

**Turno Giocatore:** in qualsiasi ordine puoi eseguire un Operazione + qualsiasi numero di Azioni Gratuite + Movimento Navicelle (nessun Componente del gioco può muoversi più di una volta per Turno) **NB:** non si può interrompere un Movimento con Operazioni o Azioni Gratuite.

**Votazione:** dopo un Operazione, un Azione Gratuita o un altro effetto di gioco che piazza, rimuove o sposta un Delegato, viene completato, eseguite una Votazione. Se una Ideologia ha un numero pari o superiore di Delegati rispetto alla Legge Attiva, il giocatore di Turno può trasformarla nella nuova Legge Attiva.

**Home Bernal:** guadagni 1 Acqua all'inizio del Turno, il tuo Privilegio Fazione diventa attivo e la tua Banca si sposta da subito dal LEO alla tua Home Bernal.

**Limite Coloni:** Ogni Bernal Ancorata non Promossa fornisce 1 Colono mentre se Promossa ne fornisce 2 (quando Ancori/Disancori il Limite può variare).

**Esomigrazione:** Se durante il tuo Turno il numero totale dei tuoi Coloni è inferiore al tuo Limite Coloni esegui un Esomigrazione, prendi una carta Colono dal QUEUE. Se è Umano ponilo in LEO/Home Bernal, se è Robot tienilo in mano e prendi Carte fino a quando non trovi un Umano (se questa condizione esaurisce il QUEUE attiva l'Emancipazione dei Robot). Per ogni Esomigrazione, puoi aggiungere un Delegato del tuo colore nell'Ideologia indicata sulla carta Coloni pescata.

