



FAR SPACE FOUNDRY

MANUALE OPERATIVO

FAR SPACE FOUNDRY

Benvenuto nel Manuale Operativo Interattivo Federale di Far Space Foundry. Grazie a questa tecnologia olografica potrai interagire con questo dispositivo come se si trattasse di un vero e proprio manuale cartaceo.

La Far Space Federation è a capo di una importante missione di pace. Gli equipaggi in prima linea hanno costantemente bisogno di nuovi approvvigionamenti. A tal scopo, la Federazione ha costruito un'imponente network di rifornimento. Il network è formato da enormi stazioni spaziali chiamate Fonderie. Alcune Fonderie sono specializzate nella lavorazione e raccolta di minerali, altre sono specializzate nella costruzione e riparazione. Il vostro compito è quello di rendere il flusso di rifornimenti il più funzionale possibile.

Una partita a Far Space Foundry si divide in due diverse fasi: la prima metà si svolge nella Space Foundry Alpha: qui i giocatori raccolgono skyrite (cristalli blu) e rubion (minerali rossi) per combinarli l'un l'altro e ottenere galacticum (metallo viola). La seconda parte si svolge nella Space Foundry Beta: qui i giocatori trasportano e lavorano le materie prime per ottenere nuove tecnologie.

1 MODULO FONDERIA



1 MODULO CANTINA



1 MODULO PRODOTTI



1 MODULO D'ATTRAFFO



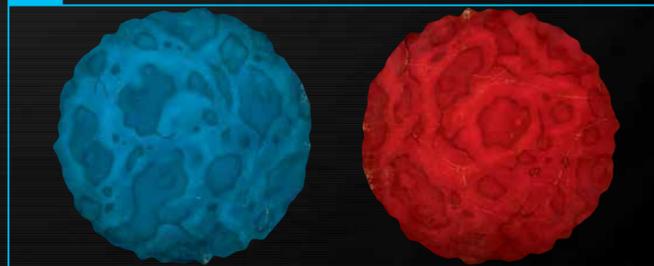
1 MODULO AZIONI



4 MODOLI MAGAZZINO



2 ASTEROIDI

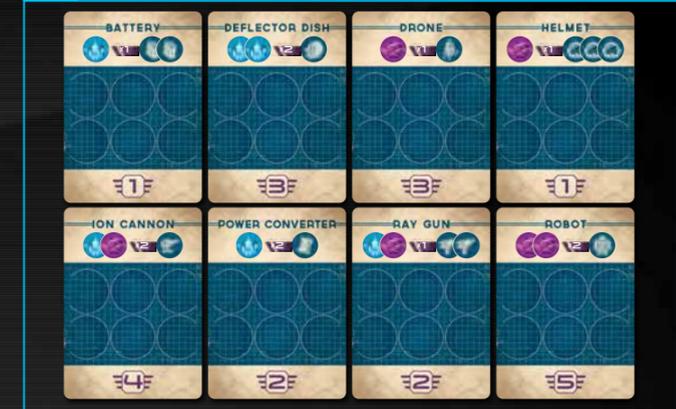


FAR SPACE FOUNDRY

28 CARTE PILOTA FEDERALE



8 CARTE PRODOTTO



4 CARTE CARGO FEDERALE



48 GETTONI PRODOTTO



15 CREDITI



18 CARTE PILOTA ALIENO



30 GETTONI SKYRITE



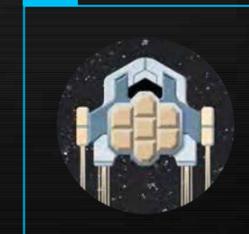
30 GETTONI RUBION / GALACTIUM



12 CARTE CARGO ALIENO



8 GETTONI SHUTTLE



1 SEGNAPIUNTI



1 d8



A1.0 PANORAMICA DELLA SPACE FOUNDRY ALPHA

La space Foundry Alpha si trova vicino a due asteroidi ricchi di skyrite (cristalli blu) e rubion (minerali rossi). La skyrite è un elemento raro utilizzato nei componenti elettronici, mentre il rubion è un minerale grezzo di scarso valore. Tuttavia, se viene combinato con la skyrite, il rubion si trasforma in Galactium: un minerale viola molto resistente. Il tuo compito è quello di raccogliere questi minerali e trasportarli nelle stazioni spaziali dove verranno lavorati. Prima di partire potrai combinare i minerali in modo da creare quanto galactium desideri. Infine, dopo aver caricato galactium e skyrite in quantità, sarai pronto per effettuare il viaggio di trasporto.



