

“Ark: Awakening” Rulebook

Vi svegliate in una strana biocupola fatta per assomigliare al vostro pianeta natale. Non avete memoria del come e del perché. Dal bordo della biocupola potete vedere una serie infinita di metallo e alcune scintille brillanti di diversi colori... Cosa possono essere? ... e poi capite... quelle sono altre biocupole come la vostra che ospitano diverse specie aliene. Qualunque cosa sia questo posto, il vero pericolo viene dagli altri abitanti. Sono già svegli?

Componenti



9 x Meeple Hara
24x24x10mm di legno



10 x cilindri di
potenza
9x9x14mm in legno



30 x Cubi
Integrazione
9x9x9mm Acrilico



6 x Meeple Pajak
24x24x10mm di legno



10 x cilindri di
potenza
9x9x14mm in legno



30 x Cubi
Integrazione
9x9x9mm Acrilico



6 x Meeple Gimpli
24x24x10mm di legno



10 x cilindri di
potenza
9x9x14mm in legno



30 x Cubi
Integrazione
9x9x9mm Acrilico



6 x Meeple Diruni
24x24x10mm di legno



15 x cilindri di
potenza
9x9x14mm in legno



30 x Cubi
Integrazione
9x9x9mm Acrilico



4 x Meeple Robot
24x24x10mm di
legno



4 x Meeple specie 683
24x24x10mm in legno



10+6+10 Cilindri per i generatori di
potenza esterni
9x9x14mm in legno



4 x Plance Giocatori doppio lato
per 4 Fazioni Giocabili
320x160mm



6 x Carte Obiettivo
doppio lato
44x68mm

56 x Tessere Stanza
80x80mm



45 x Carte Missione Unica
63x88mm



70 x Carte Stanza
44x68mm



70 x Carte Artefatto
63x88mm



4 x Segnalino Azione, 6 x Segnalino Arsenale
Militare (a forma di disco)



4+4 x Tessere Bordo
200x120mm e 160x40mm



1x Plancia giocatore Solo e Co-op doppio lato
160x80mm



14 x Carte Solo e Co-op
44x68mm



18 x Token Potere
12x25mm



35 x Token Esplorazione
20x20mm

150 x Risorse Cristallo Acrilico
in 5 colori



Premium Box

2 x Fazioni Giocabili Aggiuntive



2 x Plance Giocatori doppio lato per + 2 Fazioni giocabili
320x160mm

5th Giocatore



6 x Meeple Eiilis
24x24x10mm



Risorse Token
16x16x6mm in legno



Stanze Tessere
(bordo grigio)



10 x cilindri di
potenza
9x9x14mm in legno



30 x Cubi
integrazione
9x9x9mm Acrilico

2 Componenti

4 Concetti Base

- 4.....Intro
- 4.....Come si legge questo Regolamento
- 4.....Vantaggi e Controllo
- 6.....Biocupola (Plancia Giocatore)
- 6.....Fabbriche e Risorse
- 6.....Cancelli di Trasporto
- 6.....Generatori di Potenza Esterna
- 6.....Stanze Speciali
- 6.....Anatomia della Stanza
- 7 Impostare il Gioco
- 7.....Impostazione dell'area di gioco comune
- 10.....Setup Giocatore
- 11 Flusso Di Gioco
- 11.....Fase Azione
- 11.....sezione di sviluppo militare
- 11.....sezione controllo mobilità
- 12.....sezione generatori di potenza
- 13.....sezione produzione e sfruttamento
- 14.....conversioni
- 14.....sezione stasi e infermeria delle unità
- 14.....sezione Ingegneria
- 16.....sezione ricerca artefatti
- 16.....il "prima" è importante
- 17.....Azioni Gratuite
- 17.....esplorare una stanza
- 17.....posizionamento dei cancelli di trasporto
- 18.....attivare una stanza e le catene
- 19.....scoprire una missione
- 20.....Fase Combattimento
- 20.....fasi di combattimento
- 20.....risoluzione del combattimento

"Sealed Section" Expansion



12 x Carte Missione Unica
63x88mm



26 x Carte Uniche Pentakey
44x68mm



2 x Plance Fazione per +2 Fazioni giocabili
320x160mm

Concetti Base

Intro

Vi risvegliate dal sonno criogenico in una strana biocupola che assomiglia al vostro pianeta natale. Non avete memoria di come e perché siete lì. Iniziate ad esplorare e scoprite che la vostra biodoma è solo una delle infinite stanze di un'astronave aliena semiautomatica in viaggio, l'Arca. Ogni stanza è grande come una città e l'Arca è grande come un pianeta. Esplorate l'Arca, aprendo e abilitando parti della nave. Potenziate le stanze, integrate la tecnologia dell'Arca con la vostra per far progredire la vostra fazione, sfruttate le risorse necessarie per risvegliare il resto della vostra specie, raccogliete artefatti alieni e indagate sul motivo per cui la vostra fazione è sull'Arca.

"Ark: Awakening" è un gioco ibrido di piazzamento lavoratori e controllo dell'area con meccaniche di costruzione di un motore. È dotato di un tabellone modulare che viene costruito durante il gioco mettendo tessere (stanze) una accanto all'altra. Ogni stanza è una parte unica dell'Arca, con funzioni e usi diversi. Ogni partita si gioca con solo la metà delle stanze disponibili, rimettendo il resto nella scatola.

L'obiettivo del gioco è quello di svelare il motivo per cui la vostra fazione aliena è sull'Arca - ciò è rappresentato da una carta missione segreta unica per giocatore. Il primo giocatore che sblocca la sua carta missione e poi compie ciò che la propria carta missione dice, vince la partita.

Come si legge questo Regolamento

Le informazioni importanti e di riferimento sono evidenziate in caselle rosse o con **testo rosso**.

Gli esempi sono evidenziati in caselle verdi o con **testo verde**.



è usato per contrassegnare i termini appena introdotti.

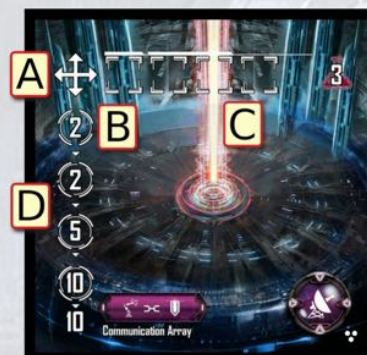
I riferimenti ad altre parti di questo regolamento sono sottolineati. Le lettere maiuscole sono usate per le azioni compiute dai giocatori.
Esempio: Il giocatore esegue l'azione MOVIMENTO.

Le caselle blu o il **testo blu** sono utilizzati per la modalità di gioco **Prima Missione**. Questo è un tutorial dove imparerai i concetti base del gioco. Prima Missione non è pensato per essere giocato come gioco competitivo. Alla tua prima partita, imposta e gioca la modalità di gioco Prima Missione.

Le regole per le diverse **varianti di gioco** sono evidenziate in caselle viola o **testo viola**. Ignoratele a meno che non stiate giocando la specifica variante di gioco.

Vantaggi e Controllo

Quando inizi ad esplorare l'Arca, ti verranno rivelate delle tessere quadrate. Queste rappresentano varie parti e moduli dell'Arca e sono chiamate **stanze**.



(A) Il simbolo in alto a sinistra rappresenta il **vantaggio** fornito dalla stanza.

Il **modificatore di vantaggio** (B) è il **primo numero visibile**: mostra quanto è potente il vantaggio. Per una guida completa di tutti i vantaggi che le stanze possono dare, vedi la scheda di riferimento.

Le stanze potrebbero avere degli **Spazi** (C) quadrati e (D) circolari per altri componenti di gioco - **cubi integrazione e cilindri di potenza**.

Durante varie azioni, i giocatori posizioneranno cubi di integrazione e cilindri di potere sulle stanze cambiando così il numero visibile e quindi il modificatore di vantaggio.



Un'**unità** è uno specialista di ingegneria e un soldato altamente specializzato, rappresentato da meeples. Le unità sono usate per eseguire varie azioni in tutta l'Arca. Le stanze che hanno una o più unità di un giocatore al loro interno si dicono **occupate** da quel giocatore.



Ogni giocatore ha i propri **cilindri di potenza** (cilindri), distinguibili per colore. Il cilindro di potenza è un segnalino che mostra l'energia che viene instradata da un generatore di potenza nella stanza in cui è posizionato. I cilindri di potenza vengono piazzati in una stanza eseguendo l'azione ROUTE POWER (spiegata più avanti nella sezione Generatore di Potenza, pagina 12).

I cilindri di potenza sono posizionati dall'alto verso il basso, ognuno sul successivo spazio (D). Quando gli spazi circolari sono coperti da un cilindro, il primo numero visibile cambia e quindi il modificatore di vantaggio della stanza. Tematicamente spiegato, la stanza è potenziata e una stanza più è potenziata più fornisce maggiori vantaggi.



Esempio. Nessun cilindro di potere è collocato in questa stanza, quindi fornisce 2  vantaggi di movimento, poiché 2 è il primo modificatore visibile.



Esempio. Il giocatore giallo e il giocatore verde hanno aggiunto dei cilindri di potenza nella stanza. Il primo modificatore visibile è ora 10 e la stanza fornisce 10  di vantaggio movimento.



Ogni giocatore ha i propri  **cubi integrazione** (cubi) distinguibili per colore. I cubetti integrazione sono piazzati sugli spazi delle caselle della stanza (C) eseguendo l'azione INGEGNERE (spiegata più avanti nella Sezione Ingegneria, pagina 14). I cubetti integrazione denotano che una stanza è stata integrata per essere usata dalla propria fazione e impediscono che la stanza sia usata da altre fazioni.