## Operazioni

● Anomalia

☹ Crimine

OPERAZIONE	AZIONE	DETTAGLI
<b>Asta di Ricerca</b>	Inizia l'Asta per la prima Carta di uno dei Mazzi Brevetti disponibili.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Devi avere meno di 4 Carte in mano per iniziare o fare una puntata.</li> <li><b>NB:</b> Puoi avere una sola Carta Freighter e Propulsore GW/TW e massimo 2 carte Bernal.</li> <li>Il Battitore vince i pareggi; pagare al Battitore se a vincere è un altro giocatore, se a vincere è il Battitore deve pagare alla Banca.</li> <li>Se la carta richiede dei Supporti prendere la prima carta dai mazzi Brevetti dei relativi Supporti richiesti.</li> </ul>
<b>Mercato Libero</b>	Vendi una carta Bianca dalla mano o una carta Nera dalla Pila LEO/Home Bernal	<ul style="list-style-type: none"> <li>Carta Bianca (Mano): Ricevi 3 Acqua dalla riserva comune</li> <li>Carta Nera (LEO/Home Bernal): Ricevi Acqua in funzione del valore sulla traccia di Sfruttamento.</li> <li><b>NB:</b> Le Carte Viola o di Tipo "ANY" <u>non</u> possono essere vendute.</li> </ul>
<b>Lancio in Orbita</b>	Trasferisci carte Bianche dalla mano al LEO o sulla Home Bernal	<ul style="list-style-type: none"> <li>Trasferimento in LEO: paga in Acqua il valore Massa di ogni Carta trasferita.</li> <li>Trasferimento in Home Bernal: paga il doppio in Acqua del valore Massa di ogni Carta trasferita.</li> <li><b>NB:</b> se la carta è un Radiatore scegli l'orientamento (non potrà essere più cambiato volontariamente).</li> </ul>
<b>Rifornimento in Sito</b> ● (non eseguibile in LEO)	Aggiungi carburante al Razzo, o aggiungi serbatoi(FT) alla Pila/Avamposto.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rifornimento ISRU (anche da Siti Bloccati): Acqua = Idratazione - ISRU +1</li> <li>Rifornimento da Fabbrica: 7 Acqua / 1 Isotopo del Tipo spettrale della Fabbrica (Iso-Standard).</li> <li><b>NB:</b> Se la Fabbrica è di Superficie puoi rifornirti direttamente dalla Bernal Ancorata.</li> <li>☹ <b>Azione Criminale:</b> puoi fare Rifornimento su una Fabbrica di un Avversario.</li> <li>☹ : Rifornimento da Aerofreno (può fermarsi. Per ogni turno <b>Tiro di Rischio:</b> Acqua = 5 - costo accensione.</li> <li>Rifornimento di <u>qualsiasi quantità</u> di Regolite: <u>solo</u> con Propulsori a Regolite di un <u>Equipaggio</u>.</li> </ul>
<b>Prospezione</b> ●	Rivendica un Sito non Bloccato.	<ul style="list-style-type: none"> <li>ISRU ≤ Valore di Idratazione Sito → puoi eseguire una Prospezione (il Robonauta <u>deve essere</u> Operativo).</li> <li>Lancia 1d6: se ≤ Grandezza del Sito è successo, altrimenti il Sito diventa Bloccato.</li> <li><b>Raggi di Particelle:</b> Prospetta in qualsiasi sito adiacente senza Atmosfera.</li> <li><b>Rover:</b> puoi rilanciare una volta <u>oppure</u> Prospetta su tutti i Siti connessi da una Strada per i Rover.</li> </ul>
<b>Industrializzazione</b> ●	Crea una Fabbrica su un tuo Sito Rivendicato.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dismetti un Robonauta e una Raffineria Operativi (comprese le loro Catene dei Supporti).</li> <li><b>NB:</b> I Radiatori <u>non</u> sono richiesti come Supporti e possono non essere Dismessi.</li> </ul>
<b>Produzione ET</b>	Trasferisci in una Fabbrica o in una Bernal Ancorata una Carta Nera dalla tua mano.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Deve avere lo stesso Tipo Spettrale del Sito della Fabbrica (C/S/M/V/D/H). Le carte di Tipo "ANY" possono essere Prodotte in qualsiasi Fabbrica <u>ma</u> non potranno essere vendute al Mercato Libero.</li> <li>Per i Radiatori scegliere l'orientamento.</li> </ul>
<b>Raccolta Fondi Modulo 0</b>	Piazza/muovi un delegato; guadagna 1 Acqua.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ricevi 1 Acqua (o in base alla quantità di pedine Gloria che possiedi se è attiva la Legge Onore)</li> <li>Puoi aggiungere un Delegato alla tua ideologia Fazione o dove è già presente un altro tuo Delegato.</li> <li>Puoi muovere un tuo Delegato verso un'ideologia adiacente.</li> <li>Se è attiva la Legge Marziale puoi Dismettere un Delegato avversario.</li> </ul>