A2.0 PREPARAZIONE ALPHA

- 1 Piazza il modulo fonderia al centro del tavolo con il lato Space Foundry Alpha verso l'alto.
- 2 Unisci il modulo azioni (lato Alpha verso l'alto) in uno degli spazi della fonderia. Unisci il modulo d'attracco in uno degli spazi della fonderia. Unisci il modulo cantina e il modulo prodotti in due spazi che siano in posizione opposta tra loro.
- 3 Piazza tutti i crediti a fianco del tabellone.
- 4 Piazza la skyrite (cristalli blu) sull'asteroide della skyrite e il rubion (minerali rossi) sull'asteroide del rubion.
- 5 Piazza i gettoni shuttle "in orbita" vicino agli asteroidi.
- 6 Ogni giocatore sceglie il colore di un pianeta della federazione. In base al colore, ogni giocatore prende un set di sei carte pilota, una carta pilota comandante, una carta cargo, un modulo magazzino. Riponi tutto il materiale inutilizzato all'interno della scatola. Non verrà impiegato in questa partita.
- 7 Ogni giocatore unisce il proprio modulo magazzino al modulo fonderia e vi aggiunge due skyrite (cristalli blu) e due rubion (minerali rossi).
- 8 Ogni giocatore ottiene un credito.
- 9 Ogni giocatore posiziona il proprio carico di fronte a sé con il lato non-upgraded verso l'alto.
- 10 Ogni giocatore mescola le sei carte pilota e crea un mazzo. Pesca due carte pilota e aggiungici la carta pilota comandante. Queste tre carte sono la tua mano iniziale.
- 11 Dividi le carte cargo aliene in base al loro colore e forma diversi mazzi. Mischia ogni mazzo e disponilo negli appositi spazi vicino al modulo cantina (lato non-aggiornato verso l'alto).
- 12 Mischia le carte pilota alieno e forma un mazzo. Posiziona il mazzo a faccia coperta nell'apposito spazio vicino al modulo cantina.
- 13 Scegli casualmente un numero di carte prodotto in base al numero dei giocatori. Per una partita a due giocatori, pesca tre carte prodotto. Per le partite a tre e quattro giocatori pesca relativamente quattro o cinque carte prodotto. Poni le carte prodotto negli appositi spazi vicino al modulo prodotti. Piazza i gettoni prodotto sulle rispettive carte con il lato "non caricato" rivolto verso l'alto. Riponi le carte prodotto inutilizzate nella scatola. Le carte prodotto non vengono utilizzate nella prima fase della partita, tuttavia restano visibili in modo che ogni giocatore possa sviluppare una propria strategia in vista della seconda fase. Se questa è la tua prima partita, utilizza per 2+ giocatori le carte Robot, Ion Cannon e Battery; per 3+ giocatori aggiungi Drone; per quattro giocatori aggiungi Ray Gun.
- 14 Ogni giocatore lancia il dado. Il giocatore che ottiene il numero maggiore comincia a giocare per primo. Posiziona il dado al centro del tabellone con il risultato ottenuto rivolto verso l'alto.

A3.0 REGOLE DI GIOCO ALPHA

Quando sei il giocatore di turno, devi giocare una carta pilota per spostare materiali da o verso la fonderia. Alla fine del tuo turno, reintegra la tua mano di carte fino ad averne di nuovo tre. Se il tuo mazzo è esaurito, non peschi nulla.

I giocatori proseguono in senso orario fino al termine di questa prima fase di gioco. Se un giocatore finisce il proprio mazzo, salterà i prossimi turni.

A3.1 TRASPORTARE MATERIALI VERSO LA FONDERIA ALPHA

Quando decidi di trasportare materiali verso la fonderia, prendi uno shuttle dall'orbita e prova a farlo atterrare sul molo d'attracco corrispondente al valore della carta pilota che hai giocato. Se il molo è occupato da un altro shuttle, prosegui verso il prossimo molo in senso orario fino a quando non ne trovi uno libero. Posiziona il tuo shuttle in quel molo.



ESEMPIO A3.1a - Giochi una carta 8, prendi uno shuttle dall'orbita e provi ad atterrare sul molo n° 8. Essendo occupato da un altro shuttle, prosegui in senso orario verso il molo n° 1. Il molo n° 1 è libero, di conseguenza lo shuttle atterrerà in quel punto.

Il numero di moli in cui tenti di attraccare determina la **capacità di trasporto** dello shuttle. Nell'esempio precedente (A3.1a), la tua capacità di trasporto è pari a due (hai tentato l'attracco su due diversi moli).

La capacità di trasporto del tuo shuttle determina la quantità di merce che lo shuttle può trasportare. In questo caso, determina quanti gettoni di skyrite o rubion puoi spostare dall'asteroide al tuo magazzino all'interno della fonderia. In un singolo turno puoi interagire con un solo asteroide, mai con entrambi.

IMPORTANTE REGOLA DI TRASPORTO: la capacità di trasporto indica il limite massimo di merci trasportabili. Se hai una capacità di tre ma un solo spazio libero all'interno del magazzino, puoi trasportare un solo materiale (o anche nessuno).



ESEMPIO A3.1b - Scegli di trasportare due skyrite. Prendi due gettoni skyrite dall'asteroide e li piazzai nei tuoi spazi magazzino.

Se il molo di attracco è completamente occupato dagli shuttle, non puoi decidere di utilizzare l'azione di trasporto materiali verso la fonderia.

A3.2 MAGAZZINO

Ogni giocatore dispone di un magazzino all'interno della fonderia. Ognuno di essi è composto da sette spazi, dove ogni spazio può contenere una merce.

A3.3 TRASPORTARE MATERIALI DALLA FONDERIA ALPHA

Quando scegli di trasportare materiali dalla fonderia, devi far decollare uno shuttle all'interno del molo d'attracco. Per farlo, scegli il molo corrispondente al valore della carta pilota che hai giocato. Se il molo è vuoto, passa a quello successivo in senso orario. Procedi fino a quando non trovi un molo occupato. Rimuovi lo shuttle dal porto e rimettilo in orbita.



ESEMPIO A3.3a - Giochi una carta 4. Il molo n° 4 è libero, stessa cosa per il molo n° 5. Il molo n° 6 è occupato da uno shuttle. Puoi prendere lo shuttle dal molo n° 6 e rimetterlo in orbita.

Il numero di moli con cui interagisci determina la capacità di trasporto dello shuttle. Nell'esempio precedente (A3.3a), la tua capacità di trasporto è pari a tre, questo perché hai interagito con tre moli.