Un concetto critico da capire è il  **controllo della stanza** - quale giocatore controlla una stanza:

- Se non ci sono cilindri o unità in una stanza, allora nessun giocatore controlla quella stanza e nessun giocatore ottiene i benefici della stanza.
- Se ci sono unità e/o cilindri di potere in una stanza, allora **ogni giocatore con almeno una unità o un cilindro potenza** in quella stanza  **controlla inclusivamente** la stanza. Il controllo inclusivo significa che tutti i giocatori coinvolti ottengono i benefici della stanza.
- Se un giocatore mette un cubo integrazione in una stanza, allora quella stanza è bloccata per essere usata esclusivamente da quel giocatore - solo quel giocatore ottiene il beneficio della stanza. Diciamo che il giocatore ha il  **controllo esclusivo**.
- Più giocatori possono avere cubi integrazione in una stanza. Il giocatore con il maggior numero di cubi integrazione in una stanza ha il controllo esclusivo della stanza. Se più giocatori hanno lo stesso numero di cubi integrazione in una stanza, ognuno di essi controlla la stanza in **modo esclusivo**.

Spiegare la meccanica del "Controllo" in Ark:Awakening

Il regolamento è sufficiente per capire il concetto di controllo, ma se preferisci una spiegazione visiva, guarda questo video:

<https://skyportgames.com/ark/mechanics-of-control>



Esempio. Il giocatore giallo, il giocatore verde e il giocatore blu controllano insieme la stanza e ognuno guadagna 10  MOVIMENTO di vantaggio. Il vantaggio che la stanza dà è lo stesso per tutti i giocatori, indipendentemente da chi fornisce il potere.



Esempio. Il giocatore rosso ha il controllo esclusivo della stanza e riceve 10  vantaggi. I cilindri piazzati dal giocatore giallo e dal giocatore verde migliorano il vantaggio dato, ma poiché il giocatore rosso ha il maggior numero di cubi, solo il giocatore rosso ottiene il vantaggio. L'unità del giocatore blu non ha alcuna influenza nella stanza.



Esempio. Il giocatore rosso ha il maggior numero di cubi integrazione, quindi il giocatore rosso ha il controllo esclusivo della stanza e guadagna 10  vantaggi. Nessun altro giocatore ottiene vantaggi dalla stanza.



Esempio. Il giocatore rosso e il giocatore giallo hanno lo stesso numero di cubi integrazione, quindi entrambi controllano la stanza e guadagnano 10  vantaggi. Il giocatore verde e il giocatore blu non ottengono alcun beneficio, in quanto non hanno il controllo della stanza.

Ci sono alcune stanze che non hanno spazi per i cilindri di potere, ma solo spazi per i cubi integrazione. In questo caso, i cubi hanno una doppia funzione - sono usati sia per rivendicare il controllo della stanza che per aumentare il vantaggio della stanza. Come per le stanze con cilindri, il **primo numero visibile** è il modificatore di vantaggio.



Esempio. Il giocatore rosso ha il controllo esclusivo della stanza e riceve 8  vantaggio. I cubi di integrazione piazzati dal giocatore blu e dal giocatore giallo migliorano il vantaggio dato, ma poiché il giocatore rosso ha il maggior numero di cubi, solo il giocatore rosso ottiene il vantaggio.

Biocupola (plancia giocatore)



La plancia dei giocatori rappresenta la biocupola della tua fazione - il luogo dove la tua fazione si sveglia dal sonno criogenico.

Questa è la vostra base operativa ed è **sempre considerata controllata e occupata** dal giocatore proprietario. La **biocupola è considerata come una stanza**. Tutte le stanze che non sono biocupola sono indicate come **stanze esterne** dell'Arca. Le stanze esterne sono suddivise in **generatori di potenza esterni**, **fabbriche**, **cancelli di trasporto** e **stanze speciali**.

Fabbriche e Risorse

Ci sono 4 tipi di **stanze fabbrica** (fabbriche) che forniscono come vantaggio 4 diversi tipi di risorse. Quando una fabbrica viene alimentata piazzando un cilindro di potenza, produce più risorse. Le risorse prodotte sono rappresentate da token risorsa.



Dilitium
(Di) arancione



Osvite
(Os) rosso
mattone



Biotics
(Bt) verde
palude



Titanium
(Ti) blu reale

Il quinto gettone risorsa **Metamorphite (Mt) nero** è una risorsa libera-jolly che può essere usata al posto di qualsiasi altra risorsa.

Cancelli di trasporto



I giocatori possono usare i cancelli di trasporto per attraversare facilmente l'Arca. Le unità possono muoversi da un cancello di trasporto all'altro come se fossero adiacenti. I cancelli di trasporto sono a due lati - un lato con spazi e un lato senza spazi circolari e quadrati. A meno che non sia specificato non usare il lato con gli spazi circolari e quadrati.

Generatori di Potenza Esterni



I giocatori possono usare i generatori di potenza esterni per alimentare altre stanze e aumentare i vantaggi forniti. Questa è una stanza esterna e non deve essere confusa con il generatore di potenza che si trova nella biocupola di ogni giocatore.

Stanze Speciali



8 gruppi di simboli



Anatomia della stanza



Le stanze speciali rappresentano varie parti uniche dell'Arca e forniscono diversi vantaggi. Sono riconoscibili dal **simbolo stanza** all'interno di un anello bersaglio (G). Ogni stanza ha un simbolo stanza unico.

In totale ci sono **32 stanze speciali** divise equamente in gruppi di **4 x 8 gruppi di stanze speciali**. Le stanze dello stesso gruppo hanno lo **stesso simbolo** di gruppo (H). Ad ogni partita sceglierete e userete solo una selezione di questi gruppi per aumentare la rigiocabilità del gioco.

- (A) Vantaggio che le stanze danno - movimento in questo esempio.
- (B) I modificatori del vantaggio. Si applica il primo visibile - 2 in questo esempio.
- (C) Spazio per i cubi integrazione.
- (D) Spazio per i cilindri di potenza.
- (E) Risorse necessarie per integrare 1 cubo - 3 Osvite (Os) in questo esempio.
- (F) Una catena che si riceve dopo aver attivato la stanza.
- (G) Simbolo unico della stanza usato per identificare facilmente la stanza sulla scheda della missione.
- (H) Affiliazione del gruppo. Usato durante l'impostazione del gioco.
- (I) Titolo della stanza.

Impostare il Gioco

Ogni giocatore: Scegliere una fazione aliena e prendere la plancia giocatore corrispondente.

Per la prima partita, Ark: Awakening ha una breve missione tutorial per far familiarizzare i giocatori con il gameplay. È indicata come "Prima missione". Usate i passi in blu per impostare questo tutorial.

Impostazione dell'area gioco comune

1. Usate le tessere bordo e le plance giocatore per costruire un confine rettangolare che circonda una griglia delle dimensioni indicate negli esempi. Tutte le tessere stanza saranno posizionate all'interno dei confini. Nota che le tessere bordo devono combaciare perfettamente e qualsiasi spazio vuoto mostrato negli esempi è solo a scopo illustrativo.
2. Prendete una di ogni tipo di stanze fabbrica e mettetele a faccia in su nelle posizioni mostrate nelle immagini di configurazione. Randomizzate quale tipo di fabbrica va in quale posizione.



3. Prendete le stanze esterne del generatore di potenza e i cancelli di trasporto e mettele come mostrato nelle immagini di configurazione. Ci sono due stanze esterne del generatore di potenza - viola e turchese sono identiche tranne che per il loro colore, non importa quale sceglierete. Nota che per il gioco a 4-5 giocatori, entrambi i generatori di potenza esterni sono usati e non c'è un cancello di trasporto. Posizionate 2 cilindri di potenza viola/turchese sui generatori di potenza esterni viola/turchese.

4. Impilare i restanti cancelli di trasporto a faccia in su mostrando il lato senza spazi circolari e quadrati.



Setup da 1-2 giocatori. Richiede uno spazio sul tavolo di 72x80cm. Per il setup da 1 giocatore, ignorare la plancia non utilizzata.



Setup quando si gioca a Prima Missione. Richiede uno spazio sul tavolo di 96x80cm per 3-4 giocatori o 72x80cm per 1-2 giocatori. Per meno di 4 giocatori, ignorare le plance non utilizzate.



Setup per 3 giocatori. Richiede uno spazio sul tavolo di 96x80cm.



Setup consigliato per 4 giocatori. Richiede uno spazio sul tavolo di 96x96cm.



Setup consigliato per 5 giocatori. Richiede uno spazio sul tavolo di 96x104cm. Non ci sono abbastanza tessere bordo per queste dimensioni, quindi prendi le stanze inutilizzate e usale come bordi.



Setup alternativo per 4 giocatori (se non si dispone di un tavolo largo). Richiede uno spazio sul tavolo di 104x80cm.



Setup alternativo per 5 giocatori (se non si dispone di un tavolo largo). Richiede uno spazio sul tavolo di 120x80cm.

Setup di gioco 2-giocatori



5. Costruite la  **pila di stanze** fabbrica e delle stanze speciali.

Se state giocando a Prima Missione:

5.1. Prendete **2** di ogni tipo di fabbrica. Ci sono 4 tipi di fabbrica, per un totale di 8.

5.2. Prendete solo le stanze speciali intitolate: "Observatory and Long Range Sensors", "Central Knowledgebase" e "Medical Labs". Riponete il resto nella scatola.

5.1. Per una partita da 1-2 / 3-4 / 5 giocatori prendete **1 / 2 / 3** di ogni tipo di fabbrica. Riponete il resto nella scatola.

5.2. Per una partita da 1-3 / 4-5 giocatori scegliete **3 / 4** gruppi di stanze speciali con cui giocare. Prendete tutte le stanze speciali appartenenti ai gruppi scelti. Riponete il resto nella scatola.



Potete scegliere qualsiasi combinazione di gruppi, con una sola eccezione:

Non si possono scegliere **entrambi** questi 2 gruppi in partite da **1-3** giocatori, perché non ci saranno abbastanza carte missione per ogni giocatore. I gruppi sono riconoscibili perché hanno un anello bersaglio viola .



