

REGOLE VELOCI DI EXODUS: PROXIMA CENTAURI con espansione EDGE of EXTINCTION

SETUP:

- Piazzare un 2 Battle Carriers, 1 Dark Raider e 3 cubi popolazione sul pianeta madre e poi piazzare un cubo popolazione e 1 Dark Raider su un pianeta adiacente.
 - Ogni giocatore inizia con 5 CP(blu), 1 Axinium (red) e 1 Phasium (Green), in più prende un Electromagnetic Shield e lo piazza su Una Battle Carriers
 - Si possono avere al massimo 10 Axinium e 10 Phasium. I CP invece possono essere illimitati.
- Ora SIETE PRONTI PER GIOCARE

Ci sono 5 fasi:

- FASE I- MANTENIMENTO
- FASE II- CONSIGLIO
- FASE III- AZIONE
- FASE IV- FUOCO ARMI DISTRUZIONE DI MASSA
- FASE V- CONQUISTA

FASE I- MANTENIMENTO:

- Resettare il mercato.** Tutti i cubi sul mercato tornano ai rispettivi giocatori nelle riserve.
 - Incremento popolazione.** Aggiunge 2 cubi popolazione sul pianeta natale (3 cubi se si dispone della ricerca Expert Cloning)
 - Riparare:** un danno per ogni nave se si dispone della ricerca Basic Repairs. Toglierne altri 3 se si ha anche Advanced Repairs
 - Reddito:** Ricevere 5 CP per ogni pianeta blu e abbassare di uno il contatore di risorsa. Ripetere l'operazione se si ha la tecnologia CP Refinery
 - Tasse:** Pagare un CP per ogni Axinium e Phasium guadagnato dai pianeti, diminuendo il contatore di risorsa. Ricevi un Axinium e Phasium aggiuntivo se si dispone della ricerca Axinium e Phasium Refinery.
- NOTA: se non puoi pagare le tasse, non puoi ricevere queste risorse.

FASE II- CONSIGLIO:

- Rimuovere dal gioco ogni carta politica con la voce Resolution
- Rivelare 3 carte politica (con 3-6 giocatori) o 2 (con 2 giocatori) e piazzarle sulla rispettiva sezione.
- Votare con i CP disponibili (tutte i pareggi li decide il Consigliere)
- Attivare subito gli effetti della carta politica scelta. Le altre vengono scartate
- Bonus Carta Azione: Il Vice-Consigliere sceglie 2 Carte Azioni Bonusi (3 in due giocatori) dal mazzo delle 6 e le da al Consigliere, che se vorrà, ne potrà mettere in gioco una.
- Elezion del Consigliere e ordine di gioco: Ogni giocatore vota per sé. I pareggi vengono decisi dal Consigliere. In caso di pareggio in cui il Consigliere è incluso, lui non può decidere in suo favore. Una volta votato, il primo giocatore decide che carta turno prendere e così via.
- Se si gioca con le carte combattimento, ora è il momento di pescarle. (vedere manuale espansione pag 3).

FASE III- AZIONE:

- 1: Scegliere una carta azione e metterla a faccia in giù. Una volta che tutti i giocatori hanno posizionato la loro propria carta, girarle. In ordine di turno svolgere l'azione in alto della propria carta
- 2: Fase Reazione: In ordine di turno, ogni giocatore, se vuole, può usare 1 o 2 cubetti (presi dal suo pianeta natale) per attivare la parte bassa una carta azione (sua o avversaria). Se si sceglie la propria, usare un cubo, se si sceglie una carta avversaria, 2 cubi. NOTA: I cubi popolazione così usati, non tornano sul proprio pianeta natale.
- 3: Chi ha ricercato la tecnologia Basic Politic può riprendere in mano la carta appena giocata.
- Seconda fase Azione: Ripetere le operazioni 1-3 scritte sopra.
- Solo chi ha ricercato la tecnologia Master Politics può partecipare giocando una terza carta azione.

-AZIONE BONUS: Ora, in ordine di turno, tutti i giocatori possono usare l'azione della Carta Azione Bonus (se è stata precedentemente scelta dal Consigliere).

NOTA: Se è stata scelta una carta azione bonus MOVE ci sarà, nella "Fase Conquista", un terzo turno di movimento.