<b>Promozione Modulo 1/2</b>	Gira una Carta sul lato Viola. <u>Può provocare un Esomigrazione</u> <b>NB:</b> Una Bernal Ancorata Promossa è un Lab.	<ul style="list-style-type: none"> <li>La Carta deve trovarsi in un Sito con una Colonia della stessa Tipologia Spettrale della sua Icona Cupola oppure in un Lab (Bernal Ancorata Promossa).</li> <li>☹ <b>Azione Criminale:</b> puoi effettuare una Promozione utilizzando una Fabbrica avversaria.</li> <li><b>Promozione Bernal:</b> deve essere Ancorata adiacente ad una Colonia della stessa Tipologia riportata nella sua Icona Cupola (non può essere Promossa e Ancorata nello stesso Turno).</li> <li><b>NB:</b> Promuovere una Bernal aumenta i Limite Coloni di 1.</li> </ul>
<b>Nanofattura Modulo 2</b>	Crea una Fabbrica Mobile su una Bernal Ancorata (non Home Bernal).	<ul style="list-style-type: none"> <li>Devi avere Freighter Promosso (non importa dove è posizionato).</li> <li>Dismetti un Robonauta e una Raffineria Operativi, comprese le Catene dei Supporti e <u>inclusi</u> i Radiatori (devono trovarsi nella Pila della Bernal).</li> </ul>
<b>Ancoraggio Modulo 2</b> ●	Trasforma la tua Bernal in una stazione orbitale e guadagna le sue Abilità. <u>provoca un Esomigrazione</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La Bernal deve trovarsi su un'Orbita Base (stella a 7 punte) o essere adiacente ad una Fabbrica (tua o di un Avversario) che non sia già usata come Fabbrica di Superficie. La posizione non può essere un Sito, uno spazio Accensione di Atterraggio o Rischio incidente.</li> <li>Non puoi Ancorare due Bernal alla stessa Orbita Base o alla Luna.</li> <li>Dismetti la catena dei Supporti della Carta Bernal <u>inclusi</u> i Radiatori e aggiungi una cupola Colonia.</li> <li>Ancorando una Bernal dalla zona di Giove in poi i Supporti ad Energia Solare non funzionano mentre sono Operativi i Powersat (sempre se possiedi una Centrale Solare Satellitare).</li> </ul>
<b>Colonizzazione Modulo 2</b>	Costruisci una Colonia permanente su una Fabbrica. <u>provoca un Esomigrazione</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Scarta una carta Nera collocata in LEO o nella Home Bernal, quindi posiziona una cupola Colonia su una qualsiasi delle tue Fabbriche non colonizzate ed esegui un Esomigrazione.</li> <li>Dismetti nel QUEUE una qualsiasi delle tue carte Coloni presenti in gioco.</li> </ul>
<b>Rischio Epico Modulo 1/2</b>	Completa una Futures o costruisci un Ascensore Spaziale. Esegui un tiro di <u>Rischio Epico</u> <b>NB:</b> Se una Futures indica un Sito già Rivendicato puoi Usurpare la Rivendicazione come se effettuassi un ☹	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Futures:</b> La Carta deve essere Operativa e i suoi "REQ" devono essere soddisfatti, inoltre deve essere presente nella sua Pila/Sito un Equipaggio/Colono (Umano) o Colonia/Bernal Ancorata.</li> <li><b>Ascensore Spaziale:</b> un Sito deve avere una Fabbrica, l'altro deve avere o un Freighter o una Fabbrica fissa/Mobile. Rivendica automaticamente i Siti a cui è connesso (anche se Bloccati).</li> <li><b>NB:</b> Distruggi un Ascensore se alla fine di un Turno <u>nessuna</u> delle sue estremità è Industrializzata.</li> <li><b>Ascensore Spaziale nel GEO:</b> non necessita di una Fabbrica e viene costruito semplicemente Ancorando una Bernal nell'Orbita Domestica GEO. Questo Ancoraggio non necessita di un tiro di Rischio Epico.</li> <li><b>NB:</b> L'Ascensore Spaziale nel GEO non viene distrutto se rimuovi dall'Orbita Domestica la Bernal Ancorata. Qualsiasi giocatore potrà utilizzarlo se Ancorerà la propria Bernal.</li> </ul>

