

## STARFARERS of CATAN

### Preparazione del gioco

Queste istruzioni spiegano come dovrebbe essere preparato il gioco ed illustrano ai giocatori i pezzi ed i componenti. Al setup delle istruzioni seguono le regole e le linee guida che comprendono qualsiasi nozione i giocatori devono conoscere per iniziare a giocare. Maggiori informazioni sono incluse nell'*Almanacco*, al quale i giocatori devono riferirsi se sorge qualche questione durante il gioco. Nell'*Almanacco* i chiarimenti sono organizzati in ordine alfabetico.

### Posizionare la mappa sul tavolo

Ci sono 4 basi aliene ed 11 sistemi planetari ognuno costituito da 3 pianeti.

I 4 sistemi planetari al bordo in fondo alla mappa rappresentano le "Colonie di Catan" (tali pianeti sono identificati con le lettere greche).

I giocatori all'inizio collocano i pezzi in tali sistemi.

### Ogni giocatore sceglie un colore e prende i suoi pezzi di gioco, che includono:

3 porti spaziali (spaceport rings), 3 navi di trasporto (transporters), 9 colonie, 7 basi commerciali (trading outposts) ed 1 indicatore di punti vittoria (PV).

**Ogni giocatore posiziona 2 colonie ed 1 porto spaziale** sui circoli (intersezioni coloniche) tra i pianeti nelle "Colonie di Catan" (come mostrato nell'immagine sul manuale).

**1 porto spaziale** è creato piazzando una colonia all'interno di un anello di porto spaziale.

**Importante:** *quando si sta giocando in 3 giocatori, occorre comunque piazzare i pezzi del 4° giocatore per bloccare quella posizione di partenza.*

Ogni giocatore prende 1 delle sue navi da trasporto dalla propria riserva e la installa sopra una delle sue colonie.

**Ogni giocatore successivamente piazza la sua nave colonica** su una intersezione vicina ad un proprio porto spaziale (In totale sono dunque state piazzate 2 colonie+1 porto spaziale+1 nave colonica adiacente al porto spaziale). Da questo momento in poi i giocatori iniziano la loro avventura per colonizzare altri pianeti.

**Importante:** non appena un giocatore colloca il suo porto spaziale, piazza subito e gratis una nave commerciale o colonica in uno spazio libero adiacente al suo porto spaziale (ciò avviene solo in questa fase di setup).

Per vincere il gioco, un giocatore deve raccogliere 15 PV. Per raccogliere tali PV un giocatore deve costruire nuove colonie e nuovi porti spaziali.

Ogni colonia vale 1 PV mentre ogni porto spaziale vale 2 PV.

In sostanza ogni giocatore inizia la partita con 4 PV (1 porto spaziale che vale 2 punti più 2 colonie che valgono 1 punto ciascuna).

I PV sono aggiornati costantemente con gli indicatori di punti vittoria.

**Ogni giocatore piazza il suo indicatore di PV** sullo spazio 4 del percorso dei PV.

La costruzione delle navi spaziali costa risorse; solo la nave colonica iniziale è gratuita.

I giocatori ricevono risorse a seconda del lancio dei dadi e dei gettoni risorsa sui pianeti che hanno colonizzato. Rimuovere attentamente i gettoni risorsa dal cartone che li contiene.

**I gettoni con le lettere greghe su un lato, sono piazzati con il lato numerico in sù, sulle Colonie di Catan aventi la medesima lettera greca.**

**I gettoni con il punto colorato su un lato, sono mischiati a faccia in giù ed ognuno di essi è piazzato sui pianeti con lo stesso punto colorato** (1 per pianeta). Un gettone viene rigirato quando un giocatore fonda una colonia su un'intersezione colonica adiacente al pianeta (vedere fase dell'esplorazione).

**I gettoni di riserva (identificati con il punto bianco)**, sono posizionati vicino alla mappa (con il punto bianco in evidenza).

Ogni volta che sono lanciati i dadi per la produzione, ogni pianeta con il gettone risorse che si accoppia con il numero dei dadi lanciati, produce risorse. Ogni colonia adiacente a tali pianeti produrrà 1 carta risorsa. Il tipo di carta prodotta è determinata dal tipo di pianeta.

Ci sono 5 tipi di carte risorsa, una per ogni tipo di pianeta (fuel=carburante; ore=minerale; trade goods=merce; carbon=carbonio; food=cibo).

