

SETUP

1. Metti la tessera **Stella** (anello giallo) al centro del tavolo.
2. Scegli una tessera tra i 5 **Nuclei di Stella** ed inseriscilo al centro della tessera Stella. Ognuno di questi ha un diverso effetto sul gioco. Se scegli il nucleo **Giallo** utilizzerai le regole di base. Se invece scegli un Nucleo Dinamico di Stella, allinea le sue Quattro icone casualmente con le icone Pianeti sulla tessera Stella.
3. Per 2/3/4 giocatori metti 10/15/20 **segnalini Energia** (cristalli gialli trasparenti) al centro della tessera Stella.
4. Distribuisci i rimanenti segnalini Energia in uno dei quadranti intorno alla Stella per formare la "**Nuvola di Polvere Cosmica**".
Nota: Non prendere mai segnalini Energia dalla tessera Stella, a meno che non sia indicato espressamente! Piuttosto, prendili dalla Nuvola di Polvere Cosmica.
5. Metti tutte le **tessere Pianeta** (rotonde e "mangiate") nel sacchetto dei Pianeti e mescolale.
6. Pesca 4 Pianeti dal sacchetto dei Pianeti, e mettili nella "**prima orbita**" intorno alla Stella, ognuno a fianco di una icona Pianeta sul bordo della tessera Stella e orientate come indicato dalle stesse icone.
7. Pesca 2 Pianeti dai sacchetti Pianeti, e mettili a faccia in su nell'area di gioco per formare 2 **pile Riserva di Pianeti**.
8. Mischia tutte le **tessere Spazio** (rotonde) mantenendole nascoste a faccia in giù.
9. Per ogni pianeta: per 2/3/4 giocatori, estrai 3/4/5 tessere Spazio e piazzale oltre ciascun pianeta a partire dalla seconda orbita [orbite 2, 3, (4), (5)].
10. Ogni giocatore:
 - Prendi 3 tessere Spazio; scegline 2 da tenere per formare la tua mano, e scarta le altre. Alla fine togli dal gioco tutte le tessere Spazio non scelte e scartate riponendole nella scatola del gioco.
 - Scegli un colore giocatore e prendi 4 cilindri Specie e 6 cubetti Vita del colore scelto.
 - Prendi i seguenti segnalini Risorsa (cristalli trasparenti): 1 Energia (giallo), 1 Acqua (blu), 1 Gas (neutro).
 - Prendi un cartoncino di Riferimento.
11. Metti le tessere Effetti Speciali (della stessa dimensione dei nuclei stella) in un quadrante del sistema stellare, con sopra i seguenti segnalini:
 - **Buco Nero:** Per 2/3/4 giocatori, metti 3/4/4 segnalini Fusione (dischetti neri); riponi i restanti nella scatola del gioco.
 - **Tempesta Solare:** Per 2/3/4 giocatori, metti 3/4/4 segnalini Brillamento Solare (dischetti rossi); riponi i restanti nella scatola.
 - **Creazione:** Per 2/3/4 giocatori, metti 4/6/8 segnalini Stimolazione (dischetti bianchi); riponi i restanti nella scatola.
 - **Gravità:** Per 2/3 giocatori, usa la tessera sulla faccia 2/3; per 4 giocatori, usa la faccia 4; Per 2/3/4 giocatori, metti 10/15/20 segnalini Gravità (cristalli neri); riponi i restanti nella scatola.
12. Piazza i restanti segnalini Risorse in un quadrante intorno alla Stella per formare la "**Nuvola di Polvere Cosmica**".

GIOCO — Si procede in ordine orario. Al tuo turno fai le seguenti azioni, e poi il turno passa al prossimo giocatore.

In ogni momento del tuo turno puoi, anche più volte, **utilizzare 1 segnalino Gravità** per **cambiare uno** dei tuoi segnalini **Risorsa** in un altro tipo **e/o utilizzare** segnalini **Gravità** (con 2/3 giocatori usane 3; con 4 giocatori usane 2) per **rimuovere una tessera Spazio** da sotto un pianeta e scartarla rimettendola nella scatola del gioco.

