

VIA NEBULA

REGOLAMENTO

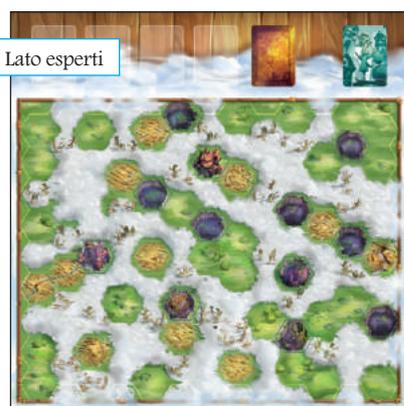




NEBULA È APPENA USCITA DA UN'EPOCA BUIA, QUANDO DA SECOLI, CREATURE MOSTRUOSE HANNO ABITATO LE NEBBIE. È GIUNTO IL MOMENTO PER LE CORPORAZIONI DI CORAGGIOSI ESPLORATORI DI VIAGGIARE ATTRAVERSO LE NEBBIE, SFRUTTARE LE RISORSE, COSTRUIRE NUOVI EDIFICI E CITTÀ DALLE ROVINE. NEBULA RECUPERERÀ LA PACE E LA PROSPERITÀ, E VOI DOVRETE DIVENTARE GLI EROI DELLA VALLE.

COMPONENTI

1 tabellone



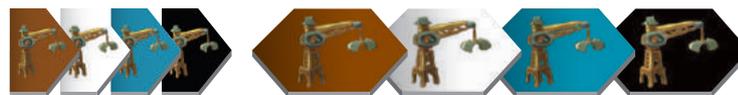
4 plance corporazione (1 per ogni giocatore)



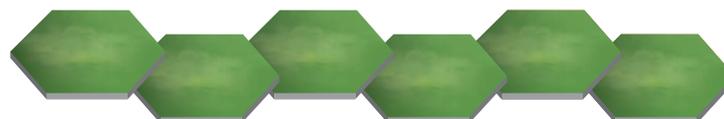
42 carte



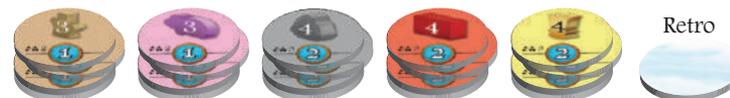
24 cantieri in 4 colori (12 mezza-esagoni per 3/4 giocatori, 12 esagoni interi per 2 giocatori)



60 tessere prato



20 gettoni sfruttamento



5 gettoni speciali sfruttamento



20 edifici (5 per ogni giocatore)



12 artigiani (3 per ogni giocatore)



90 risorse



IL TABELLONE IN DETTAGLIO



PLANCIA CORPORAZIONE



PREPARAZIONE (4 GIOCATORI)

Nota : le regole per una partita a 2/3 giocatori si trovano in fondo al regolamento.

1

Posizionare il tabellone al centro del tavolo. Per la vostra prima partita vi suggeriamo di usare il lato Principiante.

2

Mettere tutte le risorse vicino al tabellone per creare una riserva generale.

3

- Scegliere il primo giocatore caso, che mescola e distribuisce 2 contratti privati a ciascun giocatore.
- Il primo giocatore mescola poi i contratti neutrali e li posiziona coperti in un mazzo sul tabellone. Scopre le prime 4 carte e le posiziona nei relativi spazi.
- La carta fine del gioco è posizionata sul proprio spazio.



4

- Rimuovere a caso uno dei gettoni sfruttamento speciale e rimmetterlo nella scatola, non sarà utilizzato per il resto della partita.
- Mescolate tutti i gettoni sfruttamento rimanenti (speciali e normali) coperti e metterne uno su ogni spazio prato del tabellone prima di scoprirli.

5

Scambiare ciascuno dei 4 sfruttamenti speciali con un lotto di 5 risorse del tipo indicato sul gettone. Questi 4 spazi ora sono sfruttamenti neutri (non appartengono a nessun giocatore in particolare).