5.3. Prendete la tessera con l'etichetta "Bottom Tile".

5.4. Mescolate le stanze dei **passi 5.1 e 5.2** e mettetele a faccia in giù sopra la tessera Bottom Tile. Avete appena costruito la pila delle stanze. Mettete la pila delle stanze in un posto accessibile vicino all'area di gioco.

6. Posizionate le carte Obiettivo con il lato blu verso l'alto.

7. Se state giocando la Prima Missione: Non userete le carte artefatto, quindi saltate questo passo configurazione.



8. Rimettete le carte missione intitolate "Prima Missione" nella scatola. Prendete tutte le carte missione corrispondenti ai simboli dei gruppi speciali che avete scelto in precedenza. Mischiatele in un **scorta comune** a faccia in giù. Rimettete le rimanenti carte missione nella scatola.

Esempio. Se questi 3 gruppi vengono scelti per una partita a 2 giocatori.

Prendi la carta missione, dato che entrambi i simboli sono stati scelti.

Prendi la carta missione, dato che entrambi i simboli sono stati scelti.

Rimetti la carta missione nella scatola perché il secondo simbolo non è stato scelto.

Per assicurarvi di avere tutte le carte missione richieste, contatele. Ci dovrebbero essere almeno 4 / 6 carte missione in una partita da 1-3 / 4-5 giocatori.

Suggerimento. In una partita da 1-3 giocatori ci dovrebbero essere in totale 4 o 6 carte missione - a seconda che si scelga uno o nessuno dei gruppi con l'anello viola. In una partita a 4-5 giocatori ci dovrebbero essere in totale 6, 9 o 12 carte missione - a seconda che si scelga entrambi, uno o nessuno dei gruppi con l'anello viola.



9. Prendi le carte obiettivo corrispondenti ai gruppi di stanze speciali selezionati. Il simbolo del gruppo speciale si trova nell'angolo in basso a destra della carta obiettivo. Ci sono 2 carte obiettivo identiche per ogni stanza speciale. Inoltre, prendi le 2 carte obiettivo esterne del generatore di potenza (queste sono sempre selezionate in una partita).

Mettete queste carte obiettivo a faccia in su in un posto accessibile. Rimettete le carte obiettivo rimanenti nella scatola.

10. Prendete tutti i token risorsa e metteteli vicino all'area di gioco. Questa è la **scorta comune**.

11. Posizionare i componenti neutri del gioco (cilindri neri, viola e turchesi, meeple neri e viola, token di potere) vicino all'area di gioco. Anche questi sono considerati parte della scorta comune.

12. Pescate le stanze dalla pila delle stanze e mettetene **2 sopra ogni** plancia dei giocatori, **a faccia in su**. Se state giocando la Prima Missione: non mettete le stanze sopra le plance dei giocatori non utilizzate.

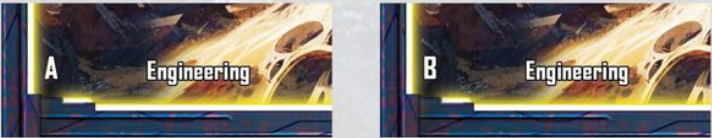
13. Mescolate i token esplorazione e metteteli a **faccia in giù** in pile multiple. Pescate e metteteli a faccia in giù 1 token esplorazione su ogni stanza esterna rivelata - le fabbriche, il cancello di trasporto, i generatori di potenza esterni e le stanze esterne sopra ogni scheda giocatore.

14. Date ad ogni giocatore tutti i componenti del suo colore.

Setup Giocatore

Tutti i giocatori:

1. Assicuratevi che la vostra biocupola (plancia giocatore) sia rivolta correttamente: il lato A è identico per tutte le fazioni, mentre il lato B fornisce un gioco asimmetrico. Per la modalità Prima Missione e le tue prime 4 partite, usa il lato A.



2. Prendete **1** carta artefatto **Penna Aliena** da quelle messe da parte in precedenza.

3. Prendete un segnalino azione, un segnalino arsenale militare, **6** unità, **10** cilindri di potenza e tutti e **30** i cubi integrazione del colore della vostra biocupola. Questi costituiranno la vostra **scorta privata**. Se non ci sono componenti corrispondenti al colore della vostra biocupola, scegliete semplicemente tra i colori rimanenti.

3.1. A seconda del colore, potrete trovare alcuni componenti extra. Se usate il lato A, riponeteli nella scatola. Se usate il lato B, aggiungeteli alla vostra scorta privata.

4. Sulla vostra biocupola:

(A) Posizionate **2** unità sulla sezione "Unit Stasis and Sickbay".

(B) Posizionate **2** cilindri di potenza sul generatore di potenza della biocupola - indicato anche come sezione "Power Generator".

(C) Posizionare il segnalino dell'arsenale militare alla posizione **0**.

(D) Prendete **2** token risorsa Metamorphite (Mt) e aggiungeteli alla vostra scorta privata.

(E) Posizionate il vostro segnalino azione nelle vicinanze.

Flusso di Gioco

Scegliere un primo giocatore con qualsiasi mezzo. I giocatori si **alternano** in senso orario. Ogni turno del giocatore consiste in una o più **fasi azione** e potenzialmente una **fase combattimento**. All'inizio del gioco i giocatori possono eseguire solo una fase azione durante il loro turno, ma possono aumentare le azioni dopo aver sbloccato alcuni vantaggi. Dopo le fasi azione, se le vostre unità occupano la stessa stanza delle unità di un avversario, inizia una fase combattimento. Altrimenti, la fase combattimento viene saltata e poi è il turno del giocatore successivo. I giocatori continuano a fare il giro del tavolo a turno, finché un giocatore non vince.

Fase Azione

Nella fase azione, i giocatori eseguono 1 delle **7 azioni base**: spostare unità, integrare cubi, instradare energia per potenziare le stanze, sfruttare risorse, svegliare o curare unità, militarizzare o ricercare artefatti. La biocupola è divisa in **7 sezioni** e ogni sezione è associata a una di queste azioni base. Le sezioni hanno la stessa disposizione degli elementi delle stanze esterne (spazi quadrati e circolari, vantaggi, ecc.) e funzionano allo stesso modo.



Fase azione: Posizionate il vostro segnalino azione (A) su **una** sezione della biocupola ed eseguite **tutte** le azioni di una **linea orizzontale** (C). Ogni sezione ha un **segno sezione** (B). Accanto al segno sezione ci sono i **segni azione** (C) che simboleggiano le azioni che puoi **eseguire**. La maggior parte delle sezioni ha più di un segno azione. I segni azione sono disposti in una o più **linee orizzontali**, e se ce ne sono di più, dovete sceglierne uno durante ogni fase azione.

Potete intraprendere le azioni di una linea orizzontale in **qualsiasi ordine** e potete fare un **mix** - eseguendo parzialmente un'azione e poi un'altra per poi finire la prima.

Le sezioni hanno anche degli spazi per i cubi integrazione (D) e, se coperti, l'azione corrispondente viene potenziata nello stesso modo in cui lo fa il posizionamento dei cubi nelle stanze esterne. Potenzialmente, l'azione è anche migliorata da qualsiasi stanza esterna che controllate. Dopo aver completato il vostro turno, il vostro segnalino azione deve rimanere dove è stato piazzato. Quando è di nuovo il vostro turno, dovete posizionare il vostro segnalino azione su una sezione **diversa**.

Ogni azione può diventare più forte - il potere totale di un'azione è la somma di tutti i modificatori della sezione pertinente della vostra biocupola e delle stanze esterne che attualmente controllate.

Sezione di Sviluppo Militare



Usate l'azione **MILITARIZZARE** per raccogliere armi e aumentare il vostro arsenale militare, spostando il vostro segnalino arsenale militare verso l'alto lungo il tracciato arsenale militare.

Il tracciato dell'arsenale militare è da **0 a 24** e il segnalino dell'arsenale militare non può essere spostato al di fuori di questo tracciato.



Esempio. La sezione biocupola "Sviluppo militare" fornisce al giocatore giallo 6 **armi**. Il giocatore giallo controlla anche la stanza "Tactical and Ship's Defenses" che gli fornisce altri 5 **armi** addizionali.

Quando si esegue l'azione MILITARIZZARE, il giocatore giallo può aumentare il suo segnalino arsenale militare di un totale di 11.

Sezione Controllo Mobilità

La sezione "Controllo Mobilità" ti permette di spostare le tue unità attraverso l'Arca. Ci sono le azioni MOVIMENTO e TELETRASPORTO.



MOVIMENTO. Usatelo per muovere un qualsiasi numero delle vostre unità da una stanza a una stanza adiacente. Questa azione può essere potenziata piazzando qui dei cubi integrazione (A).

TELETRASPORTO. Muovete un numero qualsiasi delle vostre unità da una stanza a qualsiasi cancello di trasporto o nella vostra biocupola. Questa azione è disponibile solo se controllate una stanza esterna che fornisce il vantaggio **TELETRASPORTO**.



Esempio. Supponiamo che il giocatore giallo ne abbia 2 **movimenti**, quindi può eseguire 2 movimenti. L'obiettivo del giocatore giallo è di muovere le unità dalla stanza A in entrambe le stanze B e C. Egli usa 1 **movimento** per muovere l'unità A e l'unità B dalla stanza A nella stanza B adiacente superiore e poi 1 **movimento** per muovere solo l'unità A nella stanza C adiacente sinistra. Come potete vedere, il numero di unità spostate non ha importanza. Potete spostare qualsiasi numero di unità tra stanze adiacenti - e conterà come 1 **movimento**.



I cancelli di trasporto permettono di viaggiare velocemente all'interno dell'Arca. Le unità possono muoversi tra i cancelli di trasporto come se fossero adiacenti. Costa 1 **movimento** per spostarsi da una stanza adiacente ad un cancello di trasporto, 1 **movimento** da cancello di trasporto a qualsiasi altro cancello di trasporto e 1 **movimento** da un cancello di trasporto ad una stanza adiacente.

