



### 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

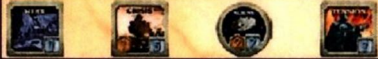


Deve essere costruita in fabbrica o sulla Terra



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

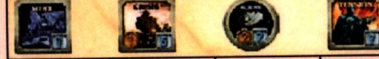


Deve essere costruita in fabbrica o sulla Terra



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.



**FABBRICA**  
Piazza una fabbrica su un pianeta.



**DUE CARTE**  
Pesca due carte dal mazzo



**BIG GAME**  
Tienilo fino alla fine del gioco.



**WINDFALL**  
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 aggiungilo al

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



**MINIERA**  
Valore di difesa mostrato sulla pedina.



**CRISI**  
Valore di difesa mostrato sulla pedina.



**ALIENI**  
Difesa 7



**TENSIONE**  
Difesa=Valore di combattimento delle unità in orbita e sul pianeta appartenenti al difensore

DR. GROEDBOTT'S

## 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.



**FABBRICA**  
Piazza una fabbrica su un pianeta.



**DUE CARTE**  
Pesca due carte dal mazzo



**BIG GAME**  
Tienilo fino alla fine del gioco.



**WINDFALL**  
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 aggiungilo al

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



**MINIERA**  
Valore di difesa mostrato sulla pedina.



**CRISI**  
Valore di difesa mostrato sulla pedina.



**ALIENI**  
Difesa 7



**TENSIONE**  
Difesa=Valore di combattimento delle unità in orbita e sul pianeta appartenenti al difensore

DR. GROEDBOTT'S