# Azioni gratuite

● Anomalia ☹️ Crimine

OPERAZIONE	AZIONE	DETTAGLI
<b>Trasferimento di Carico</b> ●	Trasferisci Carte, Carburante e Serbatoi (FT), Freighter/Fabbriche Mobili tra le Pile/Avamposti <u>nello stesso luogo</u> . <b>NB:</b> Una carta Nera/Viola Dismessa torna in mano come neutra (idea).	<ul style="list-style-type: none"> <li>Puoi creare una nuova Pila Razzo/Avamposto trasferendo Carte, Carburante e Serbatoi FT.</li> <li>Puoi Espellere il carico scaricando Carburante e Dismettendo carte (☹️ se dismetti Umani).</li> <li>Un Freighter può trasportare/trasferire come Carico anche le Fabbriche Mobili.</li> <li><b>Factory Loading Only:</b> può solo caricare da una Fabbrica/Bernal Ancorata (no da Home Bernal).</li> <li><b>Solo in Sito:</b> Rifornimento di qualsiasi quantità di Regolite per un Propulsore <b>non</b> Equipaggio (deve essere presente almeno un ISRU Operativo o una Fabbrica).</li> <li><b>NB:</b> Se il Propulsore ha un Equipaggio rifornire 1 serbatoio (<b>solo</b> una volta a Turno).</li> <li><b>Bernal con Fabbrica di Superficie:</b> qualsiasi quantità di Regolite o 1 Isotopo (Iso-Standard).</li> </ul>
<b>Travasamento interno</b>	Converti carburante e serbatoi FT presenti nella <u>Pila Razzo</u> .	<ul style="list-style-type: none"> <li>Converti serbatoi FT in carburante e viceversa (è possibile che vengano miscelati carburanti).</li> <li><b>Phileas Fogg:</b> Dismetti carte dal Razzo, per ogni unità di Massa aggiungi 1 Step Carburante.</li> </ul>
<b>Costruire una Colonia</b>	Costruisci una Colonia permanente su una Fabbrica. <u>provoca un Esomigrazione</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dismetti un Umano (Equipaggio/Coloni) nello stesso Sito di una Fabbrica.</li> <li><b>Modulo 0:</b> Posiziona due Delegati (l'Ideologia deve essere la stessa dell'Equipaggio Dismesso).</li> </ul>
<b>Usurpare Rivendicazioni</b> ☹️	Rimpiazza una Rivendicazione di un Avversario con una tua.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Devono essere presenti Umani e non devono esserci Fabbriche o Umani avversari.</li> </ul>
<b>Ottenere una pedina Gloria</b>	Raccogli una pedina Gloria da una Zona Eliocentrica di un Sito dove sei atterrato (Equipaggio Umano).	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ogni Equipaggio/Coloni può portare massimo una pedina Gloria alla volta.</li> <li>Se l'Equipaggio riesce ad atterrare in LEO/Home Bernal gira la pedina sul valore più alto.</li> </ul>
<b>Scarto/Dismissione volontari</b>	Scarta/Dismetti carte, Fabbriche, Rivendicazioni dalla mano/Pila: - <i>Omicidio/Suicidio</i> - <i>Espulsione di Carico</i> - <i>Phileas Fogg</i> - <i>Industrializzazione</i> - <i>Colonizzazione</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le carte scartate vanno sotto i rispettivi mazzi Brevetti, quelle Dismesse tornano in mano come <u>neutre</u> (le Carte Nere/Viola potranno tornare in gioco sul loro lato <u>non sviluppato</u>).</li> <li>Le carte Viola possono essere Dismesse involontariamente o volontariamente (come Azioni Criminali) tornando al loro stato originale.</li> <li><b>NB:</b> Se nel Sito è presente una Colonia non puoi rimuovere la Fabbrica, inoltre puoi Dismettere volontariamente un Equipaggio solo costruendo una Colonia o se puoi effettuare un'Azione Criminale (lo stesso vale per i Coloni con l'Operazione Colonizzazione o Disancoraggio).</li> </ul>
<b>Riparazione di Anomalie</b>	Rimuovi un Anomalia da una Pila.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nella Pila deve essere presente un Equipaggio Umano o una Colonia.</li> </ul>
<b>Sopravvissuto</b>	Sposta l'Equipaggio/Coloni in un nuovo Sito lungo la strada.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Con un Rover Operativo puoi spostare l'Equipaggio/Coloni in un nuovo Sito lungo <u>una strada per Rover</u> e creare un Avamposto. Il Rover si muove solo se la piattaforma ISRU è la carta stessa (Equipaggio/Coloni trasportano sé stessi).</li> </ul>
<b>Lobby Modulo 0</b>	Dismetti un tuo Delegato da una Legge Inattiva e usufruisci delle sue Abilità.	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Solo</b> una volta per Turno.</li> <li>Paga 1 Acqua (gratis in Guerra), rimuovi un tuo Delegato e guadagna i benefici di quella Legge.</li> <li><b>Eccezione:</b> una Lobby su Legge Centrista avviene <u>solo</u> durante l'Evento Esplosione Rampa.</li> </ul>
<b>Scambio di cubi Modulo 1 (Freighter)</b>	Scambia il cubo Grande con un cubo Piccolo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Quando il tuo Freighter Promosso non trasporta nessun carico, puoi scambiare il suo cubo Grande con un cubo Piccolo sulla Mappa (non consuma il suo Movimento per quel Turno).</li> </ul>
<b>Disancoraggio Modulo 2 (Bernal)</b>	Una Bernal Disancorata può muoversi nuovamente per la Mappa (non cambia il suo stato promosso/non promosso).	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rimuovi la Colonia e posizionale su una delle Fabbriche di superficie della Bernal Disancorata.</li> <li><b>NB:</b> La Bernal deve essere Operativa per poter attivare il suo Propulsore.</li> <li>Aggiorna il tuo Limite Coloni.</li> <li>Puoi effettuare un Rifornimento di <u>qualsiasi quantità</u> di Regolite.</li> <li><b>NB:</b> Una Home Bernal può essere rifornita <u>solo</u> di Acqua non avendo Fabbriche per la Regolite.</li> <li>Disancorando una Home Bernal perderai i suoi privilegi. Converti tutta l'Acqua conservata in Serbatoi FT (da questo momento tornerai ad immagazzinare l'Acqua in LEO).</li> </ul>
<b>Ascensore Spaziale Modulo 1</b>	Esegui un'Azione Trasferimento di Carico tra i due Siti collegati.	<ul style="list-style-type: none"> <li>È necessario che l'Ascensore sia collegato ad almeno una Fabbrica.</li> <li><b>NB:</b> Distruggi un Ascensore se alla fine del Turno nessuna delle sue estremità è Industrializzata.</li> </ul>
<b>Costruisci una Bernal Modulo 2</b>	Trasferisci una carta Bernal dalla tua mano alla tua Home Bernal.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Devi avere già una Home Bernal in gioco.</li> <li>Paga 10 Acqua e trasferisci la carta dalla Mano alla Pila della tua Home Bernal.</li> </ul>

## Prospezione

(a meno di un Azione Criminale ☹️ per Prospettare sulla Luna serve l'autorizzazione del Primo Giocatore)

