



### AZIONI DEL GIOCATORE

**MUOVI** – Fino a due pianeti (se non usi tutto il movimento permesso puoi anche fare la azione "Chiedi pedina"). Solo le astronavi possono muoversi, anche se possono portarsi fanteria con sé. I carri non possono muoversi nello spazio.

**ACQUISISCI UNA PEDINA** – Vedere testo in fondo.

**COMPRA UNA/DUE UNITA'** – Costo mostrato a sinistra.

**AZIONE DELLA CARTA**

**PASSA**

### SEQUENZA DEL TURNO (PERIOD)

1-PIAZZA I CUBI SULLA CARTA PASS

2-PESCA E PIAZZA LE PEDINE

3-AZIONI DEL GIOCATORE – Una azione per volta.

Ripetere fino a che tutti i cubi della carta PASS sono stati presi.

4-EVENTI CRISI – Tira 3 dadi per risolvere i livelli di Crisi.

5-PRENDI RENDITA – 3 per miniera, 2 per fabbrica

6-RESETTA LE UNITA' MILITARI – Ritorna in orbita.

### ACQUISIRE LE PEDINE

Si possono acquisire le pedine Miniera, Crisi, Tensione, Big Game, Windfall, Alieni, muovendo una unità militare dall'orbita alla superficie del pianeta.



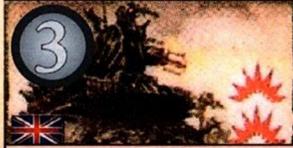
<b>FABBRICA</b> Piazza una fabbrica su un pianeta.	<b>DUE CARTE</b> Pesca due carte dal mazzo	<b>BIG GAME</b> Tienilo fino alla fine del gioco.	<b>WINDFALL</b> Prendi i soldi sulla pedina
---	---	--	--



Deve essere costruita sulla Terra



Deve essere costruita in fabbrica o sulla Terra



Deve essere costruita in fabbrica o sulla Terra



Per acquisire le seguenti pedine tira 3 dadi. calcola la differenza tra il più alto e il più basso e acciunilo al

valore di difesa della pedina. Devi spendere punti Combattimento uguali a questo totale



<b>MINIERA</b> Valore di difesa mostrato sulla pedina.	<b>CRISI</b> Valore di difesa mostrato sulla pedina.	<b>ALIENI</b> Difesa 7	<b>TENSIONE</b> Difesa=Valore di combattimento delle unità in orbita e sul pianeta appartenenti al difensore
---	---	---------------------------	---



### AZIONI DEL GIOCATORE

**MUOVI** – Fino a due pianeti (se non usi tutto il movimento permesso puoi anche fare la azione "Chiedi pedina"). Solo le astronavi possono muoversi, anche se possono portarsi fanteria con sé. I carri non possono muoversi nello spazio.

**ACQUISISCI UNA PEDINA** – Vedere testo in fondo.

**COMPRA UNA/DUE UNITA'** – Costo mostrato a sinistra.

**AZIONE DELLA CARTA**

**PASSA**

### SEQUENZA DEL TURNO (PERIOD)

1-PIAZZA I CUBI SULLA CARTA PASS

2-PESCA E PIAZZA LE PEDINE

3-AZIONI DEL GIOCATORE – Una azione per volta.

Ripetere fino a che tutti i cubi della carta PASS sono stati presi.

4-EVENTI CRISI – Tira 3 dadi per risolvere i livelli di Crisi.

5-PRENDI RENDITA – 3 per miniera, 2 per fabbrica

6-RESETTA LE UNITA' MILITARI – Ritorna in orbita.

### ACQUISIRE LE PEDINE

Si possono acquisire le pedine Miniera, Crisi, Tensione, Big Game, Windfall, Alieni, muovendo una unità militare dall'orbita alla superficie del pianeta.



<b>FABBRICA</b> Piazza una fabbrica su un pianeta.	<b>DUE CARTE</b> Pesca due carte dal mazzo	<b>BIG GAME</b> Tienilo fino alla fine del gioco.	<b>WINDFALL</b> Prendi i soldi sulla pedina
---	---	--	--



Deve essere costruita sulla Terra



Deve essere costruita in fabbrica o sulla Terra



Deve essere costruita in fabbrica o sulla Terra



Per acquisire le seguenti pedine tira 3 dadi. calcola la differenza tra il più alto e il più basso e acciunilo al

valore di difesa della pedina. Devi spendere punti Combattimento uguali a questo totale



<b>MINIERA</b> Valore di difesa mostrato sulla pedina.	<b>CRISI</b> Valore di difesa mostrato sulla pedina.	<b>ALIENI</b> Difesa 7	<b>TENSIONE</b> Difesa=Valore di combattimento delle unità in orbita e sul pianeta appartenenti al difensore
---	---	---------------------------	---



# UNITED STATES



## AZIONI DEL GIOCATORE

**MUOVI** - Fino a due pianeti (se non usi tutto il movimento permesso puoi anche fare la azione "Chiedi pedina"). Solo le astronavi possono muoversi, anche se possono portarsi fanteria con sé. I carri non possono muoversi nello spazio.