**Dividere le carte risorsa** per tipo e piazzare le carte nei 5 appositi scomparti. Posizionare tali scomparti vicino la mappa affinché tutti i giocatori possano raggiungerli.

**Ogni giocatore riceve 1 nave madre col cappuccio del colore corrispondente.**

Ogni giocatore colloca la sua nave madre di fronte a sé. Le navi madri non sono posizionate sulla mappa.

**Suddividere gli indicatori di carico (freight rings), i razzi ausiliari (boosters) ed i cannoni** posizionandoli negli appositi scomparti nella scatola di gioco, dove possano essere raggiunti da tutti i giocatori.

La nave madre NON ha espansioni all'inizio del gioco.

Durante il gioco un giocatore può scambiare risorse per le espansioni che poi saranno sistemate sulla propria nave madre.

Le abilità delle navi spaziali di un giocatore sono rappresentate dalla propria nave madre.

Se il giocatore aggiunge più razzi ausiliari alla propria nave madre, tutte le sue navi spaziali (coloniche e commerciali) si muoveranno più veloci.

I cannoni installati sulla nave madre del giocatore, aumenteranno la propria forza di combattimento e gli indicatori di carico aumenteranno la capacità di carico delle rispettive navi commerciali.

La nave madre di un giocatore, rappresenta le caratteristiche di tutte le proprie navi spaziali.

Un giocatore non può vincere solo fondando nuove colonie e nuovi porti spaziali. Un modo per guadagnare più PV consiste nel costruire avamposti commerciali sulle basi aliene.

Quando un giocatore costruisce un avamposto commerciale, sceglierà una carta amicizia (razza) e potrebbe ottenere un gettone amicizia (razza)!

Tali gettoni valgono 2 PV!!

Suddividere le carte amicizia per razza. Ogni pila è piazzata faccia in su sulla mappa, sull'illustrazione della rispettiva razza vicino alla loro base.

**I gettoni amicizia sono collocati, per ogni razza, direttamente sulla propria base.**

Quando un giocatore muove le proprie navi spaziali, può accadere un incontro inaspettato.

Questi incontri sono rappresentati dalle carte incontro.

**Mescolare le 32 carte incontro** e piazzarle faccia in giù accanto alla mappa.

Un incontro può aumentare la fama di un giocatore. La fama è rappresentata dagli indicatori di prestigio. Gli indicatori di prestigio sono piazzati nel 4° scomparto della scatola di gioco.

**Ogni giocatore riceve 1 indicatore di prestigio** da posizionare in cima alla propria nave madre.

**Ogni giocatore riceve 1 carta aiuto riassuntiva del gioco** che contiene importanti informazioni per lo svolgimento del gioco.

Posizionare i dadi vicino alla mappa.

Per completare il setup del gioco, creare il mazzo di riserva delle carte risorsa. Prendere 12 carte risorsa di ogni tipo (60 totali) e mischiarle. Posizionare tale pila faccia in giù vicino agli scomparti delle carte risorsa.

**Nota:** se il mazzo di riserva si esaurisce, dovrà esser costituito un nuovo mazzo di riserva prendendo 6 carte da ogni risorsa da mischiare poi insieme.

**Ogni giocatore successivamente estrae da tale mazzo di riserva 3 carte** e le tiene nascoste nella propria mano.

**Importante:** una volta fatta esperienza con il gioco, si potrà usare la preparazione per il gioco avanzato che si trova sull'*Almanacca*

### L'obiettivo del gioco

Il 1° giocatore che raggiunge 15 PV nel corso del proprio turno vince il gioco. I giocatori ottengono PV fondando nuove colonie e costruendo porti spaziali (tra le altre cose).

### Uno sguardo al gioco

Ogni giocatore lancia ambedue i dadi. Chiunque ottiene il punteggio più alto gioca per 1°. Ogni turno è diviso in 3 fasi:

#### Fase di produzione:

1. il giocatore lancia i dadi. I pianeti con i numeri associati al lancio dei dadi producono risorse;
2. il giocatore può ricevere rifornimenti dalla terra.

**Fase di commercio e costruzione:** il giocatore di turno commercia e costruisce.

**Fase di volo:** il giocatore muove le proprie navi spaziali.

Una volta che il giocatore ha completato la sua fase di volo, il suo turno è terminato. Egli dovrà passare i dadi al giocatore alla sua SX che quindi inizia il proprio turno.

### Il gioco

#### Fase di produzione

##### 1. Lanciare per le risorse

Per prima cosa, un giocatore nel corso del proprio turno di gioco tira i dadi per la produzione delle risorse.