La capacità di trasporto del tuo shuttle determina la quantità di merci che il tuo shuttle può trasportare. In questo caso, determina la quantità di gettoni skyrite, rubion o galactium che puoi spostare dal tuo magazzino verso uno dei tuoi cargo.



ESEMPIO A3.3b - Scegli di trasportare una skyrite e un galactium. Prendi i due gettoni dal tuo magazzino e li sposti in uno dei tuoi cargo con spazio libero sufficiente. Nota bene: pur disponendo di una capacità di trasporto pari a tre, puoi trasportare soltanto due delle tue merci.

Se la fonderia è completamente vuota (non ci sono shuttle attraccati), non puoi decidere di utilizzare l'azione di trasporto materiali dalla fonderia.

A3.4 CARGO

Ogni giocatore inizia con un cargo, tuttavia avrà modo di acquistarne altri tramite il reclutamento di piloti alieni. Ogni cargo ha al suo interno un certo numero di spazi. Ogni spazio può contenere una skyrite, rubion, galactium o gettone prodotto.

IMPORTANTE REGOLA DI TRASPORTO: Il carico e il decollo di un cargo è un processo lento e complesso: per questo motivo quando sposti materiali potrai interagire con un solo cargo per turno!

A4.0 AZIONI SPECIALI ALPHA

Ogni molo d'attracco all'interno della Space Foundry Alpha fornisce delle azioni speciali. Puoi attivare l'azione speciale di un molo dopo aver completato l'atterraggio di un tuo shuttle, oppure prima di avviare il decollo di un tuo shuttle.



ESEMPIO A4.0 - Fai atterrare uno shuttle nel molo n° 2. Il molo permette di attivare il processo di trasformazione. Puoi sfruttare questa azione speciale dopo aver terminato lo spostamento dei materiali. Nel prossimo turno, fai decollare uno shuttle dal molo n° 3. Il molo permette di attivare i commercianti galattici. Puoi sfruttare questa azione speciale prima del decollo dello shuttle e prima di aver terminato lo spostamento dei materiali.

UN AIUTO NELLA PROCEDURA! Quando rimuovi uno shuttle, sposta lo shuttle sopra il numero del molo: in questo modo saprai qual'è lo shuttle che devi far tornare in orbita. Una volta conclusa la relativa azione speciale, rimuovi lo shuttle dal tabellone come da regolamento!

A4.1 PROCESSO DI TRASFORMAZIONE

Il Processo di Trasformazione è il cuore della Space Foundry Alpha. Nel procedimento sono impiegati macchinari di precisione che sono in grado di creare galactium mediante la fusione di skyrite e rubion.

Quando utilizzi il processo di trasformazione, scarta (nell'asteroide) una skyrite per convertire un rubion in un galactium (capovolgi il gettone). Sia la skyrite che il rubion devono trovarsi all'interno del tuo magazzino.



I gettoni di galactium sono utilizzati in diverse fasi di produzione della Space Foundry Beta. Non devi per forza consumare tutti i tuoi materiali per creare galactium. Spesso aver risparmiato della skyrite può risultare fondamentale nel proseguo della partita. Consulta le carte prodotto per avere un'idea della quantità di galactium da produrre.

A4.2 COMMERCANTI GALATTICI

Pur non essendo particolarmente ben vista, la gilda dei Commercianti Galattici si trova su gran parte delle stazioni spaziali. Questi avvoltoi sono interessati all'acquisto dei materiali prodotti in eccesso che non possono essere immagazzinati.

Quando utilizzi i commercianti galattici, puoi vendere (scartare nell'asteroide) un gettone di rubion dal tuo magazzino per guadagnare due crediti.



A4.3 CANTINA

La Space Foundry Alpha offre un punto di ritrovo per astronauti, tra cui diversi spedizionieri. Molti di loro offrono i propri servizi e le proprie navi per dare un aiuto concreto a questa grande missione di pace.

Quando usi la cantina, scarta un credito come consumazione obbligatoria. Una volta entrato, puoi reclutare un pilota alieno. Mostra agli altri giocatori le prime quattro carte del mazzo dei piloti alieni, dopodiché aggiugine una alla tua mano. Infine, rigenera il mazzo mischiando le carte scartate con le altre. Se recluti un pilota alieno non puoi ripetere quest'azione speciale per tutta la durata del turno in corso.



Se non disponi di un cargo dello stesso colore del pilota che hai reclutato, puoi prendere il cargo che si trova in cima al mazzo di quel colore. Puoi avere un solo cargo per colore e non ti è permesso scartarlo per alcun motivo fino al termine della partita.

A4.4 CREDITI

Il numero di crediti disponibili in una partita è limitato ai 15 contenuti all'interno della scatola. Quando ottieni dei crediti, potrai spenderli per acquistare ciò che il mercato offre in quel momento. I crediti possono essere utilizzati in diversi modi:

Primo, un giocatore può utilizzare un credito per reclutare un pilota alieno dalla cantina.

Secondo, un giocatore può usare un credito per corrompere il modulo d'attracco. In questo modo puoi rimuovere o aggiungere uno shuttle in un molo d'attracco. Si tratta di un'azione gratuita che può essere svolta una sola volta per Fase (ossia due volte in tutta la partita). Piazza il credito speso sul modulo di attracco, sopra il tuo colore. Puoi usare questo bonus in qualsiasi momento del tuo turno, anche dopo il lancio del dado o dopo aver mosso uno shuttle.

Terzo, puoi spendere crediti per utilizzare la Stazione di Carica all'interno della Space Foundry Beta.

Quarto, ogni credito avanzato vale un punto vittoria alla fine della partita.