Azioni che si possono fare:

-RESEARCH: Si può imparare una ricerca piazzando un cubo preso dalla riserva. Ogni tecnologia ha uno sconto di uno per ogni tecnologia dello stesso colore e dello stesso tipo. Sono cumulabili. Una tecnologia può scendere fino a costo 0!!!

-BANKING: Ricevi 4 CP. Se hai la tecnologia Advanced Banking, ne ricevi 8.

-BUILD SHIPS: Pagandone il costo, puoi costruire quante navi vuoi sul pianeta natale.

-BUY UPGRADE: Puoi comprare quanti aggiornamenti vuoi dalla riserva e piazzarli sulle tue navi.

Gli aggiornamenti non utilizzati però, vengono riposti nella riserva comune.

Le postazioni missilistiche (WMD) sono poste sui pianeti. (massimo 2 su ogni pianeta)

Non si può comprare un determinato aggiornamento se non si possiede la relativa ricerca.

E' possibile spostare gli aggiornamenti fra le navi in ogni momento ma prima della Fase Conquista.

-MINING: Aggiungere un totale di 4 risorse (8 se si possiede la tecnologia Advancend Mining) sui pianeti (anche quelli impoveriti) in cui possiedi popolazione e aggiornare il contatore (dado) rispettando il massimo consentito. Si possono distribuire i 4 (o 8) punti.

-TRADE: Piazzare un cubo popolazione preso dalla riserva (non dal pianeta natale), nella zona libera più a sinistra.

Si possono fare massimo 4 scambi.

Se si ha la tecnologia Advanced Trading, puoi comprare, vendere o fare entrambe le operazioni. Si può commerciare con il tasso scritto in **ROSSO**.

Se "NON" si possiede la tecnologia Advanced Trading, si può solo o comprare o vendere e non entrambe le cose. Usare in questo caso tasso scritto in **BIANCO**.

Il numero di spazi per il commercio è uguale al numero dei giocatori.

FASE IV- FUOCO DELLE ARMI DI DISTRUZIONE DI MASSA (WMD)

-Le armi di distruzione di massa, posso essere piazzate dai giocatori sui pianeti in cui si ha la maggioranza della popolazione.

-Solo il giocatore che ha la maggioranza sul pianeta può usare i missili, anche se non è lui che li ha costruiti.

-Si possono bersagliare tutti i pianeti. I pianeti natali non possono essere però bersagliati con i Graviton Rockets.

-La distanza massima in cui i missili possono colpire è di 6 esagoni, non contando il pianeta di origine.

Funzionamento:

- Assegnare obiettivo in ordine di turno per ogni WMD.
- Calcolare la distanza tirando un dado per ogni WMD aggiungendo e sottraendo i bonus tecnologici
- Se il Check di distanza viene superato (**non pareggiato**), tirare un dado per vedere se il pianeta viene colpito.

Si colpisce con 5-6

Hypersonic Rockets tirano 5 dadi. Distruggere una risorsa per colpo andato a segno

Biomchemica Rockets tirano 3 dadi. Distruggere un cubo popolazione per colpo andato a segno (anche i proprio cubi in caso)

Graviton tirano 2 dadi. Se un colpo va a segno, viene distrutto il pianeta con tutto quello che c'è sopra. L'esagono viene girato.

Le navi non subiscono danni.

NOTA: I Missili sparano tutti contemporaneamente, quindi anche chi subisce danno (per esempio con un missile Graviton) può cmq sparare prima di girare il pianeta

FASE V- CONQUISTA

-In ogni turno ci sono 2 fasi di conquista consecutive. 3 se c'è la carta azione bonus "MOVE".

Svolgimento:

- 1- (FACOLTATIVO)I giocatori possono mettere cubi popolazione sulle loro navi che hanno capacità di trasporto e che si trovano nello stesso esagono. Chi ha la tecnologia Civilian Ships può spostare in questo momento cubi popolazione su altri pianeti che ne possiedono già.
- 2- MOVIMENTI: In base alla scelta che si è fatta a inizio partita, muovere le navi.
- 3- Occultamento: Chi ha la tecnologia Cloaking può decidere di rimanere nascosto. Chi ha la tecnologia Radar può forzare un giocatore avversario a togliere il mascheramento. Chi ha la tecnologia Advanced Cloaking può rimanere nascosto anche se gli avversari hanno la tecnologia Radar.
- 4- Risolvere conflitti. Se più navi di diversi giocatori sono nello stesso esagono si passa allo scontro. Non ci sono ritirate. Solo navi di un solo giocatore possono rimanere (se sopravvivono) su un esagono. Tutte le navi sparano contemporaneamente e colpiscono con 5-6. **NOTA: Se più di due giocatori sono nello stesso esagono, l'assegnamento del danno è fatto in ordine inverso**
- 5- Rimuovere le navi distrutte.

