



EXTRA PILOTS



AN EXPANSION FOR

FAR SPACE FOUNDRY

— DAN MANFREDINI —

## **PILOTI AGGIUNTIVI - PANORAMICA**

Un nuovo gruppo di piloti è giunto in cantina, pronto a mettersi al servizio del miglior offerente. Ogni suo membro ha delle abilità uniche che potranno tornarti utili durante la tua missione.

### **COMPONENTISTICA**

- 6 Carte pilota alieno neutrali (bianco).

### **PREPARAZIONE**

Mischia i sei piloti neutrali nel mazzo dei piloti alieni.

### **UTILIZZARE I PILOTI NEUTRALI**

I piloti neutrali non hanno un gruppo di appartenenza. Quando assumi un nuovo pilota dalla cantina, puoi scegliere il cargo di un qualsiasi colore.

***ESEMPIO 1:** Scegli un pilota neutrale dalla Cantina. Puoi prendere un qualsiasi cargo a prescindere dal colore. Opti per quello nero.*

Alla fine della Space Foundry Alpha, puoi utilizzare un pilota neutrale al posto di quello di un altro gruppo.

***ESEMPIO 2:** Hai un pilota alieno nero, uno neutrale, un cargo nero e uno arancione. Assegna il pilota nero al cargo nero e il pilota neutrale su quello arancione.*

## **ABILITA' DEI PILOTI NEUTRALI**

### **LADRO / THIEF**

Quando usi il Ladro, puoi prendere un credito dalla riserva.

***ESEMPIO 3:** Dopo aver giocato il ladro prendi un credito dalla riserva.*

### **MINATORE / MINER**

Quando usi il Minatore, puoi prendere un minerale dalla riserva per poi piazzarlo nel tuo magazzino o sopra uno dei tuoi cargo.

***ESEMPIO 4:** Giochi un minatore e ottieni subito una skyrite. Scegli di piazzare la skyrite sopra uno dei tuoi cargo. In un turno successivo giochi nuovamente il minatore e ottieni un terrium (espansione "ore") e lo piazzati nel tuo magazzino.*

### **MERCENARIO / MERCENARY**

Quando usi il Mercenario puoi corrompere gratuitamente il modulo d'attracco durante questo turno. Questa azione non conta rispetto al limite di massimo una corruzione per fonderia.

***ESEMPIO 5:** In questo turno hai già corrotto il modulo d'attracco. Ora giochi il mercenario; tiri il dado ed infine corrompi nuovamente il modulo d'attracco senza dover pagare alcun credito.*

### **SPAZZINO / SCAVENGER**

Quando usi lo Spazzino puoi utilizzare l'abilità di un qualsiasi altro alieno presente nella tua pila degli scarti.

***ESEMPIO 6:** Giochi lo spazzino: hai un ladro e un contrabbandiere nella tua pila degli scarti. Scegli l'abilità del ladro e guadagni un credito dalla riserva.*

### **PIRATA / PIRATE**

Quando usi il Pirata, puoi scegliere uno dei tuoi cargo e muovere verso di esso un qualsiasi numero di oggetti provenienti da altri cargo.

***ESEMPIO 7:** Hai tre cargo: uno vuoto da quattro spazi, uno da tre spazi con due oggetti e uno da due spazi con due oggetti. Giocando il pirata puoi spostare questi quattro oggetti nel cargo da quattro spazi.*

### **SPECIALISTA / SPECIALIST**

Quando usi lo Specialista, puoi svolgere l'azione conferita dal molo di attracco per due volte durante questo turno.

***ESEMPIO 8:** Giochi lo specialista durante l'azione in cui entri nel molo di attracco. Se hai scelto l'azione della Cantina potrai svolgerla per due volte durante questo turno.*