1. Nascita di un Pianeta nel Sistema stellare (passo per passo, A–C)
 - A. Scegli un pianeta in uno dei due seguenti modi:
 - Pesca 2 Pianeti dal sacchetto dei Pianeti. Scegline uno, e metti l'altro a faccia scoperta sopra una delle due pile della Riserva dei Pianeti.
 - Scegli un Pianeta in cima ad una pila della Riserva dei Pianeti. Se una pila si esaurisce, pesca un Pianeta dal sacchetto dei Pianeti per ricostruirla.
 - B. Scegli un "braccio" del sistema stellare, e rimpiazza una tessera Spazio nella più vicina orbita con il Pianeta che hai scelto. Orienta il pianeta in maniera simile al suo vicino, e riprendi la tessera Spazio nella tua mano.
 - C. Raccogli le Risorse per la creazione del Pianeta:
 - 1 segnalino **Energia dalla tessera Stella** e 1 segnalino **Gravità**.
 - 1 segnalino corrispondente al simbolo indicato sul lato della tessera del nuovo Pianeta rivolto verso la Stella.
 - 1 segnalino corrispondente al simbolo indicato sulla tessera del Pianeta vicino a quello che avete appena piazzato, sul suo lato adiacente.
 - 1 segnalino corrispondente a quello indicato al lato del Nucleo Dinamico della Stella allineato con il braccio del Sistema stellare in cui avete piazzato il nuovo Pianeta.
 - D. Puoi spostare 1 dei tuoi cubetti Vita su un diverso pianeta con lo stesso numero di risorse richieste per la Vita (indipendentemente dal loro tipo), a meno che non ci siano sopra già 3 cubetti Vita o un cilindro Specie.
 - E. Puoi scartare una tessera Spazio dalla tua mano, e pescare una nuova tessera Spazio dalla scatola.
 - F. Puoi rimuovere 1 tuo cubetto Vita da un Pianeta, e ottenere in cambio un numero di Risorse (di qualsiasi tipo) uguali al costo della Vita.
2. Evoluzione della Vita / utilizzo tessere Spazio (in qualsiasi ordine e quantità)
 - Crea e/o sviluppa la Vita su un Pianeta.
 - Non puoi creare una nuova Vita su un Pianeta che ha già una Specie.
 - Il costo per creare/sviluppare la Vita su un Pianeta è indicato sul Pianeta stesso ± ogni altro modificatore previsto dalla eventuale tessera Spazio.
 - Ogni vostro cubetto Vita rappresenta un livello di Vita; dopo il livello 3, i cubetti Vita si evolvono in un cilindro Specie; riottieni indietro i cubetti.
 - Hai dei limiti imposti dalla quantità di cubetti e cilindri di cui sei in possesso; comunque, se sviluppi più livelli in una volta, hai bisogno soltanto dei cubetti/cilindri previsti dalla forma finale raggiunta.
Nota: Non puoi sviluppare Vita da 0 a 4 (Specie) in un singolo turno.
 - Se una tua Vita si sviluppa in una Specie, eliminerà tutte le altre Vite in competizione su quel Pianeta; restituisci i cubetti agli altri giocatori. Per ogni cubetto eliminato, il suo proprietario prende 1 segnalino Risorsa a sua scelta dalla Nuvola di Polvere Cosmica.
 - **Creazione:** Per creare/sviluppare Vita 1–3 volte su un pianeta, prendi 1 (e soltanto 1) segnalino Stimolazione dalla tessera Creazione. Quando prendi l'ultimo segnalino Stimolazione dalla tessera Creazione, tutti devono restituire i propri segnalini Stimolazione. Per ogni 2 segnalini che un giocatore restituisce, può prendere una Risorsa a sua scelta dalla Nuvola di Polvere Cosmica.

- Utilizzo di una tessera Spazio come Obiettivo: Una volta raggiunto l'Obiettivo, piazzalo a faccia in su di fronte a te per ottenere il punteggio relative alla fine del gioco.
Nota: Ogni giocatore può raggiungere un Obiettivo soltanto una volta! (i propri Obiettivi devono essere diversi tra loro)
- Utilizzo di una tessera Spazio come Effetto Immediato. [Scegli l'effetto che vuoi utilizzare](#). Applica l'effetto, e poi ottieni le conseguenze.
 - Effetto Limitato ad una volta (sfondo grigio): Fai ciò che indicano le icone, poi scarta la tessera Spazio nella scatola.
 - Effetto Permanente (sfondo nero): Metti la tessera Spazio sotto un Pianeta che non ne ha ancora una, ed applicane gli effetti.
 - Quando comunque prendi l'ultimo segnalino da una tessera degli Effetti Speciali, risolvi come indicato di seguito e poi rimetti tutti i relativi segnalini su di essa:
 - **Buco Nero:** Ogni giocatore con 1 o più segnalini Fusione deve scartare una tessera Spazio dalla propria mano; il giocatore o i giocatori che avevano il maggior numero di segnalini Fusione devono scartare anche una seconda tessera Spazio.
 - **Tempesta Solare;** Ogni giocatore con 1 o più segnalini Brillamento Solare deve scartare 2 segnalini Gas; il giocatore o i giocatori che avevano il maggior numero di segnalini Brillamento Solare devono scartare anche un segnalino Acqua. Ogni giocatore che ha perso segnalini in questo modo prende un segnalino Energia dalla Nuvola di Polvere Cosmica.

Fine del Gioco

Il gioco termina alla fine del turno del giocatore nel quale l'ultimo segnalino Energia è stato preso dalla tessera Stella.

Conteggia i punti come di seguito:

- Ogni cilindro **Specie** vale **5 punti x** il numero di **Risorse** richieste per creare/sviluppare vita sul pianeta in cui si trova (ignora i modificatori +/-).
- Ogni cubetto **Vita** vale **1 punto x** il numero di **Risorse** richieste per creare/sviluppare vita sul pianeta in cui si trova (ignora i modificatori +/-).
- Ogni **Obiettivo** vale quanto indicato su di esso.
- Applica I modificatori punti +/- ai tuoi Pianeti. **Nota:** Se la tua Vita/Specie su un Pianeta è ridotta sotto 0 punti, conteggiala come 0.

In caso di parità

1. Maggior numero di **Obiettivi** raggiunti.
2. Maggior numero di **Specie** create.

Legenda

nero	Exoplanets gioco base
grigio	espansione Gravità
giallo	espansione Stelle
viola	espansione Stelle: Caotica
verde	espansione Stelle: Dinamica
rosso	espansione Stelle: Nana Rossa
celeste	espansione Stelle: Gigante Blu
blu	espansione Spazio

Riassunto regole ideato da Nathan Morse (zefquaavius@BGG).

Versione in italiano realizzata da Andrea Cecchetti (nd_1969@BGG).