

Introduzione: InterSpace è un gioco di esplorazione e conquista da 2 a 6 giocatori. Prenderai il controllo di un impero che si espande oltre il proprio pianeta natale.

Obiettivo: Vince la partita il primo giocatore che al termine del turno dell'ultimo giocatore ha 50 punti vittoria (ogni livello di industrializzazione dà diritto a 2 punti vittoria).

Definizioni (in parentesi quadre è scritta la traduzione inglese della parola precedente):

Esagoni [Hex, Hexes] : la più piccola parte in cui può essere suddiviso lo spazio, vi si possono trovare pianeti, buchi neri...

Risorse [IOU] : le risorse possedute da un pianeta per costruire nuove unità (non si usano i segnalini risorsa nel gioco base)

Livello di Industrializzazione : indica *QUANTE* unità possono essere costruite sul pianeta (più è alto meglio è), concorre nel conteggio dei punti vittoria, ogni livello di industrializzazione dà diritto a 2 punti vittoria.

Livello di Tecnologia : indica *QUALI* unità possono essere costruite sul pianeta (più è alto meglio è).

Livello di Civilizzazione : è il massimo Livello di Tecnologia fra i tuoi pianeti, determina di quanti esagoni si possono muovere le tue unità. (il movimento delle unità, indicato con la lettera V, è uguale al livello di civilizzazione diviso 2 arrotondato per eccesso)

Pianeta madre [Home World] : primo pianeta del tuo impero

Colonia [Colony] : un pianeta che è stato colonizzato con una Colonizzatrice [Colony Ship]

Pianeta Disabitato [Uninhabited Planet] : un pianeta non ancora colonizzato pescato dal Box Esplorazione

Regione dello Spazio [Region] : un'area formata da 7 esagoni, in cui un esagono è circondato da altri 6. All'inizio della partita ogni giocatore inizia nella sua regione dello spazio, che è *SEPARATA* da quella degli altri giocatori

Esagono inesplorato [Unknown Hex] : un esagono al di fuori della mappa non ancora rivelato. Solo gli scout si possono muovere al di fuori della mappa.

Box Esplorazione [Exploration Box] : contenitore opaco dal quale vengono pescati gli esagoni nella fase di esplorazione [Exploration Step] per allargare la mappa.

Unità [Unit] : esistono 2 tipi di unità : le Navi [Ships] e le Stazioni [Stations]

Navi [Ships] : si dividono in Navi civili [Civilian Ships] che non possono attaccare e Navi Militari [Warships] che possono attaccare,

Navi Civili : (in parentesi tonde l'abbreviazione, in quelle quadre la traduzione in inglese)

Scout (Sct) [Scout] : l'unica unità con cui puoi esplorare lo spazio. Inizi il gioco con 3 Sct

Trasportatore (Trn) [Transport] : puoi "trasportare" le risorse (anche se nel gioco base la loro funzione è semplificata). Inizi il gioco con 2 Trn.

Bonus del trasporto [Transport Bonus] : nella fase economica [economy step] puoi costruire unità e il tuo pianeta madre (come tutti gli altri pianeti) ha un numero di risorse pari al livello di industrializzazione, ma SOLO il pianeta madre può ricevere un bonus a seconda degli esagoni in cui ci sono i tuoi Trn. Basta avere un trasporto in ogni esagono, metterne altri nello stesso esagono non aumenterà il bonus.

* se il proprietario del pianeta madre si rifiuta di commerciare con te, non ricevi il bonus di 8 risorse

Colonizzatrice (Col) [Colony Ship] : puoi colonizzare i pianeti disabitati, quando fai ciò la colonizzatrice viene "assorbita dal pianeta" e quindi è distrutta. Ciò avviene nella fase di Colonizzazione [Colonization Step], semplicemente rimuovi la tua Col dall'esagono prendi la carta corrispondente al pianeta, che inizia con il livello di industrializzazione e di tecnologia entrambi pari a 1.