- ⚡ Ogni pianeta che contiene 1 gettone risorsa che si abbina al lancio dei dadi, produce risorse.
- ⚡ Oni giocatore riceve 1 risorsa per ognuna delle sue colonie e porti spaziali che sono adiacenti al pianeta che ha il gettone che si abbina al numero lanciato.
- ⚡ Se viene lanciato un "7" la Terra chiede tributi:
  - Ogni giocatore che ha più di 7 carte risorsa, seleziona la metà delle sue carte risorsa e le rimette nei mazzi delle risorse.
  - Il giocatore che ha lanciato il 7 può prendere una carta risorsa da un giocatore a sua scelta. La vittima tiene le proprie carte a faccia in giù e la carta viene estratta casualmente.

#### 2. Ricevere rifornimenti dalla Terra

Se un giocatore ha meno di 9 PV, può estrarre 1 carta risorsa dal mazzo di riserva nel corso del suo turno. Ciò rappresenta i rifornimenti spediti dalla Terra. Il giocatore può ricevere rifornimenti dalla Terra anche se lancia un 7 nella fase di produzione.

**Nota:** se un giocatore ha più di 8 PV, NON pesca la carta risorsa dal mazzo di riserva nel corso del suo turno. Se un giocatore si dimentica di prendere la carta, la può pescare durante la propria fase di commercio e costruzione. Qualora il giocatore si dimentica di estrarre la carta prima della fine della propria fase di costruzione e commercio, è privato della carta.

#### Fase di commercio e costruzione

Durante tale fase il giocatore può commerciare e costruire un qualsiasi numero di volte ed in qualsiasi ordine di scelta.

#### Commercio

##### 1. Commerciano con altri giocatori

Nel corso della propria fase di commercio e costruzione, un giocatore può commerciare risorse con gli altri giocatori. Il giocatore annuncia di quali risorse ha bisogno e quali è disposto a dare in cambio.

**Nota:** solo il giocatore in turno può scambiare, negoziare e fare trattative con gli altri giocatori.

##### 2. Commerciano con la Banca Galattica

I mazzi delle 5 risorse rappresentano la Banca Galattica.

Un giocatore può commerciare con la Banca durante il proprio turno restituendo 3 carte risorsa identiche e prendendo 1 carta risorsa a sua scelta (rapporto di scambio 3:1).

Le merci (trade goods) possono essere commerciate con la Banca con un rapporto più vantaggioso. 2 carte merci possono essere scambiate per 1 carta qualsiasi (rapporto di scambio 2:1).

Un giocatore che ha una carta amicizia MERCHANT può ulteriormente migliorare il proprio rapporto di scambio con la Banca Galattica (vedere le carte amicizia nell'*Almanacca*).

#### Costruire

Un giocatore può anche costruire nel corso della fase di commercio e costruzione.

La costruzione è limitata soltanto dalle carte risorsa disponibili da parte del giocatore.

Un giocatore può costruire finché non sono esaurite le sue carte risorsa o i suoi pezzi.

I costi risorsa dei singoli articoli, sono descritti sulle carte aiuto in dotazione ai giocatori.

##### 1. Navi spaziali (coloniche e commerciali)

- ⚡ 1 nave spaziale consiste sempre di 1 modulo colonia o base commerciale ed 1 nave trasporto.
- ⚡ Se un giocatore vuole costruire 1 nave colonica, rimette la combinazione richiesta di carte risorsa nei mazzi delle risorse e prende 1 modulo colonia dalle riserve, dopodiché installa 1 delle sue navi trasporto sul modulo colonia.
- ⚡ Se un giocatore vuole costruire 1 nave commerciale, rimette la combinazione richiesta di carte risorsa nei mazzi delle risorse e prende 1 modulo di base commerciale dalle riserve, dopodiché installa 1 delle sue navi trasporto sul modulo di base commerciale.
- ⚡ Il giocatore piazza la nave colonica o nave commerciale su una intersezione di porto spaziale disponibile (cioè libera) adiacente ad un porto spaziale.
- ⚡ Anche se un giocatore avesse risorse sufficienti NON può costruire navi spaziali sotto le seguenti condizioni:

- o se tutte e 3 le proprie navi da trasporto sono già sulla mappa, non può costruire altre navi finchè 1 nave trasporto non diventa disponibile.
  - o se un giocatore ha usato tutti i suoi moduli colonia, non può costruire una nave colonica e se ha impiegato tutti i moduli di base commerciale non può costruire una nave commerciale.
  - o se non ci sono intersezioni di porti spaziali libere adiacenti ad uno dei propri porti spaziali, il giocatore deve aspettare fin quando non diventa disponibile un'intersezione di porto spaziale.
- ⚡ Se un giocatore ha costruito una nave spaziale durante la sua fase di commercio e costruzione sarà autorizzato a muoverla nel corso della propria fase di volo durante il medesimo turno.
  - ⚡ Quando un giocatore costruisce una nave spaziale, può scegliere una delle sue 3 navi da trasporto. Ogni nave da trasporto ha un numero di anelli intorno sul davanti. Se il giocatore ha un incontro durante la fase di volo allora la nave spaziale con il più piccolo numero di anelli sarà la nave che subisce l'incontro. Tale nave è considerata la "Prima" nave spaziale.

## 2. Porti spaziali

- ⚡ Ogni giocatore inizia con 1 porto spaziale. Una nave spaziale può essere costruita solo in 1 delle 2 intersezioni (libere) adiacenti al porto spaziale. Durante il gioco, la distanza fra le Colonie di Catan ed i pianeti inesplorati diventerà sempre più grande. Un giocatore può scegliere di costruire nuovi porti spaziali in colonie più distanti per velocizzare le proprie operazioni.
- ⚡ I porti spaziali sono creati espandendo una colonia esistente (a scelta). Un porto spaziale costa 3 carboni+2 cibi. Il giocatore scarta tali carte e poi prende un anello di porto spaziale dalla propria riserva e lo posiziona intorno ad una colonia a sua scelta.
- ⚡ Un porto spaziale vale 2 PV ma produce quanto una colonia. Se un pianeta adiacente al porto spaziale è girato (il gettone risorsa non è ancora rivelato), il porto spaziale produrrà solo 1 carta risorsa.
- ⚡ L'anello di porto spaziale non deve essere trasportato dalle navi di trasporto.

## 3. Espansione della nave madre

Un giocatore può migliorare le sue navi spaziali acquistando espansioni per la nave madre. La nave madre può essere espansa aggiungendo anelli di carico, razzi ausiliari e cannoni. Dopo aver pagato la corretta combinazione di risorse un giocatore può applicare una nuova espansione alla nave madre.

- ⚡ ogni **razzo ausiliario** incrementa la velocità totale di ognuna delle navi spaziali del giocatore di 1.
- ⚡ ogni **cannone** aumenta la forza di combattimento di ognuna delle navi spaziali del giocatore di 1.
- ⚡ ogni **anello di carico** aumenta la capacità di carico di ognuna delle navi da trasporto del giocatore.
- ⚡ La nave madre può essere espansa aggiungendo al massimo 6 cannoni, 6 razzi ausiliari e 6 anelli di carico.

### Fase di volo

Se un giocatore non ha navi spaziali sulla mappa non può muovere ed il turno passa al giocatore successivo.

Se un giocatore ha navi spaziali, la prima cosa che deve fare è quella di determinare la loro velocità. Il giocatore determina tale velocità agitando la propria nave madre. Questo "agitare" determina anche se la "Prima" nave spaziale del giocatore (quella con il minor numero di anelli sulla punta) subisce un incontro.

Dopo aver "agitato" la nave madre il giocatore muove le sue navi spaziali secondo le regole di volo (vedere più avanti).

Le navicelle spaziali possono:

- ⚡ esplorare pianeti;
- ⚡ le navi coloniche possono essere mosse sulle intersezioni coloniche per fondare colonie;
- ⚡ le navi commerciali possono essere mosse sulle intersezioni di base commerciale per fondare basi commerciali.

## Determinazione della velocità

Il giocatore gira sottosopra la nave madre e poi la rimette a posto; 2 palline colorate scendono nell'apposito cilindro trasparente alla base della nave.

Il colore delle palline nel cilindro, determina la velocità della nave.

Ogni pallina colorata ha un valore riportato sulla carta aiuto riassuntiva del gioco. Il totale di questi 2 valori rappresenta la velocità della nave spaziale oppure indicherà se avverrà un incontro. Prima di tutto bisogna verificare se una pallina nera è caduta nel cilindro:

### 1. La pallina nera NON è nel cilindro

- ⚡ In tal caso la velocità base delle navi spaziali del giocatore è uguale alla somma delle palline scese nel cilindro (es. rossa+blu=4);
- ⚡ il giocatore successivamente determina la velocità totale delle sue navi spaziali aggiungendo alla velocità base il numero dei razzi ausiliari sull'astronave madre e qualsiasi altro incremento dovuto alle carte amicizia;
- ⚡ tale velocità totale è applicata ad ognuna delle navi del giocatore.