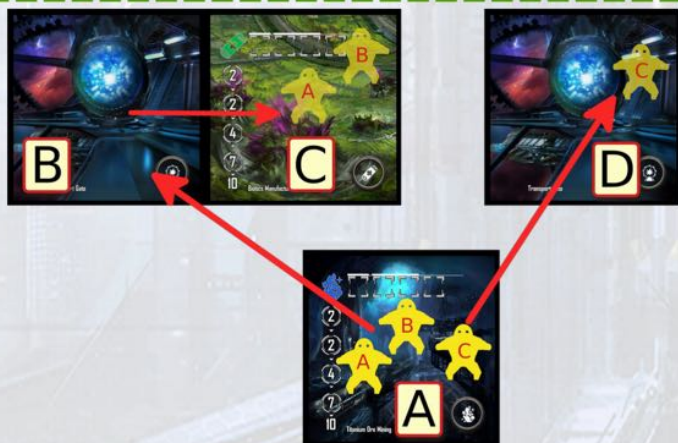
Adiacenza

- Le stanze diagonali non sono adiacenti.
- Tutti i cancelli di trasporto sono considerati adiacenti l'uno all'altro.
- La vostra biocupola è adiacente alle 2 stanze poste sopra di essa.

Muoversi dentro e attraverso le stanze:

- Le vostre unità possono muoversi attraverso stanze occupate da unità avversarie, senza dare via al combattimento. La fase di combattimento inizia solo se le vostre unità occupano la stessa stanza di un'unità avversaria alla fine del tuo turno.
- Potete spostare le vostre unità fuori e dentro la vostra biocupola. Le unità neutrali e unità di altri giocatori non possono essere spostate nella vostra biocupola.

Le azioni MOVIMENTO e TELETRASPORTO sono sulla stessa linea orizzontale, quindi posizionando il vostro segnalino azione in questa sezione, potete eseguire **sia** il MOVIMENTO che il TELETRASPORTO in una sola fase d'azione. Come per tutte le azioni sulla stessa linea orizzontale, è possibile mischiare le azioni, non è necessario eseguirne una e poi l'altra.



Esempio. Supponiamo che il giocatore giallo abbia acquisito 5  e 2  vantaggi. Il giocatore giallo muove il suo segnalino azione nella sezione "Mobility Control" e può eseguire sia MOVIMENTO che TELETRASPORTO. Egli usa 1  per muovere l'unitàA e l'unitàB dalla stanzaA al cancello di trasporto stanzaB; poi 1  per muovere sia l'unitàA che l'unitàB nella stanzaC; e poi 1  per spostare l'unitàC dalla stanzaA alla stanzaD. Il giocatore giallo sceglie di non usare l'ulteriore  che ha.



TELETRASPORTARE OVUNQUE. Spostate un numero qualsiasi delle vostre unità da una stanza a qualsiasi altra stanza.



Alcune stanze forniscono vantaggi che sono  **variazioni di un'azione base** - hanno un piccolo distintivo nell'angolo in basso a destra. Potete usarli se avete l'azione base corrispondente nella sezione della biocupola che avete scelto.

Esempio: il simbolo  dell'azione significa che potete usare entrambi vantaggi  e .



Sezione Generatori di Potenza

Usate l'azione  ROUTE POWER per instradare l'energia dal generatore di potenza della vostra biocupola a diverse stanze dell'Arca. Una parte dei cilindri di potenza è usata per segnare le stanze che avete alimentato. Non è necessario che siate vicino ad una stanza per alimentarla - qualsiasi stanza può essere scelta.



Il generatore di potenza della vostra biocupola è anche chiamato sezione "Power Generator".

Eseguite l'azione ROUTE POWER spostando i vostri cilindri di potenza da qualsiasi sezione/stanza in qualsiasi altra sezione/stanza. Potete scegliere qualsiasi stanza - non avete bisogno di un'unità per piazzare un cilindro di potenza, la stanza non ha bisogno di essere adiacente, la stanza può anche essere controllata da altri giocatori. L'unica condizione è che la stanza di destinazione abbia almeno uno **spazio circolare vuoto** per ricevere il cilindro di potenza. È anche possibile spostare i cilindri di potenza nel Power Generator della biocupola, il che significa che non li si usa per alimentare nessuna stanza.

Quando il gioco inizia, il generatore di potenza della biocupola non è aggiornato con i cubi integrazione, quindi il vantaggio iniziale è 1:2 . 1:2 significa che avete 2 cilindri di potenza in totale e potete muoverne 1 durante l'azione ROUTE POWER. Se volete muoverli entrambi, dovrete eseguire di nuovo l'azione ROUTE POWER. Se più avanti nel gioco passate a 2:4 piazzando un cubo integrazione, prendete immediatamente 2 cilindri di potenza del vostro colore dalla vostra scorta e metteteli nella vostra sezione "Power Generator" mostrando che possono essere utilizzati.

Posizionamento:

- Potete mettere un cilindro in **qualsiasi** stanza/sezione dove c'è uno spazio circolare vuoto.
- I cilindri sono sempre posizionati dall'alto verso il basso riempiendo gli spazi vuoti.
- Se un cilindro viene rimosso con qualsiasi mezzo, gli altri cilindri nella stanza scorrono verso l'alto per riempire il posto vuoto, riducendo così il vantaggio che la stanza offre.
- Non potete piazzare i vostri cilindri di potenza nella biocupola di un avversario.

Rimozione:

- I vostri cilindri di potenza sono vostri e gli altri giocatori non possono prenderli, distruggerli o impedirvi di spostarli da/verso una stanza.
- Durante l'esecuzione dell'azione ROUTE POWER, se non ci sono più spazi vuoti **e occupate la stanza**, potete sostituire i cilindri dell'avversario (riportandoli nella loro sezione "Power Generator") con i vostri.

Alcune stanze forniscono cilindri di potenza aggiuntivi come vantaggio. I generatori di potenza esterni viola e turchese offrono fino a 10 cilindri di potenza viola/turchese e il "Central Power Network Hub" fornisce 6 cilindri di potenza neri. Se si controlla una stanza esterna che fornisce cilindri di potenza aggiuntivi, l'azione ROUTE POWER consente di spostare i cilindri da

quella stanza, oltre a quelli del generatore di potenza del vostro biodome. I vantaggi di queste stanze sono colorati per ricordarvi quali cilindri sono associati alla stanza. **Esempio:** Si applica al generatore di potenza esterno viola.

I cilindri di una stanza esterna che **controlli** sono considerati **equivalenti** ai cilindri di potere del vostro stesso colore. Quindi, spostando un cilindro di un generatore di potenza esterno in una stanza, si può potenzialmente ottenere il controllo della stanza, come farebbe un cilindro di potenza del proprio colore. Se la persona che controlla la stanza esterna cambia, cambia anche la proprietà dei cilindri di potenza. La posizione dei cilindri di potenza non cambia fino a quando il giocatore che li controlla esegue l'azione ROUTE POWER e sceglie di spostarli.



Esempio. Con un'unità che lo occupa, il giocatore giallo ottiene il controllo del generatore di energia esterno viola. Prendendo l'azione ROUTE POWER, il giocatore giallo muove 2 dei suoi cilindri di potenza gialli e 1 dei cilindri di potenza viola. Non ha importanza dove siano attualmente posizionati i cilindri di potenza viola e chi li ha posizionati in precedenza.



Sezione Produzione e Sfruttamento

Se piazzate il vostro segnalino azione in questa sezione, potete eseguire l'azione SFRUTTAMENTO o PRODUZIONE, dato che le azioni sono in linee orizzontali diverse. Entrambe le azioni vi permettono di raccogliere risorse.



PRODUZIONE produce Metamorphite (Mt).

Prendete i token di risorse in Mt dalla scorta comune e aggiungeteli alla vostra scorta privata di risorse. Potenziamento - piazzando più cubi di integrazione nella sezione "Production and Exploitation" aumenterà la tua produzione di Mt.

Anche alcune stanze esterne potrebbero aumentare la vostra produzione di Mt.



SFRUTTAMENTO raccogliere risorse dalle fabbriche. Scegliete **fino a 4** stanze fabbrica che **controllate**. In base al **primo** modificatore di vantaggi **visibile** delle fabbriche, prendete le risorse dalla scorta comune e metteteli nelle vostra scorta privata.



Esempio. La FabbricaA è controllata dal giocatore blu. FabbricaB e FabbricaD sono controllate dal giocatore giallo. FabbricaC è controllata in modo inclusivo dal giocatore blu, dal giocatore verde e dal giocatore giallo, poiché tutti hanno pezzi di gioco lì e nessuno ha un cubo integrazione. Se il giocatore giallo usa SFRUTTAMENTO, raccoglie 2Ti dalla FabbricaB, 7Di dalla FabbricaC e 2Bt dalla FabbricaD. Se il giocatore blu usa SFRUTTAMENTO, raccoglie 4Bt dalla FabbricaA e 7Di dalla FabbricaC. Se il giocatore verde una SFRUTTAMENTO, raccoglie 7Di dalla FabbricaC.



Alcune stanze speciali modificano l'azione SFRUTTARE aumentando il numero di risorse raccolte.

aumenterà le risorse prodotte di 2 in ciascuna delle tue fabbriche. **Esempio:** Quando si esegue SFRUTTARE, una fabbrica che normalmente produrrebbe 4, ora produrrà 6.

Le risorse sono illimitate. Nel raro caso in cui le esauriscano, trovate un sostituto adeguato. Le risorse raccolte rimangono nella vostra scorta privata fino a quando non vengono spese. Non c'è limite al numero di risorse che potete avere nella vostra scorta privata. Spendere le risorse viene fatto prendendo le risorse dalla vostra scorta privata e restituendole alla scorta comune. Alcune azioni accettano **una o più risorse, ma non un mix**. Tuttavia, la Metamorphite (Mt) è una risorsa **libera/jolly** e può essere usata come **sostituto totale o parziale** di una qualsiasi delle altre quattro risorse.