6

Ogni giocatore prende una scheda corporazione e tutti gli elementi del vostro colore scelto. Posiziona i tuoi 5 edifici, i 3 cantieri e i 2 artigiani nei loro spazi dedicati (il 3° artigiano torna nella scatola del gioco). Infine, posiziona sulla scheda corporazione 4 pile di 3 tessere prato.

7

Da un lato del tabellone forma una riserva posizionando in una pila le restanti tessere prato.

SCOPO DEL GIOCO



RACCOGLIERE I PUNTI (CHE RAPPRESENTANO GLORIA, PRESTIGIO E RICCHEZZA); DOVRAI PRINCIPALMENTE REALIZZARE I CONTRATTI E GLI SFRUTTAMENTI APERTI. IL GIOCATORE CON IL MAGGIOR NUMERO DI PUNTI ALLA FINE DEL GIOCO È DICHIARATO VINCITORE ED EROE DI NEBULA!

TURNO DI GIOCO



Inizia il primo giocatore, poi si procede in senso orario. Durante il proprio turno, è necessario eseguire 2 delle 6 azioni a vostra disposizione:

- A - Posizionare un artigiano;
- B - Posizionare un cantiere;
- C - Esplorare uno spazio nebbia;
- D - Esplorare una foresta pietrificata
(questa azione costa come 2 azioni)
- E - Trasportare una risorsa per uno dei tuoi cantieri;
- F - Erigere un edificio.

Nota :puoi eseguire la stessa azione più volte durante il tuo turno, ma ricorda che l'azione D costa 2 AZIONI.

A - POSIZIONARE UN ARTIGIANO



Posiziona uno dei tuoi artigiani disponibili su un qualsiasi spazio contenente un gettone sfruttamento. Prendi questo gettone e mettilo coperto accanto al bordo della plancia corporazione e poi posiziona sullo spazio tante risorse quante e del tipo indicato dal gettone. Hai appena aperto un nuovo sfruttamento.

Nota :un artigiano è disponibile quando è sulla plancia corporazione. Non è possibile scegliere questa azione se non c'è un artigiano disponibile.

GETTONE SFRUTTAMENTO

Numero di risorse

4

Tipo di risorsa

3

Numero di risorse
in 2 o 3 giocatori

2

Punti (alla fine del gioco)



ESEMPIO: Il blu posiziona un suo artigiano sullo spazio contenente il gettone "3 legno". Prende il gettone e lo mette coperto vicino alla sua plancia corporazione. Poi mette 3 risorse legno dove ha appena messo il suo artigiano.

B - POSIZIONARE UN CANTIERE



Prendi uno dei tuoi cantieri, e posizionalo gratuitamente su mezzo spazio rovine che non sono già coperte da un altro cantiere o edificio.

Tutte le rovine hanno spazio per due cantieri. Possono contenere contemporaneamente due cantieri appartenenti allo stesso giocatore o a due giocatori diversi.

Nota:

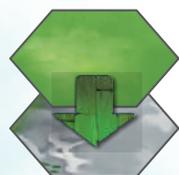
- Non è mai possibile scegliere questa azione se non si dispone di cantieri.
- Non è mai possibile scegliere di avere più cantieri sul tabellone degli edifici che hai lasciato sulla plancia corporazione.

ESEMPIO : Il nero decide di posizionare un cantiere. A non è un'opzione possibile, perché entrambe le due metà (i due spazi) sono occupati, ma B, C e D sono opzioni possibili.



C - ESPORARE UNO SPAZIO NEBBIA

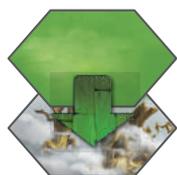
Prendi una tessera prato dalla pila più a sinistra sulla tua scheda corporazione e posizionala su uno spazio nebbia. Questo spazio deve essere:



- adiacente ad uno spazio occupato da un elemento del tuo colore (artigiano, cantiere o edificio) oppure
- adiacente ad uno spazio prato vuoto o a tessere (cioè senza risorse o sfruttamento gettone su di esso).