Navi Militari : (in parentesi tonde l'abbreviazione, in quelle quadre la traduzione in inglese)

Caccia Leggero (PB) [Patrol Boat] : la più piccola nave militare. Deve rispettare la seguente regola per il movimento

Movimento Caccia Leggero (PB) : quando questa nave si muove da un esagono in cui è presente un pianeta o una stazione alleata può muoversi liberamente, se invece parte da un esagono in cui NON è presente un pianeta o una stazione alleata DEVE terminare il suo movimento in un esagono in cui è presente un pianeta o una stazione alleata, altrimenti è distrutta

Nave d'Assalto (AB) [Assault Boat] : l'unica nave capace di conquistare i pianeti secondo questa regola

Conquista di un pianeta [Planetary Conquest] : se nella fase di combattimento le tue AB si trovano in un esagono in cui è presente un pianeta avversario e non ci sono altre unità avversarie puoi conquistare quel

Luogo del Trn	Bonus Risorse
Tuo pianeta madre	Nessuno ma necessaria
Tua colonia	2
Asteroidi	4
Pianeta madre avversario*	8

planeta se hai almeno un numero di AB pari alla metà del Livello di Industrializzazione arrotondato per eccesso (es: se il Livello di Industrializzazione è 5 hai bisogno di almeno 3 AB). Se riesci a conquistare il pianeta prendi la carta corrispondente, **il pianeta mantiene il suo liv di industrializzazione e di tecnologia.**

Destroyer (DD) [Destroyer] : più potente della Nave d'Assalto

Cruiser (CA) [Cruiser] : più potente del Destroyer

Nave da Guerra (BB) [Battleship] : la nave militare più potente

Stazioni : vengono utilizzate per difendere pianeti o navi

System Station (SS) : la più piccolo

Region Station (RS) : di media grandezza

Galaxy Station (GS) : la più grande

Unità	Tech	Attacco	Difesa	Scudi	Movimento	Costo	Num Max	Tipo
Scout (Sct)	1	0	1	0	V	6	6	Civile
Trasportatore (Trn)	1	0	1	0	V	4	12	Civile
Colonizzatrice (Col)	2	0	0	0	V/2	8	6	Civile
Caccia Leggero (PB)	2	1	1	0	V+1	2	18	Militare
Nave d'Assalto (AB)	4	2	2	1	V	6	14	Militare
Destroyer (DD)	5	3	3	2	V	10	10	Militare
Cruiser (CA)	6	4	4	3	V	14	4	Militare
Nave da Guerra (BB)	7	5	5	4	V	18	2	Militare
System Station (SS)	3	0	2	2	V/2	6	10	Stazione
Region Station (RS)	5	0	4	4	V/2	12	4	Stazione
Galaxy Station (GS)	8	0	6	6	V/2	24	2	Stazione

Tech : livello di tecnologia necessario per costruire quella nave su un pianeta

Attacco : durante il combattimento, l'attaccante tirando un dado, se esce un numero pari o inferiore al numero indicato allora il difensore subisce tanti colpi [hits] pari al numero uscito sul dado

Difesa : durante il combattimento, il difensore tira un dado, se esce un numero pari o inferiore al numero indicato allora l'attaccante subisce tanti colpi [hits] pari al numero uscito sul dado

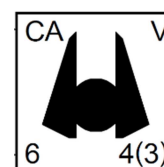
Movimento : determinato dal livello di civilizzazione secondo questa tabella

Costo : risorse necessarie per costruire quell'unità

Num Max : numero massimo di unità che si possono avere (limite determinato dai segnalini)

Liv. Civ.	V	V/2	V+1
1,2	1	1	2
3,4	2	1	3
5,6	3	2	4
7,8	4	2	5

Segnalini Unità : su ogni segnalino agli angoli sono rappresentate le varie caratteristiche di quella unità in alto a sx troviamo il tipo dell'unità [unit type], in basso a sx troviamo il liv di tec necessario per costruirla, in alto a dx troviamo il movimento [movement rate] dell'unità, in basso a dx troviamo l'attacco dell'unità [combat rating] e fra parentesi tonde il numero di scudi [shields]. Conviene usare la tabella che contiene anche altre informazioni.



Carte Pianeta : nel gioco base si usa solo la parte superiore delle carte pianeta con i numeri da 1 a 8 per indicare i liv di tec e di ind del pianeta tramite gli appositi segnalini, non si usa il riquadro risorse e nuove unità [resources and new units].

Setup Iniziale

Ogni giocatore inizia con il pianeta madre circondato da 6 esagoni, 4 di spazio normale, 1 asteroide e 1 colonia, disposti a suo piacimento. Poi prende le carte corrispondenti ai pianeti e i segnalini per indicare i livelli di industrializzazione e di tecnologia, il pianeta madre parte con tec. pari a 3 e ind. pari a 8, la colonia con entrambi i livelli pari a 2. Ogni giocatore ha inoltre 3 Scout 2 Trasporti e 1 System Station da disporre come vuole nei suoi esagoni

Turno di Gioco

Il turno di ogni giocatore è diviso in 5 fasi [step]. Un giocatore può eseguire tutte le fasi o può saltarne alcune ma deve eseguirle in ordine.