Esempio. 5 Osvite/Dilitium (Os/Di) significa che potete spendere 5 Osvite (Os) o 5 Dilitium (Di) ma non potete spendere 2Di e 3Os. Tuttavia, potete mescolare 2Di con 3Mt per spendere 5Di.

Esempio: significa che tutti e 4 i tipi di risorse sono accettati, ma non un mix.

Suggerimento. Per un più facile conteggio delle risorse nella vostra scorta privata, potete usare queste opzioni:

- Considerate qualsiasi token risorsa piazzato nella vostra sezione "Produzione e Sfruttamento" come se valesse 5 invece di 1.
- Usate il tracciato dell'arsenale militare per tenere conto delle vostre risorse. Usate una pedina di una risorsa corrispondente come contatore.

Conversioni

Il segno uguale denota una  **conversione**. L'elemento a sinistra è l'elemento speso per ottenere l'elemento a destra. Le conversioni possono essere eseguite **tutte le volte** che volete, purché 1) abbiate le risorse sul lato sinistro da spendere; e 2) la fase di azione corrente permetta di eseguire/ricevere l'elemento sul lato destro.

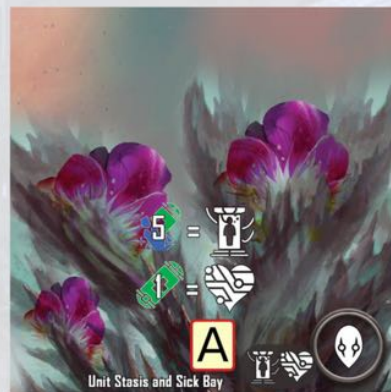
2  = 1  Solo durante l'azione ROUTE POWER, potete in aggiunta instradare tutti i cilindri di potenza che volete, a patto che abbiate 2Os da spendere per ogni cilindro che instradate.

3  = 2  L'elemento sulla destra è una risorsa, quindi questa conversione può essere eseguita durante **qualsiasi fase azione**.

Esempio. Il giocatore giallo ha 8Bt e 4Ti. Usa 3Bt + 3Bt + 3Ti per effettuare la conversione 3 volte. Il giocatore giallo scambia le risorse con 6Mt che prende dalla scorta comune. Le rimanenti 2Bt e 1Ti non possono essere usate per convertire in 2Mt, perché sono tipi diversi. Tuttavia, 1Mt può sempre essere usato come parziale sostituzione di una risorsa, quindi il giocatore giallo usa le rimanenti 2Bt insieme a 1Mt (ricevuto dalle conversioni precedenti) per eseguire un'altra conversione e ottenere 2Mt.

Sezione Stasi e Infermeria delle unità

Posizionate il vostro segnalino azione in questa sezione per risvegliare nuove unità dal sonno criogenico e per curare eventuali unità ferite. Le vostre unità ferite in combattimento vengono posizionate qui.



(A)  RISVEGLIO e  GUARIGIONE sono sulla stessa linea orizzontale, quindi potete eseguire entrambe le azioni in una fase azione.

 RISVEGLIARE un'unità dal sonno criogenico. Prendete un'unità dalla vostra scorta e mettetela nella sezione "Unit Stasis and Sickbay" della vostra biocupola. Non potete eseguire l'azione se avete risvegliato tutte le vostre unità e non avete più unità nella vostra scorta privata.

 GUARIGIONE. Prendete un'unità  **ferita** a terra dalla vostra sezione "Unit Stasis and Sickbay" e mettetela in posizione verticale.

Esempio. Costa 5Ti/Bt per risvegliare 1 unità e 1Bt per curare 1 unità. Il giocatore rosso ha 7Ti e 9Bt nella sua scorta privata. Il giocatore rosso esegue le azioni risvegliare e guarire. Spende 5Ti e 5Bt per risvegliare 2 unità e 1Bt per curare 1 unità ferita. Il giocatore rosso ha ora a disposizione 2Ti e 3Bt. Non può mischiarli per risvegliare un'altra unità.

Le unità ferite non possono eseguire alcuna azione e non contribuiscono a nulla finché non sono guarite - ad esempio non sono nemmeno considerate al fine di occupazione di una stanza.

Le unità sono ferite dopo aver perso il combattimento, vedi Fase di combattimento, pagina 20.



Alcune stanze esterne forniscono unità aggiuntive come vantaggio - queste sono chiamate **unità neutrali**. "The Brig" fornisce fino a 4 unità mercenarie viola e "Robotics" fornisce fino a 4 unità robotiche nere.

Quando si piazzano cilindri o cubi, basta prendere i meeples delle unità nere/violette dalla scorta comune e aggiungerli alla stanza esterna corrispondente. I giocatori che controllano la stanza, controllano le unità neutrali. I vantaggi della stanza sono colorati  per ricordare quali unità sono associate a quella stanza.

Se si controllano le unità neutrali, esse sono considerate **equivalenti** alle proprie unità e possono essere usate allo stesso modo delle proprie unità - per MUOVERE, per INGEGNERIZZARE, per controllare una stanza, ecc. È possibile che più giocatori controllino inclusivamente una stanza associata a unità neutrali. In questo caso ogni giocatore controlla le unità di quella stanza durante il suo turno.

Esempio. Il giocatore giallo e il giocatore rosso hanno entrambi il controllo completo della stanza della robotica. Durante il suo turno, il giocatore giallo esegue l'azione MOVIMENTO e sposta un robot in una stanza. Poi, durante il suo turno, il giocatore rosso esegue l'azione INGEGNERIZZARE e usa il robot per piazzare un cubo rosso in quella stanza.

Proprio come le unità della tua fazione, le unità neutrali possono essere usate in combattimento, possono essere ferite dopo aver perso il combattimento e possono essere guarite. Quando sono ferite, le unità neutrali sono collocate nella **loro stanza esterna associata**, non nella sezione "Unit Stasis and Sickbay" della biocupola del giocatore. Quando guariscono, partono dalla loro stanza esterna associata.



Accendendo la stanza "Robotics", (muovendo i cilindri di potenza verso la stanza) i robot si riproducono nella stanza Robotics. Spegnendo (spostando i cilindri di potenza lontano dalla stanza), i robot vengono rimossi dal tabellone e restituiti alla scorta comune. Quando si spegne, il **giocatore attivo** sceglie quali unità robotiche rimuovere.

Se un giocatore attacca una stanza in cui ci sono solo unità neutrali controllate da diversi altri giocatori, il **giocatore attaccante** sceglie quale giocatore è il difensore. Le unità neutrali **non vengono usate** in combattimento tra giocatori che le controllano entrambi.

Sezione Ingegneria

Le vostre unità sono ingegneri esperti che possono integrare la stanza di un'Arca per essere usata dalla vostra fazione. Questa integrazione è segnata da cubi integrazione. Posizionando i cubi integrazione all'interno delle stanze e delle sezioni delle biocupole, migliorate le azioni che potete eseguire e ottenete anche il controllo di quelle stanze.

 INGEGNERIZZARE. Prendete un cubo integrazione dalla vostra scorta privata e mettetelo nello spazio **più a sinistra** disponibile nella stanza/sezione **che occupate**. Piazzare 1 cubo integrazione costa 1  e alcune risorse come indicato accanto agli spazi quadrati. La stanza **non deve essere occupata da unità avversarie**.

Esempio. Il giocatore giallo ne ha 2 , quindi può integrare 2 cubi in totale. Ha unità nelle stanze "Tactical and Ship's Defenses" e "Titanium Ore Mining". Prende 2 cubi dalla sua scorta privata, mette un cubo nella "Tactical and Ship's Defenses" (C) spendendo 3Ti e mette un altro cubo nella stanza "Titanium Ore Mining" (D) senza spendere risorse.



A) Quando si posiziona il segnalino azione nella sezione Ingegneria della propria biocupola, si può intraprendere l'azione INGEGNERE.

(B) All'inizio del gioco i giocatori possono integrare fino a 2 cubi per turno, poiché 2 è il primo numero visibile.

(C) Il numero e il simbolo della risorsa accanto agli spazi quadrati mostrano la quantità e il tipo di risorsa necessari per integrare 1 cubo lì.

(D) Le stanze della fabbrica non hanno costi per integrare i cubi.

(B) Nota che le sezioni nella vostra biocupola hanno degli spazi quadrati, dove potete integrare i cubi e con ciò migliorare le azioni che eseguite.

Piazzare e rimuovere i cubi integrazione:

- I cubi sono sempre posizionati da sinistra a destra riempiendo gli spazi quadrati vuoti.
- La stanza deve essere **occupata** dalle vostre unità e **non occupata** dalle unità dell'avversario.
- Se dovete piazzare un cubo e non ci sono più spazi vuoti, **allora e solo allora** potete rimuovere uno **qualsiasi** dei cubi degli avversari (restituendoglielo) e sostituirlo con il proprio.
- Non potete piazzare un cubo nella biocupola di un avversario.
- Potete sempre integrare i cubi nelle vostre sezioni della biocupola, anche se non avete unità lì. La vostra biocupola è sempre considerata controllata e occupata da voi.

 **Limite di integrazione stanza/sezione:** durante **una** fase azione, non potete integrare **più di un** cubo **nella stessa stanza esterna o nella stessa sezione della biocupola**. Nota che questo limite è per sezione, quindi potete integrare più di un cubo nella vostra biocupola, ma solo un cubo per sezione.

 **Una stanza esterna o una sezione della biocupola** completamente integrata è quella che ha tutti gli spazi quadrati riempiti con cubi integrazione. I cubi non devono necessariamente appartenere allo stesso giocatore.