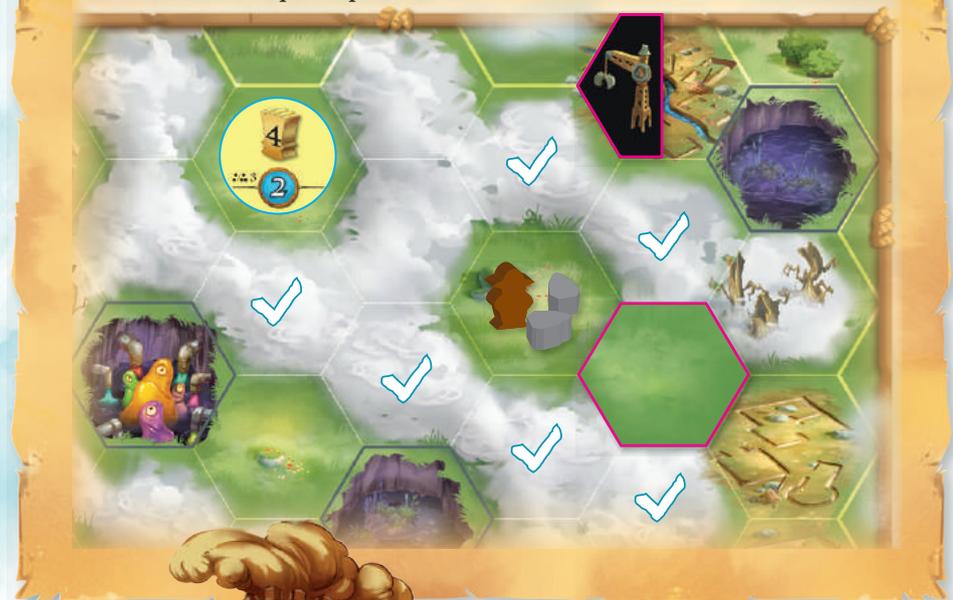
D - ESPORARE UNA FORESTA PIETRIFICATA

Prendi una tessera prato dalla pila più a sinistra sulla tua scheda corporazione e posizionala su una foresta pietrificata. Quello della foresta deve essere:



- adiacente ad uno spazio occupato da un elemento del tuo colore (artigiano, cantiere o edificio) oppure
- adiacente ad uno spazio prato vuoto o a tessere (cioè senza risorse o sfruttamento gettone su di esso).

ESEMPIO : Il nero decide di esplorare uno spazio nebbia. Prende una tessera prato dalla sua scheda corporazione e lo mette su uno spazio nebbia. Nell'esempio riportato di seguito, egli può coprire qualsiasi spazio contrassegnato con un segno di spunta, in quanto sono tutti adiacenti ad uno spazio che egli occupa o adiacente ad uno spazio prato vuoto.



IMPORTANTE : Questa azione utilizza due delle vostre azioni. Pertanto, dopo aver esplorato una foresta pietrificata, il tuo turno è immediatamente finito.

ESEMPIO : Il blu decide di esplorare una foresta pietrificata. Prende una tessera prato dalla sua scheda corporazione. Nell'esempio che segue, si può coprire qualsiasi spazio segnato con un segno di spunta, in quanto sono tutti adiacenti ad uno spazio che occupa o adiacenti a uno spazio prato vuoto. Una volta che la tua scelta è fatta, il tuo turno è finito perché esplorare una foresta pietrificata costa due azioni.



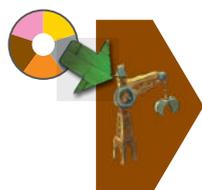
ESPLORATORI

Quando si esplora, si utilizzano le tessere prato posizionate sulla tua scheda corporazione. Quando la pila si esaurisce, ogni pila rivela un esploratore. Alla fine del gioco ogni esploratore ti premia con 2 punti.

Nota: se si desidera esplorare, ma capita di avere esaurito le tessere, si possono utilizzare le tessere prato della riserva, finché ci sono.