PROSPEZIONE RIFORNIMENTO	4	3	2	1	Nessuna idratazione
<b>ISRU 4</b>	Può fare una Prospezione Rifornimento in Sito = 1	NO	NO	NO	NO
<b>ISRU 3</b>	Può fare una Prospezione Rifornimento in Sito = 2	Può fare una Prospezione Rifornimento in Sito = 1	NO	NO	NO
<b>ISRU 2</b>	Può fare una Prospezione Rifornimento in Sito = 3	Può fare una Prospezione Rifornimento in Sito = 2	Può fare una Prospezione Rifornimento in Sito = 1	NO	NO
<b>ISRU 1</b>	Può fare una Prospezione Rifornimento in Sito = 4	Può fare una Prospezione Rifornimento in Sito = 3	Può fare una Prospezione Rifornimento in Sito = 2	Può fare una Prospezione Rifornimento in Sito = 1	NO
<b>ISRU 0</b>	Può fare una Prospezione Rifornimento in Sito = 5	Può fare una Prospezione Rifornimento in Sito = 4	Può fare una Prospezione Rifornimento in Sito = 3	Può fare una Prospezione Rifornimento in Sito = 2	Può fare una Prospezione Rifornimento in Sito = 1

## Azioni Criminali

(deve sempre essere presente un Umano nel luogo dove si vuole commettere un Crimine)

CRIMINE	EVENTO	DIFESA
<b>Usurpare le Rivendicazioni</b>	Sostituire una Rivendicazione di un avversario con una propria.	Presenza Umana avversaria/Fabbrica avversaria
<b>Usurpare una Fabbrica</b>	Rifornimento, Assistenza della Fabbrica per Atterraggio/Partenza, Promozione.	Presenza Umana avversaria
<b>Omicidio/Suicidio</b>	Dismetti la carta Umani (una volta per Turno) questo non genera Esomigrazione. Se viene Dismesso un Colono, rimuovi un Delegato. Puoi Colonizzare le Comete Radenti di Kreutz.	Nessuna

## Carburante e Massa

**Massa a Secco:** totale della massa dei componenti e del carico.

**Massa Complessiva:**

massa a secco + carburante.  
(la massa complessiva non può essere minore della massa a secco).

**Rifornimento o aggiornamento della Massa:** utilizzare le frecce rosse.

**Consumo di carburante:** muovi il segnalino della massa complessiva sulle frecce nere.

**Carburante Isotopo GW/TW:** il Carburante deve essere del tuo Iso-Standard e può essere prodotto solo nelle Fabbriche del Tipo Spettrale appropriato. Se il Propulsore è Dismesso gli Isotopi vengono convertiti in serbatoi di Acqua.

**NB:** non puoi produrre Isotopi fino a quando la tua Carta Propulsore non è in Mappa.

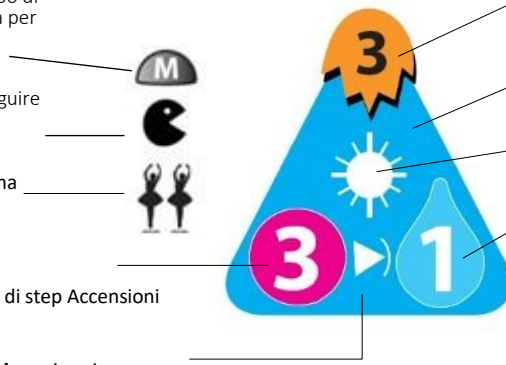
**Cupola:** indica il tipo di Colonia necessaria per la promozione

**Pac-man:** puoi eseguire il Rifornimento da Aerofreno.

**Ballerina:** ogni Icona fornisce un Pivot gratuito.

**Propulsione Base:** Numero massimo di step Accensioni per Turno.

**Propulsione a raggi:** puoi aggiungere +1 alla propulsione se hai l'abilità Centrale Solare Satellitare.



**Postbruciatore:** spendi # di carburante per +1 propulsione o 1 step di Isotopo per + # di Propulsioni (una volta per Turno).