Se piazzate **l'ultimo cubo integrazione** in una qualsiasi stanza esterna o in una sezione della vostra biocupola, e quindi la stanza/sezione diventa completamente integrata, come ricompensa **pescate e conservate immediatamente 1 carta artefatto**. Non importa quale giocatore controlli la stanza o quali giocatori abbiano piazzato i precedenti cubi integrazione. Sostituendo l'ultimo cubo con uno nuovo non si ottiene una carta artefatto, poiché la stanza è già stata completamente integrata.



Confusione comune: Per aumentare il numero di cubi che puoi integrare durante l'azione INGEGNERE, dovete eseguire l'azione INGEGNERE e integrare un cubo nella sezione Ingegneria della vostra biocupola.

Esempio. Le sezioni "Engineering" e "Mobility Control" del giocatore giallo non hanno cubi integrazione al loro interno.

Quando il giocatore giallo piazza il suo segnalino azione nella sezione Ingegneria della biocupola (A), può integrare i cubi. Il giocatore giallo sceglie di migliorare le sue sezioni "Engineering" e "Mobility Control", spendendo rispettivamente 1Os e 2Di. Durante le sue prossime fasi di azione, il giocatore giallo può muovere di 4 e può piazzare fino a 3 cubi integrazione.

Se state giocando alla Prima Missione:

Dovreste concentrarvi solo sul posizionamento dei cubi integrazione sulla vostra biocupola e sul potenziamento delle vostre azioni base, invece di concentrarvi sulle stanze esterne. I potenziamenti nelle stanze esterne sono più potenti, ma anche più rischiosi perché gli altri giocatori possono sfrattarvi e costruire sopra il vostro duro lavoro. I potenziamenti nelle stanze esterne sono anche più complicati, quindi fino a quando non avrete preso confidenza con le basi, per favore potenziate solo la vostra biocupola e ignorate le stanze esterne.



I cubi integrazione sono **illimitati**. Se sono esauriti: o si usa una sostituzione adeguata o in alternativa si può spostare il cubo a destra e lasciare degli spazi quadrati vuoti a sinistra di esso, ricordando che uno spazio quadrato vuoto viene "riempito" con il cubo sullo spazio quadrato a destra di esso.

Esempio. Posizionamento equivalente di cubi integrazione.

Varianti dell'azione INGEGNERE.

 **INGEGNERE A DISTANZA.** Integrate 1 cubo in qualsiasi stanza non occupata dall'avversario. Non è necessario che voi occupiate la stanza con le vostre unità.

 **INGEGNERE LIBERO.** Integrate 1 cubo in qualsiasi stanza/sezione senza spendere le risorse per farlo. **Non potete** combinare  e  ingegnerizzare a distanza un cubo gratuitamente.

 **INGEGNERE BIOCUPOLA GRATUITO.** Integrate 1 cubo nella vostra biocupola senza spendere le risorse per esso. Potete usare  come  ordinario per integrare un cubo al di fuori della vostra biocupola, ma spendere risorse per esso.

Se state giocando la Prima Missione: saltate questa sezione perché non giocherete con le carte artefatto.

Quando posizionate il vostro segnalino azione in questa sezione, potete scegliere tra scoprire nuovi artefatti o usare artefatti dalla vostra mano. Gli artefatti possono essere usati in combattimento, per migliorare la vostra biocupola o essere scartati per il loro potere speciale una tantum.



Usate l'azione  SCOPRIRE ARTEFATTO per pescare carte artefatto (F).

Esempio. Se il  modificatore è 1:3, pescate 3 carte artefatto e tenetene 1 in mano. Scartate le altre 2 carte artefatto nella pila degli scarti degli artefatti a faccia in giù.

Tenete le vostre carte artefatto segrete agli altri giocatori.

Il limite è di 15 carte artefatto in mano. Se il mazzo degli artefatti si esaurisce, mischiate e formate un nuovo mazzo con le carte artefatto scartate. Non potete mai scartare la carta artefatto **Penna Aliena** che ottenete all'inizio della partita.



(A) Potere artefatto, usato in combattimento. Può avere un simbolo  massa critica all'interno dell'indicatore circolare.

(B) Utilizzo di una tantum quando si gioca la carta.

(C) Testo che descrive l'utilizzo di una tantum.

(D) Nome dell'artefatto.

(E) Beneficio fornito dalla sezione biocupola.

 USARE ARTEFATTO. Giocate 1 carta artefatto qualsiasi dalla vostra mano e poi scartatela nella pila degli scarti degli artefatti. Ogni carta artefatto ha un uso una tantum rappresentato da un'icona nell'angolo in alto a destra (B) e spiegato da un testo (C).

Vedere le schede di riferimento per una guida completa ai simboli. Alcuni usi degni di nota sono:



ARCHITETTO. Usare una carta artefatto con questo simbolo permette di scambiare i posti di 2 **stanze esterne** qualsiasi (eccetto i cancelli di trasporto). Anche i componenti di gioco all'interno delle stanze (unità, cilindri, cubi, ecc.) vengono spostati insieme alle stanze scambiate. **Se state giocando a Complexity 2: le porte sigillate non sono tecnicamente nella stanza, quindi non vengono spostate.**



Usare una carta artefatto con questo simbolo vi permette di eseguire le azioni su una linea orizzontale da 1 qualsiasi sezione della biocupola, come se aveste piazzato lì il segnalino azione. Il vostro segnalino azione rimane sulla sezione della biocupola che vi ha permesso di giocare la carta artefatto.

(G) Iniziate il gioco con 1  - capacità di usare 1 carta artefatto quando eseguite l'azione USARE ARTEFATTO. Durante il gioco, potete acquisire vantaggi che aumentano  - in questo caso, potete usare più di una carta artefatto, ma potete usare  solo una volta. Dovete risolvere completamente una carta artefatto prima di usare la successiva.

Esempio. Il giocatore rosso ha 3 . Quando esegue l'azione USARE ARTEFATTO, può usare 3 carte artefatto dalla sua mano, ma solo fino a 1 carta artefatto con .

Varianti dell'azione SCOPRIRE ARTEFATTO



SCOPRIRE ARTEFATTO per le unità.

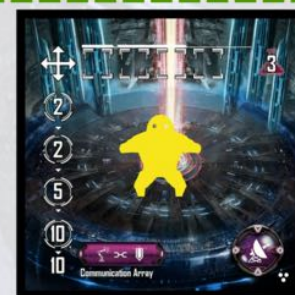
Esempio. Il giocatore giallo ha 5 unità di cui 2 sono neutrali e 3 sono unità risvegliate della sua fazione. Delle sue unità, 1 è ferita e quindi non contribuisce in alcun modo fino alla guarigione. Il Giocatore Giallo ha una sezione biocupola con modificatore 1:3  (pesca 3 e tiene 1 carta artefatto); controlla una stanza con modificatore 2:2  (pesca e tiene 2 carte artefatto per unità). 2:2  è applicato 4 volte, dato che il giocatore giallo ha 2 + 3 - 1 = 4 unità disponibili.

La somma di tutti questi benefici è 1:3 + (2:2 x 4) = 1:3 + 8:8 = 9:11.

Quando si esegue l'azione SCOPRIRE ARTEFATTO, il giocatore giallo pesca 11 carte artefatto, le guarda tutte e poi decide quali 9 tenere.

Il "Prima" è importante

Come detto in precedenza, ogni azione può essere resa più potente in base alle stanze esterne che controllate e alle sezioni della vostra biocupola che avete potenziato. All'inizio della vostra prossima fase azione, **prima** di eseguire qualsiasi azione, cercate le stanze che hanno un vantaggio che corrisponde al segno dell'azione. Poi calcolate il modificatore di vantaggio totale **sommando tutti i modificatori della vostra biocupola e delle stanze esterne che controllate**. Durante la vostra fase azione, lo stato del tabellone può cambiare e alcuni vantaggi possono essere persi o guadagnati. Fino alla fine di quella fase azione, i benefici calcolati rimangono. All'inizio della vostra **prossima fase azione**, ricalcolate nuovamente i benefici.



Esempio. Il giocatore giallo ha un'unità che occupa la stanza esterna "Communication Array". Nella sua fase di azione, il giocatore giallo decide di MUOVERE mettendo il suo segnalino azione nella sezione "Mobility Control".

In totale ne ha 4  (2 dalla sua sezione biocupola e 2 dalla sua unità che occupa la stanza "Communication Array"). Per prima cosa, sposta la sua unità fuori dalla "Communication Array". Gliene restano 3  da spendere. Solo all'inizio della prossima fase d'azione del giocatore giallo, gli effetti di controllo e i vantaggi saranno ricalcolati e il giocatore giallo avrà un totale di 2  da spendere invece di 4.

D: Perché qui dice "prossima fase azione" e non "prossimo turno"?

R: Si inizia il gioco dove in ogni turno si ha una fase azione, quindi la "prossima fase azione" corrisponde al vostro prossimo turno. Ma dopo aver sbloccato alcuni vantaggi, potreste avere più fasi azione durante il vostro turno, nel qual caso la "prossima fase azione" sarebbe durante il vostro turno attuale.

Azioni Gratuite

Ci sono azioni gratuite che potete compiere in qualsiasi momento **durante il vostro turno**.



Esplorare una stanza

"Ark: Awakening" presenta un tabellone modulare costruito durante il gioco. In questa sezione vediamo le regole per esplorare nuove tessere stanza e posizionarle correttamente per costruire il tabellone di gioco.

Vincolo 2x2: Non si può piazzare una stanza che formi un quadrato 2x2.



Esempio. C'è uno spazio vuoto adiacente a sinistra dell'unità del giocatore giallo. Il giocatore giallo non può piazzarci una stanza, perché formerebbe un quadrato 2x2 con le altre stanze.



Durante il setup del gioco, avete messo 1 token esplorazione su ogni stanza esterna a faccia in su. Questi token indicano che una stanza non è stata esplorata e non è stato scoperto quale stanza si collega ad essa.