E - TRASPORTARE UNA RISORSA PER UNO DEI TUOI CANTIERI



Scegli e prendi una risorsa da qualsiasi sfruttamento che è occupato da uno dei tuoi artigiani, dall'artigiano di un avversario o da nessuno, ossia uno sfruttamento neutro. Trasporta la risorsa scelta per uno dei propri cantieri seguendo un percorso ininterrotto di spazi prato vuoti. Questi spazi possono essere tessere poste dai giocatori durante il gioco o sfruttamenti esauriti.

Se la risorsa che hai preso è stata l'ultima dello sfruttamento, il proprietario dell'artigiano recupera e lo rimette sulla sua scheda Corporazione. In questo modo, lo sfruttamento è completamente esaurito e lo spazio ora conta come uno spazio prato vuoto. Ora è possibile muoversi normalmente attraverso questo spazio.

Nota :

- Non si può mai trasportare una risorsa su uno spazio che non è vuoto.
- Non si può mai fornire una risorsa per il cantiere di un avversario.
- Una tessera cantiere non ha un orientamento specifico all'interno di uno spazio. È pertanto possibile fornire una risorsa per un cantiere da qualsiasi lato questo sia posizionato.
- Una risorsa che giace in un cantiere non può mai essere trasportata di nuovo (nello stesso turno).

F - ERIGERE UN MONUMENTO



Si può costruire un edificio su uno dei tuoi cantieri contenente tutte le risorse richieste da un contratto. Quel contratto può essere:

- uno dei contratti nella tua mano.
- uno dei quattro contratti scoperti sul tabellone.

ESEMPIO : Il bianco decide di trasportare una risorsa. Prende un grano dallo sfruttamento blu e lo consegna al proprio cantiere a seguito di un percorso ininterrotto di spazi vuoti. Da quando ha preso l'ultimo grano dello sfruttamento, il Blu recupera il suo artigiano.



CARTA CONTRATTO



È QUINDI NECESSARIO:

- 1) Sostituire il tuo cantiere e le risorse su di esso con uno dei tuoi edifici. Le risorse vengono posizionate nella riserva generale e l'edificio torna alla tua scheda corporazione;
- 2) utilizzare immediatamente il potere della carta, se si desidera farlo;
- 3) Posizionare la carta contratto coperta accanto alla tua scheda corporazione. Se fosse una carta contratto del tabellone, sostituirla immediatamente con una carta del mazzo.

IMPORTANTE : è permesso erigere un edificio, anche se ci sono più risorse sul cantiere di quello che è previsto dal contratto che si sta compiendo. Tuttavia, eventuali risorse aggiuntive sono posizionate sulla tua area deposito e ognuna vi costerà 1 punto durante il punteggio finale.

ESEMPIO : Il nero ha pietra, legno e grano su uno dei suoi cantieri. Decide di erigere un edificio con un contratto del tabellone che richiede "Legno + Pietra". Un suo edificio prende il posto delle risorse e del cantiere. Il cantiere torna sulla sua scheda della Corporazione. Sia il Legno che la Pietra (utilizzate per il contratto) ritornano alla riserva generale. Il grano (non utilizzato) deve essere posizionato sullo spazio deposito della sua scheda corporazione. Poi usa il potere della carta di trasformare la sua Argilla in Cibo. Dopo di che posiziona la carta, coperta accanto alla sua scheda corporazione. Una nuova carta viene pescata dal mazzo per riempire lo spazio vuoto.



FINE DEL GIOCO

TIL GIOCO TERMINA DOPO CHE UN GIOCATORE HA ERETTO IL SUO QUINTO ED ULTIMO EDIFICIO. QUEL GIOCATORE PRENDE LA CARTA DI FINE PARTITA E IL SUO TURNO FINISCE IMMEDIATAMENTE. COME INDICATO SULLA CARTA DI FINE PARTITA, TUTTI GLI ALTRI GIOCATORI ESEGUONO UN ULTIMO TURNO DOPO DI CHE TUTTI I GIOCATORI DEVONO RACCOGLIERE LE RISORSE LASCIATE SUI LORO CANTIERI E SFRUTTAMENTI E POSIZIONARLE SULLO SPAZIO DEPOSITO DELLA LORO SCHEDA CORPORAZIONE. POI CI SARÁ IL PUNTEGGIO FINALE.