1. Fase Economica [Economic Step]
2. Fase di Movimento [Movement Step]
3. Fase di Esplorazione [Exploration Step]

4. Fase di Colonizzazione [Colonization Step]

5. Fase di Combattimento [Combat Step]

NON c'è un ordine fisso dei turni dei giocatori, ma alla fine di ogni turno si sorteggia casualmente chi sarà il primo, chi il secondo etc.. mettendo in un contenitore opaco una unità per ogni giocatore e l'ordine in cui sono pescate indicherà l'ordine del turno (o usando un qualunque altro metodo casuale). NON si decide all'inizio quale sarà l'ordine dei giocatori ma alla fine del turno del primo giocatore verrà sorteggiato il secondo e così via..

1. Fase Economica

Durante questa fase, per ogni pianeta che possiedi puoi eseguire UNA sola delle seguenti azioni :

A. Aumentare il livello di industrializzazione (di UN livello)

B. Aumentare il livello di tecnologia (di UN livello)

C. Costruire nuove unità

Aumentare il livello di industrializzazione : puoi aumentare il liv. di ind. solo se è pari o inferiore al liv. di tec.

Aumentare il livello di tecnologia : puoi aumentare il liv. di tec. solo se è pari o inferiore al liv. di ind. Se aumentando il liv. di tec. aumenti anche il liv. di civilizzazione (in pratica se aumenti il liv. di tec. del pianeta col più alto liv. di tec.) quel pianeta salterà la fase economica nel prossimo turno.

Costruire nuove unità : un pianeta può costruire tutte le unità il cui liv di tec sia pari o inferiore al liv di tec di quel pianeta. Le unità costruite vengono posizionate nell'esagono corrispondente al pianeta in cui sono state costruite. NON puoi costruire una certa unità se non hai più segnalini di quella unità. Ad ogni turno, le risorse disponibili su un pianeta sono pari al liv di ind di quel pianeta. Le risorse inutilizzate in un turno sono perdute (NON si possono accumulare).

Le risorse NON possono essere trasferite da un pianeta ad un altro. Solo il pianeta madre riceve il bonus del trasporto, che simboleggia lo spostamento delle risorse senza che vi sia un effettivo spostamento dei trasportatori

Bonus del trasporto [Transport Bonus] : nella fase economica [economy step] puoi costruire unità e il tuo pianeta madre (come tutti gli altri pianeti) ha un numero di risorse pari al livello di industrializzazione, ma SOLO il pianeta madre può ricevere un bonus a seconda degli esagoni in cui ci sono i tuoi Trn. Basta avere un trasporto in ogni esagono, metterne altri nello stesso esagono non aumenterà il bonus.

Luogo del Trn	Bonus Risorse
Tuo pianeta madre	Nessuno ma necessaria
Tua colonia	2
Asteroidi	4
Pianeta madre avversario*	8

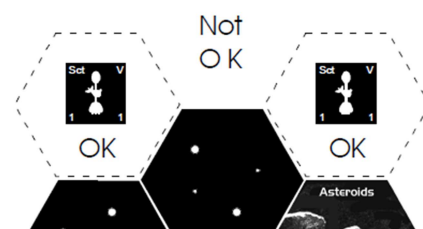
* se il proprietario del pianeta madre si rifiuta di commerciare con te (in genere è così), non ricevi il bonus di 8 risorse, ovviamente anche tu puoi rifiutarti di commerciare con un giocatore che ha un Trn sul tuo pianeta madre per non garantirti il bonus di 8 risorse

Perdita del Pianeta Madre : se il tuo pianeta madre viene conquistato puoi eleggere a pianeta madre una delle tue colonie, per ricevere il bonus del trasporto

2. **Fase di Movimento :** puoi muovere tutte o alcune delle tue unità fino al loro movimento [movement rate], i diversi esagoni hanno diversi effetti sul movimento delle unità. Un esagono può contenere un numero infinito di unità. Solo gli scout e le unità che si trovano nel suo esagono possono spostarsi in un esagono sconosciuto (in pratica possono andare al di fuori della mappa), **si possono esplorare solo gli esagoni che hanno almeno 2 lati in comune con la mappa**, e il numero di esagoni che vuoi esplorare deve essere pari o inferiore al livello di civilizzazione.