**Tipo di carburante:** Regolite (grigio), Acqua (blu), Isotopo (giallo).

**Alimentazione solare:** modificatori delle Zone Eliocentriche da applicare alla Propulsione Base.

**Consumo di Carburante:** valore di carburante che si consuma per 1 step Accensione.

## Movimento del Razzo

PASSI DEL MOVIMENTO E INFO	DETTAGLI
<b>1. Attivare un Propulsore operativo</b>	Ogni Razzo può usare un solo Propulsore Operativo per Turno durante il Movimento.
<b>2. Postbruciatore Megawatt</b>	Se è presente l'icona del Postbruciatore, spendi carburante in base al valore riportato → +1 Propulsione (una volta per Turno). Se è un Propulsore GW/TW spendi 1 Step di Isotopo → + # di Propulsione. <b>NB:</b> il Postbruciatore fa ottenere un Therm di raffreddamento per la catena di Supporto <u>solo</u> durante il Movimento.
<b>3. Modificatore della Classe di Peso</b>	Da +2 a -2 alla Propulsione Effettiva in base al peso (il modificatore si applica dopo il consumo per un Postbruciatore).
<b>4. Modificatore per le zone Eliocentriche</b>	Solo se il Propulsore o i suoi Supporti hanno l'icona di Energia Solare ☀️ (la Spinta Netta si calcola all'inizio del Movimento anche se durante il percorso variano le zone Eliocentriche).
<b>5. Modificatore Propulsione a Raggi</b> ▶️	+1 alla Propulsione se è presente l'icona su una Carta Operativa del Razzo e si possiede l'abilità Centrale Solare Satellitare o il bonus Fazione specifico (il modificatore può funzionare a <u>qualsunque</u> distanza). <u>Centrale Solare Satellitare:</u> Fabbrica/Colonia costruite in un Sito con ▶️
<b>6. Modificatori del Movimento</b> 🔧	Devono far parte della Catena Supporti del Propulsore: Modificano Spinta/Consumo (se hanno l'icona ☀️ <u>deve esserci</u> almeno un Supporto della Catena con la stessa Icona). <u>Eccezione:</u> ignorare i Modificatori presenti solo per i Supporti dei Radiatori e Reattori, per i Freighter/Fabbriche Mobili e per i Propulsori GW/TW
<b>7. Propulsione Netta (Effettiva)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La Spinta Netta cambia solo se c'è una modifica nella composizione della Pila Razzo altrimenti qualsiasi variazione viene ricalcolata nel Movimento di un Turno successivo.</li> <li>Se il Razzo ha esaurito carburante o ha effettuato tutte le Spinte può ancora muoversi per Inerzia (dove possibile).</li> </ul>
<b>8. Bonus Pivot</b> 🚪	Si può eseguire un Pivot senza usare Accensioni (un Pivot normalmente consuma 2 step di Accensioni).
<b>Info Movimento</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Muoversi attraverso punti di Accensione o Pivot fino al massimo consentito (o esaurimento del carburante) poi si può procedere per inerzia fino a dove desiderato senza entrare in spazi di Accensione.</li> <li>Eccetto le Accensioni di Atterraggio, un Razzo può fermarsi in qualunque Spazio. Un Atterraggio conclude il movimento.</li> <li><u>Atterraggio/Partenza con Propulsori:</u> Propulsione Effettiva &gt; dimensione Sito (non c'è consumo di Carburante).</li> <li><u>Atterraggio su Aerofreno:</u> Nessun prerequisito <u>ma</u> effettuare un Tiro di Rischio per ogni spazio Aerofreno in cui si entra.</li> <li><u>Atterraggio/Partenza Assistito da Fabbrica:</u> non è necessaria una Propulsione &gt; della dimensione Sito <u>ma</u> si effettua un Tiro di Rischio <u>a meno che</u> non ci sia una Colonia o una Centrale Solare Satellitare.</li> <li><u>Limite Gravità Elevata:</u> una Fabbrica non permettere di muovere dentro/fuori da uno Spazio Accensione di Atterraggio.</li> <li><u>Razzo ad Acetilene:</u> Solo nei Siti Atmosferici, è l'unico modo per entrare in un Accensione di Atterraggio, paga con l'Acqua presente nel Sito di partenza il doppio della Massa Complessiva del Razzo (nelle Accensioni di Atterraggio in cui si entra il carburante si consuma normalmente).</li> </ul>