Ogni volta che avete un pezzo di gioco (unità, cilindro o cubo) su una tessera stanza **con** un gettone Esplora, eseguite l'azione ESPLORA. L'azione **ESPLORA** è un'azione **gratuita e obbligatoria**:

1. Gira il token esplorazione per vedere cosa hai trovato:

- "Congratulazioni! Hai trovato un artefatto". - Come ricompensa pesca immediatamente e tieni 1 carta artefatto.	- "C'era questa Metamorphite inutilizzata che giaceva in giro". - prendi 1 token risorsa Mt e aggiungilo alla tua scorta privata.	- non ricevi nulla
--	---	--------------------

Tenere il token esplorazione.

2. Prendete la stanza in alto dal mazzo delle stanze e mettetela in qualsiasi **spazio vuoto adiacente**, seguendo il **vincolo 2x2**. Potete ruotare la stanza appena rivelata a vostro piacimento - non ha alcun effetto sul gioco. Prendete **1** gettone esplorazione dalla scorta e posizionalo non visibile sulla stanza appena rivelata.

2.1. Se una tessera stanza non può essere piazzata a causa del vincolo 2x2; o non ci sono spazi vuoti adiacenti; o il mazzo della stanza è vuoto: Non eseguire il **passo 2**. Si noti che il **passo 1** viene comunque eseguito e si ottiene la ricompensa.

È perfettamente valido spostare la propria unità in una stanza, eseguire l'azione ESPLORA e posizionare la stanza accanto ad essa, poi spostarsi nella nuova stanza ed eseguire nuovamente l'azione ESPLORA.



Esempio. Il giocatore giallo ha spostato la sua unità nella posizione mostrata. Lì si trova un token esplorazione. Il giocatore giallo raccoglie la ricompensa dal gettone esplorazione, poi pesca dal mazzo stanze e decide dove posizionare la nuova stanza.

Ci sono 2 posti vuoti adiacenti - a destra e sopra l'unità del giocatore giallo. Sopra non è un posto valido a causa del vincolo 2x2. Quindi, il giocatore giallo non ha scelta e deve piazzare la nuova stanza a destra.

Se si ESPLORA una stanza con vantaggi che forniscono unità o cilindri di energia, controllare il vantaggio e il modificatore della stanza e mettere sulla stanza il numero appropriato e il colore dei cilindri e delle unità neutre. "Central Power Network Hub", "The Brig" e "Robotics" sono stanze di questo tipo.

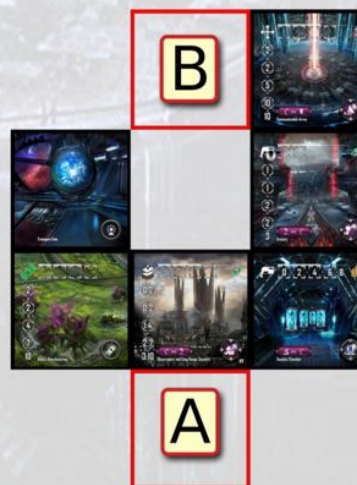
Si esegue l'azione ESPLORA **solo** se c'è un token di esplorazione su una tessera stanza.

Ma, nel caso **molto improbabile** che il mazzo delle stanze non sia vuoto e non ci siano più tessere stanza con token esplorazione su di esse, allora dovete infrangere questa regola per rivelare il resto del tabellone: Eseguite l'azione ESPLORA **ogni volta** che un proprio pezzo di gioco (unità, cilindro o cubo) si trova in una stanza con accanto uno spazio vuoto e il posizionamento della stanza non viola il vincolo 2x2. In questo caso non c'è nessuna ricompensa.

Posizionamento dei Cancelli di Trasporto

Vincolo "4 stanze tra": Non si possono avere **meno di 4** stanze tra due cancelli di trasporto.

Esempio. Posizionare un cancello di trasporto nella posizione A non sarebbe valido, perché ci sono solo 2 stanze tra i cancelli di trasporto. Posizionare un cancello di trasporto nella posizione B sarebbe valido, poiché ci sono 5 stanze tra i cancelli di trasporto.



Esempio. Posizionare un cancello di trasporto nella posizione A non sarebbe valido, poiché c'è 1 stanza tra i cancelli di trasporto. Posizionare un cancello di trasporto nella posizione B sarebbe valido, poiché non ci sono stanze collegate tra i cancelli di trasporto.





Una volta che l'ultima tessera stanza è stata piazzata, viene rivelata la "tessera in fondo", che indica ai giocatori di iniziare a piazzare i cancelli di trasporto come segue:

1. Il giocatore attivo che ha esplorato e piazzato l'ultima tessera stanza gioca il resto del suo turno. Chiamiamo questo giocatore ⚠ **ultimo esploratore**.

2. Il gioco viene messo in **pausa** fino al posizionamento dei cancelli di trasporto.
3. Ogni giocatore in senso orario, iniziando dall'ultimo esploratore: Sceglie un **qualsiasi spazio vuoto adiacente a una stanza** (non è necessario avere un pezzo di gioco nella stanza) e ci piazza 1 cancello di trasporto, seguendo il **vincolo 2x2 e il vincolo "4 stanze tra"**.

I giocatori fanno questo a turno finché non ci sono posti validi per piazzare un cancello di trasporto. Va benissimo piazzare un cancello di trasporto in una posizione che farebbe avanzare gli interessi della propria fazione. Molto probabilmente non tutti i giocatori piazzeranno lo stesso numero di cancelli di trasporto.

4. Dopo aver piazzato i cancelli di trasporto in tutte le posizioni valide, nel caso molto improbabile che ci siano ancora stanze sul tabellone che non sono raggiungibili dalle unità (anche se le unità potrebbero usare i cancelli di trasporto), allora dovete infrangere le regole menzionate prima per collegare queste stanze al resto del tabellone. Ultimo esploratore: posiziona i cancelli di trasporto con l'obiettivo di collegare le stanze irraggiungibili al resto del tabellone. Solo in questo caso, si **possono ignorare** sia i vincoli 2x2 e "4 stanze tra".

5. Il gioco riprende normalmente, iniziando dal giocatore accanto all'ultimo esploratore.

Suggerimento. Dopo questo passo, non verranno piazzate nuove stanze fino alla fine della partita. Sentitevi liberi di spostare alcuni componenti (come le risorse dalla scorta comune o il mazzo degli artefatti) al centro dell'area di gioco negli spazi più ampi tra le stanze, in modo che i componenti siano meglio raggiungibili da tutti i giocatori.



Se preferite una spiegazione visiva per la costruzione del tabellone modulare, vedere:

<https://skyportgames.com/ark/constructing-the-board>

Per altri video tutorial, vedere:

<https://skyportgames.com/ark/video-tutorials>

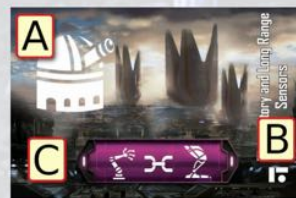
Attivare una Stanza e le Catene

Se state giocando alla Prima Missione: saltate questa sezione perché non attiverete le stanze.



Quando **durante** il vostro turno **controllate una stanza esterna completamente integrata**, allora ⚠ **ATTIVATE la stanza**. Si noti che non è necessario controllare esclusivamente la stanza.

Solo le stanze speciali e i generatori di potenza esterni possono essere attivati.



Quando attivate una stanza, prendete la **carta obiettivo** corrispondente alla stanza e mettetela accanto alla vostra biocupola. La stanza e la carta obiettivo condividono la stessa immagine, il simbolo della stanza (A), il simbolo del gruppo (B) e la catena (C).

La carta obiettivo fornisce un potente beneficio: una ⚠ **catena**.

Le catene ti danno la possibilità di eseguire più fasi azione come parte del vostro turno. Con le catene, **dopo** aver eseguito delle azioni in una sezione della vostra biocupola, potete anche "incatenare" un'altra sezione della vostra biocupola ed eseguire lì le azioni. I simboli delle catene (C) indicano quali sezioni è possibile concatenare.

Esempio. Il giocatore rosso ha attivato la stanza "Observatory and Long Range Sensors" e riceve una carta obiettivo con la catena - "Production and Exploitation" a "Mobility Control". Il prossimo turno sposta il suo segnalino azione su "Production and Exploitation". Dopo aver terminato la fase azione, sceglie di concatenare ad una nuova fase d'azione "Mobility Control". **Prima** di eseguire le azioni nella sua seconda fase azione, ricalcola i modificatori di vantaggio totali. Durante l'intero turno del giocatore rosso, il segnalino azione rimane sulla prima sezione della biocupola selezionata - "Production and Exploitation".

Al suo prossimo turno, il giocatore rosso non può selezionare di nuovo "Production and Exploitation" perché il suo segnalino azione è ancora lì. Tuttavia, potrebbe spostare il suo segnalino azione nella sezione "Mobility Control" e compiere le azioni lì.

La carta obiettivo di una stanza attivata rimane in vostro possesso, insieme al vantaggio della catena, fino alla fine della partita, anche se perdete il controllo della stanza che vi ha procurato la carta obiettivo. Se un altro giocatore attiva la stessa stanza, prende una copia identica della carta obiettivo appropriata (ci sono 2 copie di ogni carta obiettivo nella scatola del gioco). Nel caso in cui anche un 3°/4°/5° giocatore attivi la stessa stanza, segnalatelo mettendo un cubo del colore di quel giocatore sulla carta obiettivo.

Azioni Concatenate

- **Non potete mischiare** le fasi dell'azione, dovete completarne una prima di concatenarla con una nuova.
- Il vostro indicatore azione rimane sulla sezione giocata per **prima**.
- Le catene funzionano in una sola direzione - solo da sinistra verso destra.
- Potete **incatenare** solo una volta durante il vostro turno. Se avete più catene, potete scegliere quale usare e se usarla del tutto.
- Se applicabile, è possibile utilizzare immediatamente una catena nello stesso turno in cui viene ottenuta.