Movimento Caccia Leggero (PB) : quando questa nave si muove da un esagono in cui è presente un pianeta o una stazione alleata può muoversi liberamente, se invece parte da un esagono in cui NON è presente un pianeta o una stazione alleata DEVE terminare il suo movimento in un esagono in cui è presente un pianeta o una stazione alleata, altrimenti è distrutta

Le unità militari avversarie bloccano il movimento delle tue unità : se si vuole spostare le unità da un esagono che contiene unità militari avversarie bisognerà lasciare in quell'esagono una unità militare per ogni unità militare avversaria (non è necessario che siano uguali) e poi le restanti unità si potranno muovere normalmente. Se ciò non è possibile le unità non si possono muovere. Le unità civili avversarie NON bloccano il movimento. (es: in un esagono hai 2 PB e 1 AB mentre nello stesso esagono l'avversario ha 2 BB, se vuoi muovere le tue unità dovrai lasciare in quell'esagono le 2 PB e quindi muovere solo 1 AB, oppure lasciare in quell'esagono 1 PB e 1 AB e muovere 1 PB; es2: hai 3 Trn 2 SS e 1 PB e ci sono 2 DD avversarie quindi NON puoi muovere nessuna unità perché le tue unità militari sono di meno di quelle avversarie; es3: hai 3 Sct 1 RS 1 CA 1 DD e 1BB e ci sono 2 PB avversarie, lasciando 2 navi militari a scelta fra BB, CA e DD potrai muovere i 3 Sct, 1 RS e la nave militare che non hai lasciato)



3. Fase di Esplorazione : per ogni scout che si trova in un esagono sconosciuto [unknown hex] pesca un esagono dal box esplorazione, e segui le regole a seconda del tipo di esagono pescato (se l'esagono pescato non è riportato piazzalo semplicemente sotto il tuo scout) **il numero di esagoni che vuoi esplorare deve essere pari o inferiore al livello di civilizzazione.** Se viene pescato un esagono :

Un'altra regione [another region] : vuol dire che la tua regione di spazio viene collegata con quella di un altro giocatore, se le regioni sono tutte già collegate metti un esagono di spazio vuoto e basta, altrimenti segui le regole riportate alla fine del regolamento sezione esagoni

Worm Hole [worm hole] : collega 2 regioni di spazio, anche se sono già collegate.

Pulsar [Pulsar] : è una stella instabile, tira un dado per ogni unità senza scudi [unshielded] che inizia il suo movimento in questo esagono o che entra in questo esagono, se il risultato è pari l'unità è distrutta. **NON** tirare il dado per lo scout (e le altre unità che si trovano con lo scout) quando una pulsar viene scoperta, tira il dado quando le unità si muoveranno dall'esagono

Null Space [Null Space] : tutte le unità che si trovano in questo esagono vengono distrutte (anche lo scout e tutte le unità associate che hanno scoperto questo esagono)

4. Fase di Colonizzazione : se hai una colonizzatrice [colony ship] nell'esagono di un pianeta disabitato, puoi colonizzare quel pianeta rimuovendo la colonizzatrice dalla mappa e prendendo la corrispondente carta pianeta. Sia il liv ind che il liv di tec sono pari a 1.

5. Fase di Combattimento : se una tua nave militare si trova in un esagono con unità militari o stazioni avversarie DEVI attaccare tutte le unità presenti nell'esagono anche se appartengono a giocatori diversi. Se l'esagono contiene solo navi civili avversarie puoi scegliere se attaccare o meno queste unità. Il giocatore di turno è l'attaccante l'altro il difensore. Tutte le unità iniziano con tutti gli scudi attivi (prendi i segnalini scudi necessari), gli scudi **NON** si rigenerano fra i round di combattimento ma alla fine del combattimento.



Ogni round di combattimento è diviso in 3 parti:

1) Sparare [Fire] 2) Contare i danni [Resolve Hits] 3) Ritirarsi [Retreat]

1. Sparare : l'attaccante tira un dado per ogni nave militare, se il risultato del dado è pari o inferiore all'**Attacco** [Combat Rate] dell'unità egli fa al difensore un numero di danni [Hits] pari al risultato del dado. Poi il difensore tira il dado per unità che si difende (in pratica per tutte le unità e per le stazioni tranne la colonizzatrice perché ha difesa pari a 0) se il risultato del dado è pari o inferiore alla **Difesa** dell'unità egli fa all'attaccante un numero di danni [Hits] pari al risultato del dado.