## Freighter/Fabbriche Mobili

PASSI DEL MOVIMENTO E INFO	DETTAGLI
<b>1. Calcolo della Spinta iniziale</b>	I Freighter/Fabbriche Mobili non possono usare altri Propulsori o Supporti per il Movimento, si muovono di 1 Accensione per Turno (aggiungi eventuali Flyby, Powersat o Accensioni Bonus)
<b>2. Modificatore Propulsione a Raggi</b> ▶️	+1 alla Propulsione se è presente l'icona e si possiede l'abilità Centrale Solare Satellitare.
<b>3. Bonus Pivot</b> 🚪	Si può eseguire un Pivot senza usare Accensioni (un Pivot normalmente consuma 2 step di Accensioni).
<b>Info Movimento e Caratteristiche</b> <b>NB:</b> Un Freighter promosso converte anche se stesso in Fabbrica Mobile, e in quanto Fabbrica, potrà essere considerato tale se posizionato su una Rivendicazione, inoltre, se necessario e se presente una Rivendicazione, potrà sfruttare se stesso per l'Assistenza Atterraggio/Partenza.	<ul style="list-style-type: none"> <li><u>Atterraggio/Partenza:</u> Un Freighter <u>può sempre</u> Atterrare/Partire da Siti di Grandezza 1. Nel caso siano di Grandezza maggiore può farlo <u>solo se</u> la Propulsione Netta &gt; Dimensione del Sito, per qualsiasi altra eccezione si rispettano le regole dei Razzi per l'Atterraggio/Partenza (Assistenza della Fabbrica, Aeroplano ad Acetilene e Aerofreno)</li> <li><u>Fabbriche Mobili:</u> hanno le stesse caratteristiche del Freighter ma <u>non possono</u> trasportare Carico, inoltre se presente una Rivendicazione, potranno utilizzare "se stesse" per l'Atterraggio/Partenza (se c'è una Colonia non possono muoversi).</li> <li><b>NB:</b> non possono Atterrare su Siti con dimensione &gt; di 5 ma per la Partenza da Siti Atmosferici possono utilizzare la regola dell'Aeroplano ad Acetilene. Se atterri su una Rivendicazione Industrializzata posiziona il cubo Fabbrica Mobile accanto al disco Rivendicazione (non può essere utilizzata per nessuna Operazione).</li> <li><b>NB:</b> Una Fabbrica Mobile è una Fabbrica solo se si trova sopra il tuo disco Rivendicazione, spostare un cubo modifica il Tracciato di Sfruttamento. Una Fabbrica di Superficie non può muoversi se lascia una Bernal Ancorata sguarnita.</li> </ul>
<b>Dismissione Freighter</b>	Se il Freighter è Dismesso, dismetti il carico o convertilo in Avamposto e segui una di queste procedure: <ul style="list-style-type: none"> <li><u>Freighter Promosso:</u> puoi sostituire un tuo cubo Piccolo con il cubo Grande, questo diventa la nuova posizione del Freighter. In alternativa puoi togliere il cubo Grande e riprendere la Carta in mano, in questo caso devi scartare tutti i cubi Piccoli che non sono posizionati su Rivendicazioni, inoltre le tue Fabbriche Mobili tornano Fabbriche semplici.</li> <li><b>NB:</b> Dismettere un Freighter non fa perdere la Stella Arancione guadagnata dal completamento di una Futures.</li> <li><u>Freighter Non Promosso:</u> toglì il cubo Grande dalla Mappa e riprendi la Carta nella tua mano.</li> </ul>





# Bernal

PASSI DEL MOVIMENTO E INFO	DETTAGLI
<b>Costruzione di una Bernal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La tua prima Bernal entra in Mappa dalla tua mano con l'Operazione Lancio in Orbita lo stesso vale per la seconda a meno che tu non abbia già una Home Bernal, in questo caso può essere costruita nella posizione della prima.</li> <li><b>Bernal non Ancorata:</b> Non possiede Abilità. se Dismessa torna in mano o nella tua Home Bernal (se presente).</li> </ul>
<b>Bernal utilizzata come navicella spaziale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Per il Movimento/Atterraggio/Decollo si utilizzano le Regole base, inoltre può attivare anche un Propulsore diverso da quello integrato ma deve essere a Regolite. Solo una Bernal può attivare il suo Propulsore e utilizzare il Tracciato Carburante per il Movimento in un dato Turno. Una Bernal non utilizzata per il Movimento o posizionata come carico in una Pila Razzo deve convertire in FT eventuale Carburante rimanente (se Acqua).</li> <li><b>Rifornimento:</b> segue il Trasferimento di Carico eccetto che per il Disancoraggio. Una Pila può rifornirsi presso una Bernal utilizzando una delle sue Fabbriche di Superficie o nel caso di una Home Bernal l'Acqua immagazzinata.</li> </ul>
<b>Home Bernal</b> <i>Ottieni 1 Acqua all'inizio di ogni Turno</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>È una Bernal Ancorata in un'Orbita Domestica, puoi avere solo una in gioco. Ha proprietà speciali:  <b>Banca:</b> La Home Bernal diventa l'unico luogo dove conservare l'Acqua e dove l'Equipaggio/Coloni tornano se Dismessi. Quando Ancori una Home Bernal, trasferisci tutta l'Acqua presente in LEO su di essa.  <b>Privilegio Fazione sbloccato:</b> Rimangono invariati eccetto il "Segretario Generale" che riceve 2 Acqua.  <b>Abilità Home sbloccate:</b> Un'abilità "HOME" è disponibile solo se una Bernal è Ancorata in un'Orbita Domestica.</li> </ul>