Combattimento contro la Resistenza Centaurian:

- 1- Il giocatore alla vostra sinistra sarà l'avversario. Identificare il tipo di nave Centaurian e pescare 2 carte dal mazzo corrispondente. Sceglierne una che rivelerà la forza e la potenza di fuoco dei Centaurian. Scartare l'altra carta.
- 2- Le regole sono le stesse dei combattimenti contro altri giocatori
- 3- In caso di vittoria prendere la carta. Si può scartare in qualsiasi momento (tranne nella FASE CONQUEST) per prenderne i bonus o mantenere fino a fine partita per prenderne i punti vittoria.
- 4- In caso di sconfitta rimuovere i danni dalla nave Centaurian e mettere la carta sotto il mazzo.

-Distribuire popolazione (FACOLTATIVO). Si possono scaricare sui pianeti i cubi popolazione che sono sulle navi.

La distribuzione può avvenire anche in presenza di altri cubi avversari.

Anche le navi occultate possono scaricare cubi popolazione.

- Per ogni cubo popolazione che si desidera trasferire su un esagono con "**lune**" (qualsiasi spazio che abbia più di un singolo pianeta disegnato sull'esagono), tirare un dado. Con 4-6 c'è il successo e il cubo viene trasferito, altrimenti rimane sulla nave.

-La tecnologia Landing Maneuver permette di saltare il tira del dado e far scendere la popolazione istantaneamente.

PUNTI VITTORIA:

-Si ricevono tutti i punti vittoria di un pianeta se si ha la maggioranza della popolazione. In caso di pareggio, i punti vengono divisi.

-Ogni giocatore prende 2 punti vittoria per ogni esagono in cui ha una sua astronave

-Il giocatore che controlla l'esagono High Council, riceve 5 punti vittoria.

-Tutte le carte Cantaurion Resistance che non si sono scartate, danno punti vittoria.

-Durante gli scontri, ogni giocatore che "ha vinto" la battaglia (l'unico rimasto nell'esagono), prende punti per le navi avversarie distrutte (indipendente da chi ha inflitto il danno)

-Titoli politici a fine turno: Chi è il Cancelliere prende 5 punti vittoria. Il Vice-Cancelliere 3, e chi è il Senatore dell'Alto Consiglio 1 punto.

TIPI DI MOVIMENTO

Movimento gioco base:

1- Ogni giocatore piazza coperti i token con la direzione che le navi devono intraprendere.

In base alla tecnologia di movimento (1 movimenti con la tecnologia Nuclear Drive - 2 movimenti con la tecnologia Fusion Driver - 3 movimenti con la tecnologia Antigravity Drive) determinare dove spostarsi.

2- Rivelare contemporaneamente tutti i movimenti delle proprie navi e svolgerli

Movimento in ordine di turno inverso:

1- I giocatori muovono tutte le loro navi dall'ultimo giocatore al primo. Le navi che possiedono i motori Hyperspace Drive, possono muoversi dovunque dopo che tutti i giocatori hanno fatto i loro spostamenti.

Movimento Power Drive:

1- Funziona come il movimento inverso ma invece di muovere tutte le navi contemporaneamente, si muovono seguendo queste regole:

1 - In ordine di turno inverso, muovere tutte le navi che possono spostarsi di 1 esagono.

2 - In ordine di turno inverso, muovere ora tutte le navi che possono spostarsi di 2 esagoni.

3 -In ordine di turno inverso, muovere ora tutte le navi che possono spostarsi di 3 esagoni.

4 -In ordine di turno inverso, muovere ora tutte le navi che possiedono la tecnologia Hyperspace Drive ovunque.

Regole opzionali di Blocco navi:

Quando usi le regole di "Ordine di turno inverso" o "Movimento Power Drive", ogniqualvolta navi di 2 giocatori diversi si incontrano nello stesso esagono, per alcune navi è vietato muoversi in un prossimo esagono.

Le navi "occultate" non subiscono queste regole.

Le navi che possiedono motori più veloci possono sempre uscire dall'esagono. Altrimenti per ogni nave più veloce dell'avversaria, quella rimane bloccata in quello spazio.