Scoprire una Missione e Vincere il Gioco

Se state giocando Prima Missione.

Se avete seguito le istruzioni in questo regolamento, avete già ricevuto la vostra carta missione all'inizio del gioco - una delle carte intitolate "Prima Missione". La vostra carta missione ha 3 obiettivi e vincete la partita se siete il primo giocatore a completarli tutti. Passa al prossimo capitolo.

Se non state giocando la modalità Prima Missione, dovete **SCOPRIRE la carta missione della vostra fazione** completando 2 degli **obiettivi**.



Risvegliare tutte le unità. Forse gli altri della vostra fazione si ricorderanno della missione. Tutte le fazioni hanno 6 unità da risvegliare, tranne Hara che se gioca sul lato B dovrà risvegliare tutte e 9 le unità. Le unità ferite o neutrali non contano.



Integrare 12 cubi. Integrando i sistemi dell'Arca avrete accesso a una vasta conoscenza che vi aiuterà a mettere insieme ciò che è successo.



Controllare 8 stanze esterne. Distribuite la vostra influenza su tutta l'Arca e cercate attivamente gli indizi. Promemoria: i cancelli di trasporto sono considerati stanze esterne e le controllate occupandole.



Avere 10 carte artefatto in mano. Gli artefatti possono essere usati per sbloccare la conoscenza della storia dell'Arca. La carta "Penna Aliena" **conta** per questo risultato.



Vincere 1 battaglia. Dopo aver catturato dei prigionieri, persuadeteli gentilmente a condividere le informazioni con voi.



Raggiungere 17 o più sul tracciato arsenale militare. La vostra prodezza militare influenzerà certamente le altre fazioni ad essere generosi nel condividere con voi i dati a loro disposizione.



Esplorare 10 stanze. Essere i primi ad entrare ed esplorare una stanza potrebbe fornire informazioni preziose. Contate i token esplorazione raccolti per determinare il numero di stanze che avete esplorato.

Potete completare una conquista solo **durante il vostro turno**. Segnate ogni conquista completata mettendoci sopra uno dei vostri cubetti integrazione. Non potete mai perdere una conquista completata, anche se le condizioni non sono più valide. Più giocatori possono completare la stessa conquista.

Una volta completata la vostra **2a** conquista, pescate **immediatamente 1** carta missione. Congratulazioni! Vi siete ricordati chi siete e qual è il vostro scopo sull'Arca.

Per vincere il gioco, dovete completare gli obiettivi indicati sulla vostra carta missione. Avete **solo una carta missione** per tutto il gioco. Tenete la vostra carta missione **segreta** agli altri giocatori.



Le carte missione hanno 3 obiettivi. Completate ogni obiettivo, attivando le stanze raffigurate e prendendo le carte obiettivo appropriate. Vi è permesso **ATTIVARE** e prendere carte obiettivo da stanze che non fanno parte della vostra missione - questo viene fatto per depistare i giocatori avversari e anche per guadagnare potenti catene. Tenete l'informazione per voi se una stanza attivata è un obiettivo sulla vostra carta missione.

Una volta completati **tutti e 3** gli obiettivi sulla vostra carta missione, **dichiarate la vittoria** e la partita finisce immediatamente. Leggete ad alta voce il testo sulla vostra carta missione e indicate le stanze attivate e le vostre carte obiettivo.

Potete dichiarare la vittoria del gioco solo **durante il vostro turno**. Potete completare gli obiettivi in **qualsiasi ordine**, potete anche completare tutti e 3 gli obiettivi nello stesso turno. Nel momento in cui pescate la vostra carta missione, può accadere che abbiate già completato uno dei suoi obiettivi.

Ultimo pensiero importante: Ci dovrebbero volere circa 25 turni a giocatore per finire una partita, rendendo questo un gioco moderatamente lungo di 20-30 minuti a giocatore. Per minimizzare il tempo di inattività dei giocatori e ridurre la lunghezza della partita è vitale che i turni dei giocatori si sovrappongano parzialmente. Di solito potete già iniziare il vostro turno mentre il giocatore alla vostra destra sta gestendo gli effetti della sua azione - come raccogliere risorse dopo uno **SFRUTTAMENTO** o scegliere quale carta artefatto tenere dopo una **RICERCA ARTEFATTI**.

Vedere le appendici per consigli di gioco, FAQ, modalità di gioco e varianti.

Game Design: Zharko Lozanoski

Artwork: Nicoleta Stavarache

Graphic Design: Bellafquih Mohammed

Iconography: <https://game-icons.net> under the [CC BY 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/) license, Delapouite (<http://delapouite.com>), Lorc (<http://lorcblog.blogspot.com>).

Translations: Jacobo Silván (Spanish), Benjamin Barchfeld and Manuel Seeberg (German), Adrien Martel (French), Francesco Bavastro (Italian)

English proofread and interpretation: James Reay

Special thanks to all friends, playtesters and proofreaders.

Skyport Games

<http://skyportgames.com/ark>

For any questions about the game and rules, don't hesitate to write to contact@skyportgames.com



Fase Combattimento

Dopo la fase azione, se le **unità del giocatore attivo** occupano la stessa stanza delle unità dell'avversario, inizia la **fase combattimento**. Si noti che una fase combattimento non inizia se una stanza è occupata da unità di diversi giocatori, ma nessuno di essi è il giocatore attivo. Il combattimento può avvenire in più stanze, nel qual caso il giocatore attivo sceglie l'ordine in cui il combattimento viene risolto.

Fasi di Combattimento

Il giocatore attivo è ⚠️ **l'attaccante**, l'altro è ⚠️ **il difensore**.

1. Calcolate la ⚠️ **forza difensiva** del **giocatore in difesa**. La 🛡️ forza difensiva di ogni unità si trova nella vostra sezione "Military Development" della biocupola. Inoltre, alcune stanze e carte artefatto possono aumentare ulteriormente la vostra 🛡️ forza difensiva o la 🛡️ forza difensiva delle unità. L'aumento può essere solo fino a **20** - questo è il valore massimo che la forza difensiva può avere.



2 🛡️, 4 🛡️, 1 🛡️

Esempio. Il giocatore blu ha 🛡️ 2 dalla sua biocupola e controlla le stanze esterne con benefici 4 🛡️ e 1 🛡️. Il giocatore giallo attacca il giocatore blu muovendosi nella stanza con una unità. La forza difensiva totale del giocatore blu è $(2+1) \times 2 + 4 = 10$.

La forza difensiva **non viene calcolata per il giocatore che attacca**, poiché non ha alcun impatto in combattimento.

2. Se l'arsenale militare del giocatore attaccante è **inferiore** alla forza difensiva del giocatore difensore, il giocatore attaccante perde immediatamente. Passa alla risoluzione del combattimento. Altrimenti, il combattimento continua.



Continuando l'esempio precedente. Il giocatore giallo deve avere 10 o più arsenali militari o perde automaticamente il combattimento. Il giocatore giallo ha 11 arsenale militare che è sufficiente per continuare il combattimento.

Se state giocando **Prima Missione**: non state usando carte artefatto, quindi saltate il passo 3 e il passo 4.



3. Entrambi i giocatori: Scegliete e giocate **simultaneamente** 1 carta artefatto qualsiasi dalla vostra mano.

Ogni carta artefatto ha un valore ⚠️ **potere artefatto** mostrato in nell'angolo in alto a sinistra (A). Il potere dell'artefatto viene usato durante il combattimento.



4. **Massa Critica**. Se **entrambi** i giocatori giocano una carta artefatto con questo segno, a causa del potere combinato di entrambi gli artefatti, c'è un'esplosione di massa critica nella stanza ed **entrambi i giocatori perdono e sono considerati sconfitti**. Andate alla risoluzione del combattimento. Altrimenti, il combattimento continua.

5. Ogni giocatore: sommate il vostro arsenale militare con il potere dell'artefatto per ottenere la **forza totale di combattimento**.

Se stai giocando il lato B Asimmetrico o la variante Complexity 2:



Alcune stanze forniscono un vantaggio che aumenta la **forza di combattimento** per ogni unità che partecipa al combattimento o se hai un cubo integrazione nella stanza combattimento. Aggiungi anche questi per ottenere la forza di combattimento totale.

Forza totale di combattimento = arsenale militare + potere degli artefatti + forza di combattimento supplementare per unità o cubo integrazione.

6. Il giocatore con la forza di combattimento totale più alta è il vincitore. Se è pari, il difensore è il vincitore.

7. Scartare le carte artefatto giocate nella pila degli scarti degli artefatti. Se avete giocato la carta **Penna Aliena** (ha un potere artefatto pari a zero), allora questa carta non viene scartata. Penna Aliena ha un testo per ricordarvelo.

Risoluzione del Combattimento

Giocatore/giocatori sconfitti:
Muovete tutte le unità che partecipano al combattimento nella loro infermeria e stendetele per segnarle come **ferite**.
Riportate le unità neutrali controllate nelle loro stanze esterne associate, anch'esse stese come ferite.

Giocatore vincitore:
Solo se siete il giocatore attaccante, riducete il vostro arsenale militare della forza difensiva del difensore (fino a un massimo di **20**). Il vostro arsenale militare può scendere a 0, ma non al di sotto.
Nota: un giocatore vittorioso in difesa non riduce il proprio arsenale militare.

Continuando l'esempio precedente. Se il giocatore giallo è vittorioso, sposta il suo segnalino militare da 11 a 1 sul tracciato dell'arsenale militare. Se il giocatore blu è vittorioso, nessuno dei due giocatori riduce il proprio arsenale militare.

Dopo che il combattimento in corso è finito, il giocatore attivo sceglie quale combattimento viene risolto dopo, seguendo di nuovo tutte le fasi di combattimento. Dopo la fase combattimento, inizia il turno del giocatore successivo.