ORA AGGIUNGETE:



I punti dei vostri gettoni sfruttamento;



I punti dei vostri contratti realizzati.
Nota: Tutte le carte che avete ancora in mano vengono ignorate;



La ricompensa per i tuoi esploratori (2, 4, 6 o 8) a seconda di quanti sono stati scoperti;



I 2 punti dalla carta di fine gioco (per il giocatore che innesca la fine del gioco).



Tu devi ora detrarre 1 punto per ogni risorsa presente sul tuo spazio deposito della scheda corporazione.

Il giocatore con il punteggio più alto vince. In caso di parità, vince il giocatore che ha meno risorse nel deposito. In caso di ulteriore parità, i giocatori condividono la vittoria.

VIA NEBULA PER 3 GIOCATORI

Il gioco rimane lo stesso con alcune piccole modifiche:

- durante la preparazione inserire pile di 4 tessere prato (invece di 3) sulla tua scheda corporazione;
- i gettoni sfruttamento producono una risorsa in meno (4 invece di 5, 3 invece di 4 e 2 invece di 3);
- ogni giocatore riceve 2 carte contratto privato.
Le rimanenti 2 carte vengono rimesse nella scatola del gioco.

VIA NEBULA PER 2 GIOCATORI

Il gioco rimane lo stesso con alcune piccole modifiche:

- utilizzare la parte posteriore delle schede corporazione (lato "2 giocatori").
- Durante la preparazione, inserire pile di 5 tessere prato (invece di 3) sulla tua scheda corporazione;
- si ottengono 3 artigiani invece di 2;
- le rovine sul tabellone possono essere occupate solo da un singolo cantiere (o costruzione).
I giocatori quindi devono utilizzare le tessere cantiere esagonali invece dei mezzi esagoni usati nel gioco con 3 o 4 giocatori. Non appena si è coperta una rovina con uno dei tuoi cantieri, il vostro avversario è chiuso in quello spazio;
- i gettoni sfruttamento producono una risorsa in meno (4 invece di 5, 3 invece di 4 e 2 invece di 3);
- ogni giocatore riceve 2 carte contratto privato.
Le restanti 4 carte vengono rimesse nella scatola del gioco.



POTERI DELLE CARTE

T LE CARTE DI SOLITO OFFRONO UN POTERE. IL POTERE DI UNA CARTA È UTILIZZABILE IMMEDIATAMENTE QUANDO PRESA.

IL POTERE DEL CONTRATTO (ALLA COSTRUZIONE DI UN EDIFICIO), SE NON SERVE, È PERSO SENZA POSSIBILITÀ DI DI RECUPERO. ALCUNI POTERI CHE APPAIONO SULLE CARTE POSSONO ANDARE IN CONFLITTO CON LE NORMALI REGOLE DEL GIOCO. IN QUESTO CASO IL POTERE DELLA CARTA HA SEMPRE LA PRECEDENZA SUL REGOLAMENTO.



CONTRATTI PRIVATI (8)



CITTÀ TRANQUILLA (2)

Questa carta non offre alcun potere, ma ti premia con 4 punti alla fine del gioco.



CONSEGNA ESPRESSA (2)

Scegli una qualsiasi risorsa dalla riserva generale e posizionala su uno dei tuoi cantieri.



PIANO SEGRETO (2)

Pesca una carta dal mazzo sul tabellone e aggiungilo alla tua mano di carte. Questa carta può essere usata per costruire un edificio ed è ora considerata un contratto privato.



SCELTA RAPIDA (2)

Rimuovere le due tessere prato più a sinistra della tua scheda corporazione e mettile nella riserva delle tessere.





CONTRATTI NEUTRALI (33)



ABBONDANZA (2)

Rimuovere un gettone sfruttamento a vostra scelta dal tabellone e rimetterlo nella scatola del gioco. Sostituirlo con le risorse raffigurate sul gettone rimosso; non inserire un artigiano. Questo apre un nuovo sfruttamento neutro.