A5.0 TERMINE DELLA FASE ALPHA

Quando tutti i giocatori hanno giocato la loro ultima carta (mazzo e mano di carte terminate) si conclude la prima parte della partita. E' possibile che, per via dell'acquisizione di piloti alieni, alcuni giocatori svolgano più turni di altri.

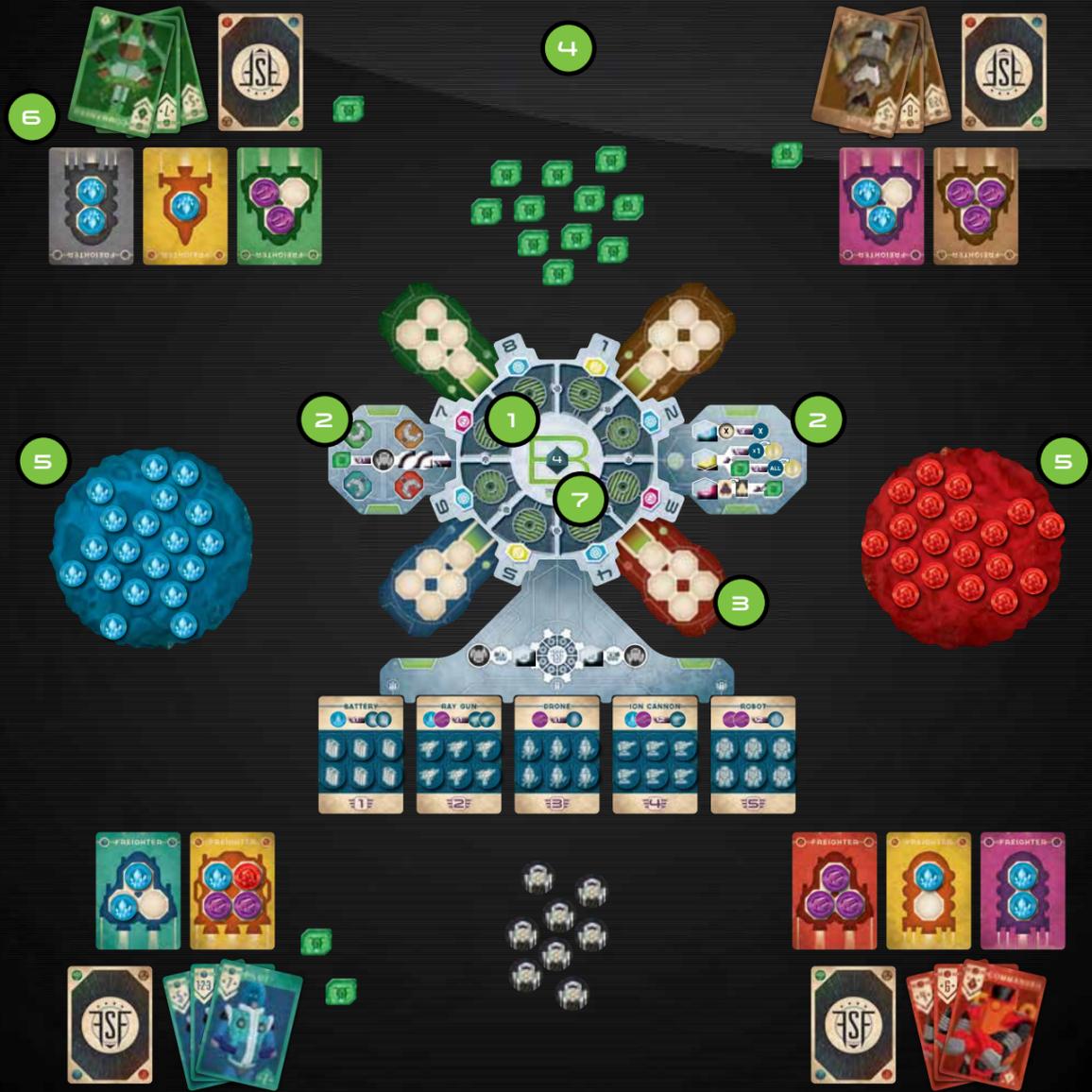
A5.0 FASE DI TRANSIZIONE

Ci sono alcune semplici procedure da svolgere prima di dare inizio al viaggio verso la Space Foundry Beta:

1. Riporta tutti gli shuttle in orbita, rimetti i materiali all'interno dei magazzini nei rispettivi asteroidi e scarta le mazzette nel modulo d'attracco.
2. Per ogni cargo alieno, ogni giocatore potrà tenere con sé al massimo un comandante per colore. Le carte comando in eccedenza devono essere scartate (è il giocatore a scegliere quali). Ricorda: non devi scartare le carte federazione del tuo pianeta (il pilota comandante e i piloti del tuo colore).

B1.0 PANORAMICA DELLA SPACE FOUNDRY BETA

La Space Foundry Beta è una struttura di produzione. Il tuo compito è quello di trasferire i materiali caricati sui tuoi cargo nella Space Foundry. Grazie a questo procedimento potrai creare un gran numero di prodotti che potrai nuovamente caricare sui tuoi cargo, in vista del tuo viaggio finale (conteggio dei punti vittoria).



