogni giocatore**. Il giocatore che si è piazzato in seconda posizione riceve un numero di Punti Vittoria uguale al numero di carte possedute dal giocatore che si è piazzato in prima posizione, e così via. Ogni giocatore avanza il proprio Cubetto sul tracciato dei Punti Vittoria del numero di spazi appropriato. In caso di pareggio, tutti i giocatori in parità ricevono i Punti Vittoria che spettano alla posizione per la quale si trovano in parità. Se non possiedi carte Edificio, non ricevi alcun Punto Vittoria per questa categoria.



### CONTEGGIO DELLE RISORSE

La graduatoria dei giocatori viene definita dal numero di Risorse che essi hanno posto nello spazio delle Risorse Scartate. Il giocatore che si è piazzato in prima posizione, cioè quello che ha scartato il maggior numero di Risorse, riceve un numero di Punti Vittoria uguale alla somma delle Risorse scartate. Il giocatore che si è piazzato in seconda posizione riceve un numero di Punti Vittoria uguale al numero di Risorse scartate dal giocatore che si è piazzato in prima posizione, e così via. Ogni giocatore avanza il proprio Cubetto sul tracciato dei Punti Vittoria del numero di spazi appropriato. Se non hai scartato Risorse, non ricevi alcun Punto Vittoria per tale tracciato.



**Nota:** Se un giocatore supera i 50 Punti Vittoria, egli capovolge il proprio segnalino dei Punti Vittoria.

## VINCITORE DEL GIOCO

Il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria vince il gioco. In caso di pareggio, il giocatore che si è piazzato in prima posizione più volte nei quattro conteggi è il vincitore. Se perdura la situazione di pareggio, vince il giocatore che ha costruito il maggior numero di Edifici (cioè colui che possiede più carte Edificio di fronte a se). Se continua la situazione di pareggio, la vittoria è condivisa.

Il creatore del gioco vuole ringraziare l'editore Roman per il suo buon gusto ;), Christwart per la sua esperienza, Dennis per le illustrazioni, e Cesare per il suo impegno. Un grande ringraziamento ad Adrien e Sébastien per l'interesse che hanno espresso per questo gioco. Il mio pensiero è con Nono con il quale ho lavorato per le meccaniche dell'ordine di turno su un altro gioco, ma che sfortunatamente non ha avuto il tempo per essere coinvolto in questo progetto.

Spero di non aver dimenticato nessuno dei playtester che pazientemente mi hanno supportato durante i tre lunghi anni di sviluppo di questo gioco: Cléo, Micha, LNA, Anthony, Gilles, Laurence, Chris, David, Jürgen, Thierry, Régine, Damien, Nathalie, Yoann, Jörg, Kai, Tapimoket, Zeblate e la rete (perché chiunque ringrazia la rete ;) ) e i playtester che hanno giocato con il prototipo nelle varie conventions durante le quali il gioco è stato presentato.

L'editore desidera ringraziare Kai Grenner, Jörg Janotte e tutti i playtester per il loro inestimabile aiuto durante gli ultimi mesi rendendo questo progetto possibile. Un grande ringraziamento va a Grzegorz Kobiela per aver revisionato questo regolamento.

## EFFETTI CARTE CANTIERE NAVALE



### Icebreaker (6 Carte)

Piazza la carta Icebreaker in un'area dove la seconda Nave sul tracciato è tua. Quando il Sole raggiunge questa area, tu puoi effettuare un turno dopo il giocatore la cui Nave si trova in prima posizione sul tracciato. Il Sole muove sull'area successiva dopo che hai risolto il tuo turno. Poi scarta la carta Icebreaker.

### 1 Carta per giocatore e Regola del Sole:

Se entrambe le Navi in prima e seconda posizione sono tue ed hai giocato una carta nel tuo primo turno (ad esempio la carta "icebreaker" per la seconda Nave), non puoi giocare un'altra carta nel tuo secondo turno! Se hai giocato la carta "Icebreaker" in un turno precedente, puoi giocare una carta durante uno dei tuoi due turni, se lo desideri.



### Piazzare uno Scienziato (3 Carte)

Piazza 1 Scienziato preso dalla tua Riserva Personale nell'area raggiunta dalla Nave che hai appena mosso.



### + 2 Scienziati (2 Carte)

Muovi 2 Scienziati dalla Riserva Comune (o uno, se te ne è rimasto solo uno) alla tua Riserva Personale.



### Ricerca Veloce (2 Carte)

Avanza di 3 spazi su un tracciato Ricerca di tua scelta.

## AZIONI TRACCIATI RICERCA



Puoi muovere una delle tue Navi da un'area verso un'altra. Non puoi muovere una Nave in un'area nella quale tutte e tre gli spazi sul tracciato delle Navi sono occupati. Anche gli altri giocatori possono effettuare questa azione in senso antiorario. Non puoi muovere una Nave che hai appena costruito.

**Nota:** Muovi semplicemente la Nave, senza poi effettuare un'azione nell'area bersaglio.



Mescola le carte Cantiere Navale. Pesca 1 di queste per ogni giocatore e guardale. Sceglينه una e passa il resto delle carte al giocatore alla tua destra. Procedi finché tutti i giocatori hanno ricevuto una carta.



Avanza di tre spazi su un tracciato Ricerca di tua scelta, saltando gli spazi occupati. Anche gli altri giocatori possono effettuare questa azione in senso antiorario. Ogni giocatore deve scegliere un tracciato Ricerca differente.



Muovi un tuo Scienziato dalla Riserva Comune alla tua Riserva Personale. Se non te ne sono rimasti non accade niente.



Muovi una delle tue Navi dallo spazio delle Risorse Disponibili nell'area con il Sole e piazzala sull'ultimo spazio libero disponibile, salvo che siano già tutti occupati (in tal caso non puoi fare lo spostamento). Come al solito, ogni giocatore, tranne te, può scegliere una carta Cantiere Navale.



Ricevi una carta Competenza sulle Risorse.



Ricevi una carta Risorsa Base, salvo che tu non abbia usato la carta Risorsa Base che hai ricevuto ad inizio gioco (nel qual caso non ricevi alcuna carta).



© 2015 Argentum Verlag  
Roman Mathar  
Brabanter Straße 55  
50672 Köln  
www.argentum-verlag.de



**Illustrazioni e Grafica:**  
Dennis Lohhausen

**Impaginazione:**  
Christof Tisch

**Traduzione in Italiano:**  
Francesco "ZeroCool" Neri