**ACQUISISCI UNA PEDINA** - Vedere testo in fondo.

**COMPRA UNA/DUE UNITA'** - Costo mostrato a sinistra.

**AZIONE DELLA CARTA**

**PASSA**

## SEQUENZA DEL TURNO (PERIOD)

- 1-PIAZZA I CUBI SULLA CARTA PASS
- 2-PESCA E PIAZZA LE PEDINE
- 3-AZIONI DEL GIOCATORE - Una azione per volta. Ripetere fino a che tutti i cubi della carta PASS sono stati presi.
- 4-EVENTI CRISI - Tira 3 dadi per risolvere i livelli di Crisi.
- 5-PRENDI RENDITA - 3 per miniera, 2 per fabbrica
- 6-RESETTA LE UNITA' MILITARI - Ritorna in orbita.

## ACQUISIRE LE PEDINE

Si possono acquisire le pedine Miniera, Crisi, Tensione, Big Game, Windfall, Alieni, muovendo una unità militare dall'orbita alla superficie del pianeta.



Deve essere costruita sulla Terra



Deve essere costruita in fabbrica o sulla Terra



Deve essere costruita in fabbrica o sulla Terra



<b>FABBRICA</b> Piazza una fabbrica su un pianeta.	<b>DUE CARTE</b> Pesca due carte dal mazzo	<b>BIG GAME</b> Tienilo fino alla fine del gioco.	<b>WINDFALL</b> Prendi i soldi sulla pedina

Per acquisire le seguenti pedine tira 3 dadi. calcola la differenza tra il più alto e il più basso e aggiungilo al

valore di difesa della pedina. Devi spendere punti Combattimento uguali a questo totale

<b>MINIERA</b> Valore di difesa mostrato sulla pedina.	<b>CRISI</b> Valore di difesa mostrato sulla pedina.	<b>ALIENI</b> Difesa 7	<b>TENSIONE</b> Difesa=Valore di combattimento delle unità in orbita e sul pianeta appartenenti al difensore



# RUSSIA



## AZIONI DEL GIOCATORE

**MUOVI** - Fino a due pianeti (se non usi tutto il movimento permesso puoi anche fare la azione "Chiedi pedina"). Solo le astronavi possono muoversi, anche se possono portarsi fanteria con sé. I carri non possono muoversi nello spazio.

**ACQUISISCI UNA PEDINA** - Vedere testo in fondo.

**COMPRA UNA/DUE UNITA'** - Costo mostrato a sinistra.

**AZIONE DELLA CARTA**

**PASSA**

## SEQUENZA DEL TURNO (PERIOD)

- 1-PIAZZA I CUBI SULLA CARTA PASS
- 2-PESCA E PIAZZA LE PEDINE
- 3-AZIONI DEL GIOCATORE - Una azione per volta. Ripetere fino a che tutti i cubi della carta PASS sono stati presi.
- 4-EVENTI CRISI - Tira 3 dadi per risolvere i livelli di Crisi.
- 5-PRENDI RENDITA - 3 per miniera, 2 per fabbrica
- 6-RESETTA LE UNITA' MILITARI - Ritorna in orbita.

## ACQUISIRE LE PEDINE

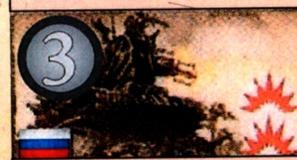
Si possono acquisire le pedine Miniera, Crisi, Tensione, Big Game, Windfall, Alieni, muovendo una unità militare dall'orbita alla superficie del pianeta.



Deve essere costruita sulla Terra



Deve essere costruita in fabbrica o sulla Terra



Deve essere costruita in fabbrica o sulla Terra



<b>FABBRICA</b> Piazza una fabbrica su un pianeta.	<b>DUE CARTE</b> Pesca due carte dal mazzo	<b>BIG GAME</b> Tienilo fino alla fine del gioco.	<b>WINDFALL</b> Prendi i soldi sulla pedina

Per acquisire le seguenti pedine tira 3 dadi. calcola la differenza tra il più alto e il più basso e aggiungilo al

valore di difesa della pedina. Devi spendere punti Combattimento uguali a questo totale

<b>MINIERA</b> Valore di difesa mostrato sulla pedina.	<b>CRISI</b> Valore di difesa mostrato sulla pedina.	<b>ALIENI</b> Difesa 7	<b>TENSIONE</b> Difesa=Valore di combattimento delle unità in orbita e sul pianeta appartenenti al difensore