B2.0 PREPARAZIONE BETA

- 1 Rimuovi tutti i gettoni shuttle e capovolgi il modulo fonderia sul lato Space Foundry Beta.
- 2 Capovolgi il modulo d'attracco sul lato Space Foundry Beta; rimuovi tutti i crediti sul modulo. Capovolgi il modulo azioni sul lato Space Foundry Beta.
- 3 Capovolgi il modulo magazzino sul lato Space Foundry Beta (ogni magazzino ha soltanto cinque spazi a disposizione).
- 4 Riponi nella scatola il modulo cantina e le carte pilota e cargo alieno inutilizzate.
- 5 Gli asteroidi non vengono più utilizzati. Entrambi rappresentano la pila degli scarti.
- 6 Ogni giocatore forma un nuovo mazzo mescolando le carte pilota del proprio pianeta (sette) insieme alle carte pilota alieno che possiede. Pesca le prime tre carte e aggiungile alla mano.
- 7 Lancia un dado e posizionalo al centro del tabellone.
- 8 Il giocatore ultimo di turno nella fase Alpha diventa il primo di turno nella fase Beta.

B3.0 REGOLE DI GIOCO BETA

Le regole di gioco della fase Beta sono molto simili a quelle della fase Alpha. Quando sei il giocatore di turno, devi giocare una carta pilota per spostare materiali da o verso la fonderia. Alla fine del tuo turno, reintegra la tua mano di carte fino ad averne di nuovo tre. Se il tuo mazzo è esaurito, non peschi nulla.

I giocatori proseguono in senso orario fino al termine di questa prima fase di gioco. Se un giocatore finisce il proprio mazzo, salterà i prossimi turni.

B3.1 TRASPORTARE MATERIALI VERSO LA FONDERIA BETA

Il trasporto dei materiali verso la Fonderia Beta funziona come il trasporto di materiali verso la Fonderia Alpha. L'unica differenza è che in questo caso i materiali provengono dalle tue navi, e non dagli asteroidi.

Ricorda: un giocatore può operare su un solo cargo per turno. Questo vale sia per il carico che per lo scarico dei materiali.

B3.2 MAGAZZINO

Ogni giocatore dispone di un magazzino all'interno della fonderia. Ognuno di essi è composto da cinque spazi, dove ogni spazio può contenere una merce.

B3.3 TRASPORTARE MATERIALI DALLA FONDERIA BETA

Il trasporto dei materiali dalla Fonderia Beta funziona come il trasporto di materiali dalla Fonderia Alpha. In questo caso però, in aggiunta ai normali materiali, trasporterai anche dei prodotti lavorati. In rari casi, un giocatore potrebbe decidere di far tornare in fonderia dei prodotti che aveva trasportato in precedenza (ad esempio per dargli energia). Questa procedura è permessa.

B3.4 CARGO

Non ci sono particolari modifiche sull'utilizzo dei cargo; l'unica eccezione è rappresentata dai tipi di merci (materiali e/o prodotti lavorati) che i cargo possono trasportare. Al termine della partita, tutte le merci caricate sui cargo vengono convertite in punti vittoria (minerali e prodotti che si trovano ancora nei magazzini della Space Foundry Beta non valgono nulla).

B4.0 AZIONI SPECIALI BETA

Ogni molo d'attracco all'interno della Space Foundry Beta fornisce delle azioni speciali. Puoi attivare l'azione speciale di un molo dopo aver completato l'atterraggio di un tuo shuttle, oppure prima di avviare il decollo di un tuo shuttle.

B4.1 PROCESSO DI LAVORAZIONE

Il processo di lavorazione automatizzato della Federazione è in grado di produrre tutti i prodotti necessari per garantire la pace nella galassia.

Nel momento in cui utilizzi il processo di lavorazione avrai accesso ad una carta prodotto. Prendi dal tuo magazzino il numero e il tipo di risorse indicate sulla carta prodotto e sostituiscile con il numero di gettoni in essa indicato (lato "scarico" rivolto verso l'alto).



Nota: alcuni materiali possono essere utilizzati più di una volta per turno (come indicato dalla freccia con il numero), altri invece sono in grado di generare più prodotti per ogni utilizzo (come indicato dal numero all'interno dell'icona prodotto a destra della freccia).

Ogni gettone prodotto ha un valore in punti vittoria indicato sul fondo della relativa carta prodotto. Se produci più merci di quelle attualmente disponibili sulla carta prodotto, ricevi i gettoni che restano. Se produci più merci di quelle che possono essere contenute nel tuo magazzino, carichi un numero di gettoni pari a quello degli spazi disponibili.

B4.2 STAZIONE DI CARICA

La stazione di carica usa la tecnologia dell'implosione quantica per elettrificare istantaneamente le batterie di qualsiasi oggetto.

Quando utilizzi la stazione di carica, puoi elettrificare UN SOLO gettone prodotto all'interno del tuo magazzino. Per elettrificare un prodotto, capovolgi il gettone che si trova nel magazzino sul lato elettrificato.



In aggiunta, pagando (scartartando) un credito, puoi elettrificare TUTTI i prodotti all'interno tuo magazzino.



I prodotti elettrificati valgono un punto aggiuntivo alla fine del gioco. La skyrite, il rubion e il galactum non possono essere elettrificati.

B4.3 AGGIORNAMENTO DEI CARGO

I robot della Fonderia Beta sono in grado di installare dei miglioramenti e effettuare piccole riparazioni sulle tue navi. Il margine esterno è un luogo molto pericoloso; l'aggiornamento dei cargo della tua flottiglia ti garantisce una maggior sicurezza durante il viaggio.

Quando usi l'aggiornamento dei cargo, puoi aggiornare uno dei tuoi cargo **-OPPURE-** guadagnare un credito. Per aggiornare un cargo, capovolgi un cargo vuoto (senza gettoni) sul suo lato "aggiornato".



Al termine della partita, ogni cargo che non è stato aggiornato ti farà avere una penalità di -2 punti (cadauno).