ARCHITETTO (1)

Questa carta non offre alcun potere, ma ti premia con 1 punto in più per ogni contratto che avete ottenuto alla fine del gioco, inclusa la carta architetto.



AVVENTURIERI (2)

Puoi giocare e posizionare una tessera prato su un qualsiasi spazio proibito, senza tener conto di tutte le regole di esplorazione.



SINDACO (1)

Questa carta non offre alcun potere, ma ti premia con 2 punti extra per ogni contratto che richiede esattamente 2 risorse che hai soddisfatto alla fine del gioco.



CARAVAN (2)

Rimuovere 1 risorsa da uno dei vostri sfruttamenti o cantieri e rimetterla nella riserva generale.
OPPURE
rimuovere 1 risorsa dalla tua area deposito e rimetterla nella riserva generale.



DISTILLERIA (6)

È possibile eseguire 1 azione aggiuntiva a scelta.
Nota: se la prima azione è stata per soddisfare un contratto, è permesso utilizzare le prossime 2 azioni per esplorare una foresta pietrificata se lo desideri.



ESPLORATORE PIGRO (1)

Per soddisfare questo contratto, il tuo cantiere deve contenere due risorse dello stesso tipo. Questo contratto non offre alcun potere, ma ti premia con 1 punto in più per ogni esploratore non scoperto che hai alla fine del gioco.



ESPORTAZIONE (2)

Rimuovere fino a 2 risorse e rimetterle nella riserva generale. Ogni risorsa può venire rimossa da uno dei vostri sfruttamenti, uno dei tuoi cantieri, o dal proprio deposito.



MAGAZZINO (6)

Scambiare una delle risorse su uno sfruttamento o su un cantiere con uno di vostra scelta dalla riserva generale.



MERCANTE (1)

Questa carta non offre alcun potere, ma ti premia con 1 punto in più per ogni gettone sfruttamento che avete in vostro possesso, alla fine del gioco.



LABORATORIO (4)

Puoi giocare e posizionare una tessera prato su una qualsiasi foresta pietrificata, senza tener conto di tutte le regole di esplorazione.



SACERDOTE (1)

L'obbligo di soddisfare tale contratto è di 3 risorse, ognuna di un tipo diverso.
Questa carta non offre alcun potere, ma ti premia con 3 punti alla fine del gioco.



VIA AEREA! (4)

Spostare qualsiasi tessera prato dal tabellone e posizionarla su qualsiasi spazio nebbia, ignorando tutte le regole di esplorazione.

BIOGRAFIE



MARTIN WALLACE

Nebula is a good example of how something can come from nothing. The inspiration for the game came from Nikolaj Wendt, one of my regular playtesters. He had an idea for a game where your actions also benefit other players. Most of the design work occurred while walking into town one day; it's a long but scenic walk.

I only showed the game to Space Cowboys because they did not like the other game I had taken along to a meeting with them. Bizarrely enough they said they really liked it, and the rest, as they say, is history. I have to shout out a big thanks for Philippe, CROC, and Marc, not only for publishing this design, but for being incredibly supportive over the years..



VINCENT JOUBERT

Vincent works in his five-floor datcha in the Lyons area, in the midst of hens and poppy fields. After a brief visit to the fourth-and-a-half dimension, he has been head of the 3D decor department on video games like V-Rally, Kya or the last Alone in the Dark.

After several years spent as a layout designer and illustrator for Ankama, he now mainly works as a concept artist for animated movies.

When the weather allows it, he also goes back and forth between illustrations for books, video games and board games.

Traduzione amatoriale a cura di Sherpa - Impaginazione a cura di Boiler

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

VIA NEBULA is published by JD Éditions - SPACE Cowboys
238, rue des frères Farman, 78530 BUC - France
© 2016 SPACE Cowboys. All rights reserved.

Find out more about Via Nebula and the SPACE Cowboys
on www.spacecowboys.fr, on  or on .

This product has been manufactured with all possible care.
You might nonetheless encounter a problem with your game, in which
case you can contact customer service on www.asmodee.com

Additional editing and proofreading by Gaming Rules!