2. Contare i danni : per ogni danno inflitto, l'attaccante rimuove uno segnalino scudo o un'unità del difensore (per distruggere un unità con gli scudi bisogna prima aver distrutto tutti i suoi scudi). Poi il difensore per ogni danno inflitto rimuove uno segnalino scudo o un'unità dell'attaccante.

3. Ritirarsi : prima l'attaccante poi il difensore possono scegliere se ritirarsi, comunque chi sceglie di ritirarsi deve lasciare nell'esagono una nave militare per ogni nave militare presente e spostare le rimanenti unità in un esagono adiacente, se non può farlo non può ritirarsi.

Fine del Combattimento : il combattimento può terminare se : uno dei 2 schieramenti è distrutto; dopo 3 round consecutivi non viene inflitto nessun danno (in questo caso l'attaccante **DEVE** ritirare tutte le sue unità spostandole in un esagono adiacente e non è necessario lasciare unità nell'esagono dove si è svolta la battaglia); l'attaccante perde tutte le sue unità militari danno (in questo caso l'attaccante **DEVE** ritirare tutte le sue unità spostandole in un esagono adiacente e non è necessario lasciare unità nell'esagono dove si è svolta la battaglia).

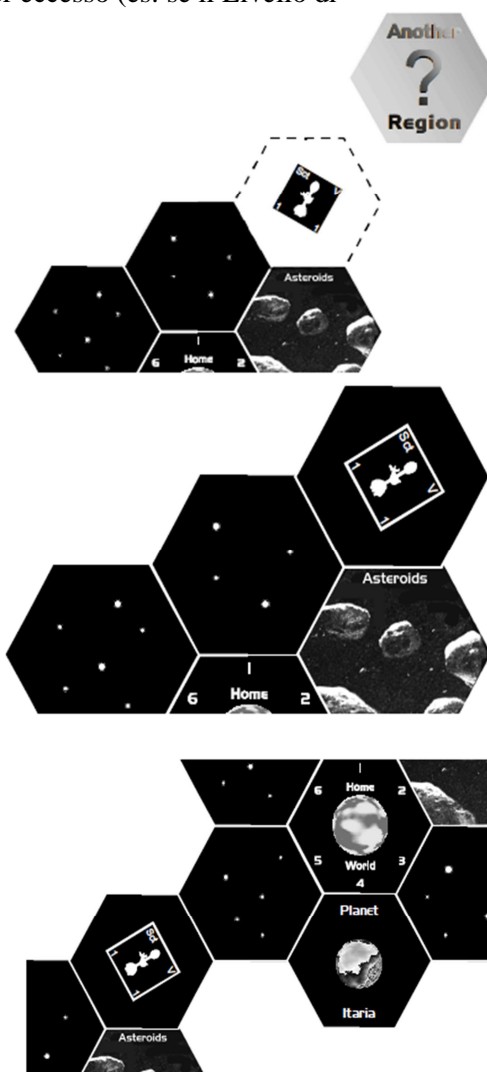
ESEMPIO : la flotta di Marco composta da 2 PB, 1 CA (3), 1 BB (4) e 1Sct, attacca la flotta di Luca composta da 1 PB, 1 DD (2), 1 RS (4), 1 Sct e 1 Col. Tutte le unità partono con gli scudi che sono stati indicati fra parentesi se presenti. 1° round : marco tira un dado per ogni nave militare (N.B: non tira un dado per lo scout!) con i seguenti risultati 3 per la prima PB, 1 per la seconda PB, 2 per CA e 5 per BB, quindi in totale infligge $1+2+5 = 8$ danni. Luca invece tira un dado per tutte le unità che difendono (N.B.: tira un dado per lo scout che ha Difesa 1, ma non per la colonizzatrice che ha difesa 0) con i seguenti risultati: 4 per PB, 2 per DD, 1 per RS e 1 per Sct e infligge $2+1+1 = 4$ danni. Marco rimuove i 4 scudi della RS e la RS e i 2 scudi della DD e la DD (totale 8 danni). Luca rimuove le 2 PB e 2 scudi della CA. Marco non si ritira, Luca **NON PUO'** ritirarsi (non ha abbastanza navi militari da lasciare per salvare lo Sct e la Col). 2° round : le nuove flotte sono per Marco 1 CA (1), 1 BB (4) e 1 Sct, Luca ha 1 PB, 1 Sct e 1 Col. Marco tira e ottiene 6 per CA e 3 sul BB, infligge 3 danni in totale . Luca invece ottiene 2 per PB e 1 per Sct. Marco rimuove tutte le unità avversarie, e Luca rimuove lo Sct di Marco (N.B.: anche se tutte le unità di Luca sono state distrutte vengono comunque conteggiati i danni). Marco vince.