B5.0 TERMINE DELLA FASE BETA

Quando tutti i giocatori hanno giocato la loro ultima carta (mazzo e mano di carte terminate) la partita si conclude e si passa al calcolo del punteggio finale.

B6.0 PUNTEGGIO

Utilizzando il segnapunti, ogni giocatore calcola il totale dei punti che ha ottenuto. Il giocatore con il punteggio più alto vince la partita. In caso di pareggio, vince chi ha più crediti. Se il pareggio persiste, vince chi ha più materiali nel proprio magazzino. In tutti gli altri casi, i giocatori condividono la vittoria.

NOTA IMPORTANTE: Vengono conteggiate solo le merci imbarcate sulle proprie navi. Eventuali merci rimaste nel magazzino vengono ignorate.



Ogni gettone skyrite, rubion e galactium vale un punto.



Ogni gettone prodotto vale il numero di punti indicato sulla relativa carta prodotto.



Ogni prodotto elettrificato vale un punto aggiuntivo.



Ogni diverso tipo di merce vale un punto. I prodotti elettrificati sono considerati dello stesso tipo di quelli non elettrificati. Le tre materie prime sono considerate alla stregua delle altre altre merci.



Ogni credito vale un punto.



Ogni cargo con la stiva non completamente piena vale due punti negativi. Ogni cargo non aggiornato vale due punti negativi.



ESEMPIO B6.0 - Hai un galactium (+1), una skyrite (+1), due caschi (+1, +1) e tre droni (+3, +3, +3). Quattro di questi prodotti sono elettrificati (+4). Hai quattro diversi tipi di merce (+4). Hai due crediti (+2). Hai due cargo completamente carichi e uno parzialmente scarico (-2). Due cargo sono aggiornati, mentre uno non lo è (-2). Il tuo punteggio totale è di 19!

C1.0 PILOTI FEDERALI

Con così tante astronavi che volano dentro e fuori le fonderie spaziali, è importante che tu sappia come utilizzare i piloti. Ogni Pianeta Federale dispone di un comandante e di diversi piloti ai suoi ordini. La loro missione è semplice - trasportare minerali e prodotti per fare in modo che la Flotta Federale sia costantemente rifornita di tutti i materiali necessari per mantenere la pace e l'ordine nell'intera galassia.

C2.0 PILOTI "1-2-3"



Quando giochi un pilota di valore 1-2-3, il pilota si considera come se avesse un valore di 1, 2, o 3.

C3.0 PILOTI COMANDANTI



La carta del pilota comandante viene giocata come le normali carte pilota, con una sola eccezione: su di essa non è indicato alcun numero. Il valore del pilota comandante è determinato dal dado e può essere utilizzato in due modi:

1. Utilizza il valore corrente mostrato dal dado.
- OPPURE-
2. Ritira il dado, quindi utilizza il valore che ottieni. Devi utilizzare il risultato appena ottenuto.

Puoi decidere come utilizzare il comandante, ossia scegliere se trasportare merci da o verso la fonderia, dopo aver lanciato il dado. Ogni pianeta federale ha un solo comandante, inoltre tutti i piloti alieni sono considerati come se fossero comandanti.

D1.0 PILOTI ALIENI

Sono efficienti come i piloti della Federazione; La loro presenza è assai gradita in questi tempi così difficili per la Federazione. Questi piloti alieni a dir poco "coloriti" si trovano spesso all'interno delle Cantine, dove restano in attesa di un buon ingaggio.



I piloti alieni sono al comando delle proprie astronavi e utilizzano le stesse regole dei piloti comandanti della federazione. In aggiunta, ogni pilota alieno ha un'abilità speciale che può essere utilizzata nel turno in cui viene giocato.

D1.2 TRASPORTATORE / TRUCKER

Quando utilizzi un trasportatore, la tua capacità di trasporto è aumentata di uno per il turno in corso. Ciò significa che puoi trasportare una merce addizionale.



ESEMPIO D1.2 - Giochi un trasportatore ed entri in un molo libero nella fonderia. Normalmente la tua capacità di trasporto sarebbe di uno, tuttavia aumenta a due grazie al trasportatore. In questo modo potrai caricare due skyrite nel tuo magazzino.

D1.3 NAVIGATORE / NAVIGATOR

Quando utilizzi un navigatore, puoi fare un trasporto in senso anti-orario. Il navigatore non ha effetto se attracchi uno spazio vuoto o se decolli in uno spazio che è già occupato da uno shuttle.



ESEMPIO D1.3 - Giochi un navigatore con un valore di 4. Entrambi i moli 3 e 5 sono vuoti. Di norma, dovresti andare in senso orario verso il molo 5, ma ora hai la possibilità di attraccare al 3.

D1.4 FALSARIO / FORGER

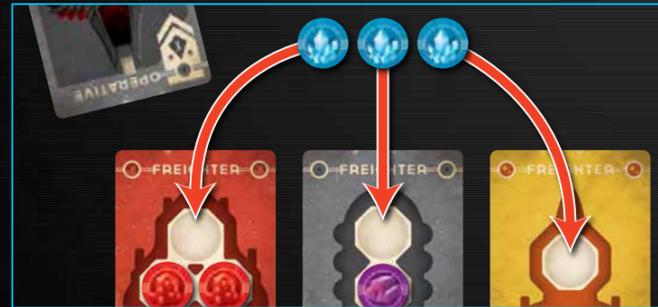
Quando usi il falsario, puoi aumentare o diminuire il valore del dado di uno o due. Tratta l'1 e l'8 come se fossero numeri adiacenti.