## Mapa del sistema solare





NOME	ICONA	RESTRIZIONI
<b>Intersezioni di Homann</b> (non ci sono cerchi)		<ul style="list-style-type: none"> <li>Il movimento continua per Inerzia se invece si vuole cambiare direzione nel Turno in corso è necessario un Pivot.</li> <li><b>Pivot:</b> spendi 2 Accensioni per cambiare direzione nello stesso Turno.</li> <li>Iniziando il Turno in una intersezione si può muovere in qualsiasi direzione.</li> </ul>
<b>Punti di Lagrange</b> (cerchi)		<ul style="list-style-type: none"> <li>Si può continuare il Movimento, cambiare direzione oppure fermarsi, in ogni caso <u>non si consumano</u> Accensioni.</li> </ul>
<b>Punti di Lagrange Accensione</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Consuma 1 Step Carburante per ogni Accensione in cui entri.</li> </ul>
<b>Accensioni di Atterraggio</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Consuma 1 o 1/2 Step Carburante per ogni Accensione Atterraggio in cui entri.</li> <li>Non si può terminare il Movimento su questi spazi.</li> <li><b>NB:</b> un Accensione Atterraggio non interrompe la rotta di Adiacenza tra Spazi.</li> </ul>
<b>Sito Comete Sinodiche</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Si può Atterrare/Partire <u>solo</u> durante la Stagione del colore indicato.</li> <li><b>NB:</b> solamente i Reattori TW possono Atterrare/Partire in ogni Stagione.</li> </ul>
<b>Flyby</b> ●		<ul style="list-style-type: none"> <li>Guadagni Accensioni Bonus senza consumare Carburante.</li> <li><b>NB:</b> non possono essere usate per entrare in Accensioni di Atterraggio.</li> <li>Il Razzo deve avere un Triangolo di Propulsione Operativo.</li> </ul>

## Tiri di Rischio

MINACCIA	EVENTO D'INNESCO	FINAO	EFFETTI
<b>Rischio</b>	Zone di Aerofreno Zone di Rischio Incidente Atterraggio/Partenza assistito da Fabbrica 	SI	1d6: Fallimento con  = Dismetti/Scarta tutta la Pila.
<b>Anomalia</b>	Tutte le Operazioni con l'Icona ● (la Pila con l'Anomalia subisce un Tiro di Rischio Anomalia)	NO	1d6: Dismetti le Carte della Pila con RAD HARD = al risultato. <b>NB:</b> Un Radiatore sul lato pesante che subisce un'Anomalia diventa leggero.
<b>Radiazioni</b>	Entrare in uno spazio Fascia di Radiazioni 	NO	1d6 - Spinta Netta (+2 se la stagione è Rossa): Dismetti le Carte della Pila con RAD HARD < del risultato. <b>Freighter:</b> vedere le eccezioni della Dismissione. <b>Carico del Freighter:</b> tutta la Pila riceve il segnalino Anomalia. <b>Fabbrica Mobile:</b> il cubo viene scartato e torna nella riserva.
<b>CME</b>	Brillamento Solare (Evento che può accadere nella stagione Rossa)	NO	1d6 +/- modificatore Zona Eliocentrica: Dismetti le Carte della Pila con RAD HARD < del risultato <b>Sono immuni le Carte in:</b> LEO, Spazio Cyler, Fasce di Radiazione (escluse quelle di Mercurio e Venere), Siti, Bernal Ancorate.
<b>Rischio Epico</b>	Operazione Rischio Epico	SI	1d6: Fallimento con  = Dismetti l'unità che svolge l'Azione.

FINAO "il fallimento non è un'opzione" = Spendi 4 Acqua dal LEO per ignorare il Rischio (non lanciare il dado).

## Eventi

TIRO	EVENTO	EFFETTO
	Ispirazione	Spostare la prima Carta di tutti i mazzi Brevetti in fondo al proprio Mazzo.
	Anomalia	Ogni giocatore posiziona un disco Anomalia sulla propria Pila con più Carte che non abbia già un Anomalia né Umani, il LEO/Home Bernal sono immuni (se avete più Pile con Carte alla pari potete scegliere).
	Esplosione Rampa di Lancio e Detriti spaziali	Ogni giocatore Dismette dal LEO la Carta con Massa maggiore. <b>Sono immuni:</b> Equipaggio, Carte Nere/Viola, Fabbriche Mobili, Coloni e Bernal.
	Anarchia (Stagione Blu)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Privilegi di Fazioni annullati, tutti hanno la possibilità di commettere Crimini per il resto della Stagione.</li> <li><b>Modulo 0:</b> tira 1d6 e rimuovi 1 Delegato di ogni giocatore nell'Ideologia corrispondente al risultato.</li> <li><b>Modulo 0:</b> nessuna Legge è Attiva (è comunque possibile effettuare l'Azione Lobby).</li> </ul>
	Taglio dei costi (Stagione Gialla)	Ogni giocatore scarta una Carta dalla sua mano.
	Brillamento Solare (Stagione Rossa)	Effettuare un tiro CME.