Conquista di un pianeta [Planetary Conquest] : se nella fase di combattimento le tue AB si trovano in un esagono in cui è presente un pianeta avversario e non ci sono altre unità avversarie puoi conquistare quel pianeta se hai almeno un numero di AB pari alla metà del Livello di Industrializzazione arrotondato per eccesso (es: se il Livello di Industrializzazione è 5 hai bisogno di almeno 3 AB). Se riesci a conquistare il pianeta prendi la carta corrispondente, **il pianeta mantiene il suo liv di industrializzazione e di tecnologia.**

Esagoni e loro particolarità

Un'altra Regione [Another Region] : quando peschi questo esagono non attaccarlo alla mappa, rimettilo nel box esplorazione e prendi invece un esagono di spazio normale [empty space] e connettilo al suo posto. Scegli casualmente chi sarà il giocatore a cui sarà connessa la tua regione (es: tirando un dado). Se non ci sono giocatori con cui connettere la tua regione non fare nient'altro (in pratica hai scoperto un esagono di spazio normale). Ora posiziona il tuo scout nell'esagono di spazio normale appena scoperto in modo che il lato dove è scritto Sct – V sia il più lontano possibile dal tuo pianeta madre (fig.1), se il lato Sct – V è puntato verso un vertice dell'esagono determina casualmente (es: tirando un dado) verso quale lato dell'esagono si orienta. Tira nuovamente il dado per capire verso quale lato del pianeta madre dell'altro giocatore conterrai la tua regione (fig. 2) (es: devi connettere la tua regione con la regione di Sergio, dopo aver capito quale lato della tua regione si conterrai con la sua tiri il dado ed esce 5 quindi connetti la tua regione con quella di Sergio in modo che il pianeta madre di Sergio sia orientata verso il tuo scout con il lato 5)(fig. 3). Se ciò non è possibile perché 2 o più esagoni si dovrebbero sovrapporre non fare nient'altro (in pratica hai scoperto un esagono di spazio normale)

Worm Hole [Worm Hole] : quando peschi questo esagono devi determinare dove mettere il suo “partner”. In pratica è possibile viaggiare da un worm hole ad un altro al prezzo di 1 punto movimento e poi continuare a muoversi liberamente (ma si può anche muoversi normalmente verso gli esagoni adiacenti). Metti il worm hole prime nel punto in cui è stato scoperto, poi scegli casualmente chi sarà il giocatore a cui conterrai l'altro worm hole. Tira un dado per capire a quale lato (facendo riferimento al pianeta madre) si attaccherà il worm hole. Allontanandosi dal pianeta madre lungo il lato selezionato mettete il worm hole nel primo esagono inesplorato che incontrate



Nome	Mov	Effetto
Asteroidi	1-Stop	Se c'è un trasportatore si riceve un bonus di 4 risorse
Buco Nero [Black Hole]	0-Stop	Quando ci si muove da un buco nero tira un dado, se il risultato è pari o inferiore al movimento dell'unità allora puoi spostarti in un altro esagono, ma poi DEVI fermarti nel prossimo esagono
Nuvola Stellare [Dust Cloud]	2	(un'unità con movimento pari a 1 può entrare in questo esagono spendendo l'unico punto movimento)
Spazio Normale	1	(stessa cosa per pianeti e pianeta madre) [Empty Space]
Nebulosa [Nebula]	1-Stop	Non si può combattere in quest'esagono. Quando ti sposti dalla Nebulosa DEVI fermarti nel prossimo esagono
Stella al Neutrone	0	Niente [Neutron Star]
Antimateria	1-Stop	Tutte le unità vengono distrutte [Null Space]
Pulsar	1	tira un dado per ogni unità senza scudi [unshielded] che inizia il suo movimento in questo esagono o che entra in questo esagono, se il risultato è pari l'unità è distrutta
Worm Hole	1	Puoi viaggiare da un worm hole ad un altro al prezzo di 1 punto movimento e poi continuare a muoversi liberamente (ma si può anche muoversi normalmente verso gli esagoni adiacenti)

Mov: indica quanti punti movimento bisogna spendere per **ENTRARE** in quell'esagono, se è c'e' scritto anche “stop” vuol dire che dopo che si entra in quell'esagono bisogna fermarsi