ESEMPIO D1.4 - Il dado ha un valore di 7. Giocando il falsario puoi modificare questo valore in 5, 6, 7, 8 o 1. Puoi sempre decidere di ritirarlo e se ottieni 4 puoi trattarlo come un 2, 3, 4, 5 o 6. Alla fine opti per il 3.

D1.5 OPERATIVO / OPERATIVE

Quando usi l'operativo, puoi operare su più di un cargo durante lo stesso turno. Ciò significa che nella Fonderia Alfa avrai accesso ad entrambi gli asteroidi (ossia potrai trasportare sia skyrite che rubion).



ESEMPIO D1.5 - Disponi di tre cargo ed ognuno di essi ha uno spazio libero nella stiva. Hai tre materiali da trasportare. Giochi un operativo e hai una capacità di trasporto pari a tre. Puoi caricare una merce in ognuno dei cargo.

D1.6 MECCANICO / MECHANIC

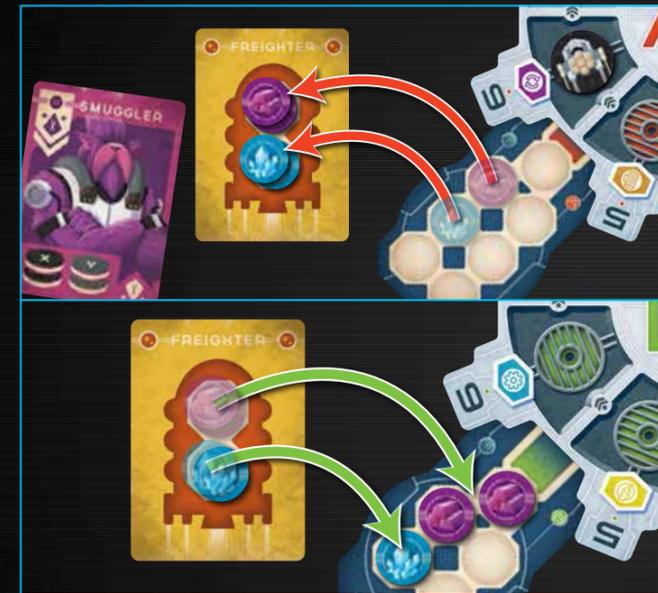
Quando usi il meccanico, puoi utilizzare l'azione di processo. Ciò significa che potrai utilizzare il processo di trasformazione nella Fonderia Alpha e quello di produzione nella Fonderia Beta. Questa azione speciale è in aggiunta a quella ottenuta nello spaziorporto.



ESEMPIO D1.6 - Giochi un meccanico e utilizzi l'azione speciale della Cantina indicata nel molo d'attracco. Successivamente puoi utilizzare anche l'azione del processo di trasformazione.

D1.7 CONTRABBANDIERE / SMUGGLER

Quando usi il contrabbandiere, puoi impilare un qualsiasi numero di merci trasportare in gruppi di merci identiche. La pila può contenere al massimo due merci e può essere creata sia nel magazzino che nella stiva di un cargo. Se le merci impilate vengono nuovamente trasportate, ognuna di esse deve essere trattata come una singola merce. I prodotti elettrificati non possono essere impilati su prodotti non elettrificati (e viceversa).



ESEMPIO D1.7a - Il tuo cargo ha due spazi che contengono una skyrite e un galactium. Il tuo magazzino contiene le stesse merci. Giochi un contrabbandiere e piazzhi queste due merci sopra quelle contenute nella stiva del cargo. Ora hai impilato due skyrite e due galactium nel tuo cargo. In un turno successivo ha una capacità di trasporto pari a tre. Sposti una skyrite ed entrambi i galactium nel magazzino. Da questo momento i due galactium non fanno più parte della stessa pila e devono venire trattati separatamente.



ESEMPIO D1.7b - Il tuo magazzino è pieno di skyrite eccetto che per uno spazio. Giochi un contrabbandiere e trasporti due rubion. Il primo occupa lo spazio libero, il secondo si impila sopra di esso.



ESEMPIO D1.7c - Giochi un contrabbandiere per trasportare una pila di skyrite nel tuo magazzino. I restanti spazi del magazzino sono tutti occupati da dei prodotti. Vorresti produrre due scambiatori di potenza spendendo due minerali, tuttavia l'abilità del contrabbandiere può essere utilizzata solo sulle merci che vengono trasportate. Di conseguenza, non puoi impilare i prodotti appena costruiti. Puoi sempre decidere di costruire un Disco Deflettore con le due unità di skyrite e quindi posizionare il Disco al posto delle due skyrite che hai appena utilizzato.

E1.0 REGOLE PER IL GIOCO BREVE

Vuoi giocare a Far Space Foundry ma non hai molto tempo a disposizione? Qui di seguito troverai due diverse tipologie di regole per poter giocare a Far Space Foundry in metà tempo.

E1.1 GIOCA CON SOLO LA FONDERIA ALPHA

TEMPO DI GIOCO: 10 minuti per giocatore

Effettua la preparazione della Fonderia Alpha come da regolamento, ad eccezione del modulo di produzione. Non vi sono modifiche al regolamento eccetto le seguenti:

Ogni gettone di skyrite vale un punto.



Ogni gettone di rubion vale zero punti.



Ogni gettone di galactium vale due punti.



Ogni credito vale un punto.



Ogni cargo con la stiva vuota o parzialmente vuota ha un valore negativo di due punti.

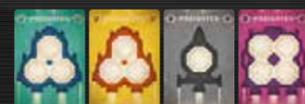


E1.2 GIOCA SOLO CON LA FONDERIA BETA

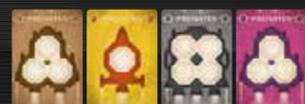
TEMPO DI GIOCO: 10 minuti per giocatore

Effettua la preparazione della Fonderia Beta come da regolamento. Ogni giocatore pesca senza guardare un pilota alieno per ogni colore e lo aggiunge al proprio mazzo. In base al colore, ogni giocatore ottiene il seguente gruppo di cargo:

Giocatore Blu:



Giocatore Marrone:



Giocatore Rosso:



Giocatore Verde:



Ogni giocatore ottiene un credito e aggiunge 6 skyrite e 4 galactium nelle stive, posizionando i gettoni a proprio piacimento.

Prosegui il gioco come da regolamento, utilizzando lo stesso punteggio del gioco base.

F1.0 REGOLE PER IL SOLITARIO

Segui le regole del gioco base. Scegli casualmente tre carte prodotto.

Se ottieni almeno 22 punti, hai vinto!

22: Pilota di Cargo

23: Messaggero di Pace

24+: Soprintendente Federale

REGOLE OPZIONALI PER IL GIOCO IN SOLITARIO:

Lancia il dado al termine di ogni turno. Se il rispettivo molo di attracco è libero, piazza al suo interno uno shuttle; in caso contrario, rimuovi lo shuttle e rispeditiscilo in orbita.

G1.0 RINGRAZIAMENTI

AUTORE

Dan Manfredini

[@GameDesignerDan](#)

Un ringraziamento alla mia famiglia: Kelly, Hoah e Oscar, per tutto il loro supporto e per i loro consigli!



DESIGN GRAFICO E ARTISTICO

Adam P. McIver

[@CR8DPT](#) & [@ad7m](#)

Un ringraziamento a Dan, Justin e Robert per avermi permesso di esplorare l'universo!

SVILUPPO DEL GIOCO

Justin Schaffer & Robert Garza

[@TerraNovaGames](#)

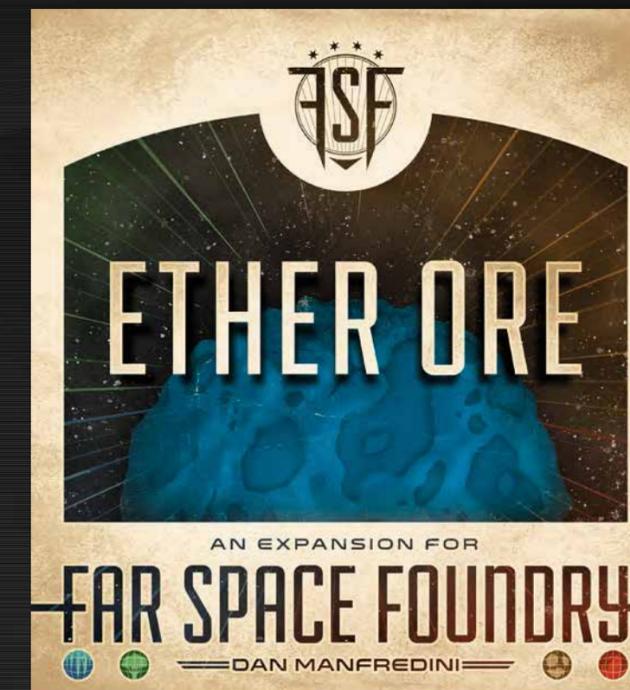
Grazie a Dan Manfredini, Adam McIver, Brendon Hall, Reunion Game Group, Rob Thomsen, Michael Huven-Moore, Mary Fisher, Mark Streed, Eric Turner, Kim Varela

PLAYTESTERS

Christopher Fritel, Valerie Rogers, Cliff Davis, Jake Sulpice, Julie Rhoda, Eric Schiedler, Robert Wenner, Ian Cooper, Angela Holt, Peter Kirkham, Kelly Manfredini, Adam Hegemier, Greg Sharek, Matt Kyle, John Oliver, Jim Cowlshaw, Carl Feierabend, Justin Schaffer, Robert Garza, Michael Huven-Moore, Molly Wright, Tom Wright, Ree Linker, Franklin Linker, Hunter Shelbourne, Sarah Smile, Heleina Hoffman e Jenny Dunbeck.

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Brandon Waite, John Lowell, Top Changwatchai, Clive Patmore, Arthur Von Eschen, Dave Harvey, Craig Sanderlin, Nicolaj Wild, Ian Forbes, Andrew McCurry, Rob Crosby, Stephen Baker, Jackson Gatlin, Eric Anderson, Armando Rex Ramirez, James Gardner, George Pilko, Jan Fisher, Bill Lau, Michael Satre, Flavio Collovini e Christopher Fritel.



Far Space Foundry non ti basta?

Gli ingegneri della Federazione hanno scoperto un nuovo sistema disabitato ricco di materie molto rare. Per questo motivo la Federazione ha deciso di costruire una nuova Fonderia all'interno di quella fascia di asteroidi e ha bisogno del tuo aiuto per sfruttare al meglio questo nuovo giacimento: sei pronto a fare la tua parte?

Per maggiori informazioni sull'espansione "Ether Ore", visita il sito www.terrannovagames.com o chiedi informazioni al tuo negoziante di fiducia!

- 40 gettoni materie divisi in 4 nuove tipologie
- 18 gettoni prodotto completamente nuovi
- 1 nuovo modulo speciale

TRADUZIONE IN ITALIANO E REVISIONE

Francesco Tamagnone, Alessio Pascucci