Il giocatore può muovere ognuna delle sue navi spaziali per un numero di intersezioni fino alla suddetta velocità totale.

Il giocatore deve rispettare le regole di volo quando muove le sue navi spaziali.

### 2. La pallina nera è nel cilindro

Il giocatore ha un incontro prima di muovere le sue navi spaziali.

- ⚡ Il giocatore alla sua SX estrae la prima carta incontro dal rispettivo mazzo e legge la richiesta nel box d'inizio in alto (il giocatore non deve mostrare la carta incontro a nessuno);
- ⚡ il giocatore di turno risponde alla richiesta;
- ⚡ in base alla sua risposta, il giocatore alla sua SX legge il risultato sortito dalla scelta effettuata;
- ⚡ il risultato può obbligare a prendere una ulteriore decisione. Egli continua a leggere sulla base delle scelte di risposta del giocatore corrente, finchè non giunge alla fine della carta incontro.
- ⚡ Il risultato finale dell'incontro apporterà un effetto, dopodichè la carta incontro sarà scartata dalla pila.

Nota: se un incontro apporta effetti ad una delle navi spaziali del giocatore, sarà la "Prima" nave spaziale (quella con meno anelli in punta) a subire gli effetti

- ⚡ se un giocatore supera l'incontro con successo, può guadagnare 1 anello fama. Gli anelli fama sono posizionati in cima alla nave madre. Un giocatore può anche perdere un anello fama se il risultato di un incontro è stato sfavorevole.
- ⚡ Ogni 2 anelli fama valgono 1 PV;
- ⚡ la velocità base dopo un incontro è sempre 3 indipendentemente dalle palline colorate; il numero dei razzi ausiliari e le carte amicizia incrementano comunque la velocità base.

### Carte incontro

Tutte le volte che un giocatore tira per stabilire la velocità di movimento delle sue navi spaziali e nel cilindro trasparente alla base della nave madre scende la pallina nera, si ha un INCONTRO che coinvolgerà la "Prima" nave spaziale (quella con il minor numero di anelli sulla punta).

Il giocatore alla SX di quello in turno, pesca 1 carta dal mazzo delle carte incontro e senza mostrarla a nessuno, legge la domanda nel primo box in alto, applicandone i risultati a seconda della risposta che riceverà.

#### Le 2 carte "Wear&Tear" influenzano TUTTI i giocatori

Se una carta chiede di **determinare la forza di combattimento di un giocatore**, egli ruota sottosopra la nave madre e somma il risultato ottenuto con le palline colorate al numero dei cannoni più ogni altro modificatore dovuto alle carte amicizia.

Il giocatore avversario che interpreta il nemico (ad esempio i Pirati) NON riceve MAI vantaggi ma serve solo per determinare l'esito della battaglia per il giocatore in turno.

Alcuni incontri chiedono al giocatore **quante delle sue risorse vuole donare al personaggio incontrato (mercante o viaggiatore)**; in tal caso il giocatore in turno scarta le carte che vuole donare alla Banca Galattica, dopodiché il giocatore alla sua SX continua a leggere l'esito dell'incontro.

Se un giocatore NON ha risorse da dare, dovrà dichiarare NO.

### Esplorazione dei pianeti

- ⚡ Se un giocatore muove una nave spaziale sopra un'intersezione adiacente ad un pianeta con un gettone risorsa a faccia in giù (ogni sistema planetario ha 9 intersezioni per effettuare esplorazioni), il giocatore può guardare il lato nascosto del gettone risorsa del relativo pianeta.
- ⚡ Se un giocatore muove una nave spaziale sopra un'intersezione colonica, può guardare i gettoni risorsa di ambedue i pianeti adiacenti.
- ⚡ Senza rivelare l'identità del gettone agli altri giocatori, rimette il gettone risorsa del pianeta che ha esplorato, faccia in giù.
- ⚡ Il giocatore può continuare a muovere la sua nave spaziale dopo aver esplorato un pianeta qualora la nave spaziale NON abbia usato tutti i suoi movimenti.

### Fondazione di colonie

- ⚡ Se un giocatore termina il movimento di una delle sue navi coloniche sopra un'intersezione colonica libera, egli per prima cosa esamina i gettoni risorsa di ambedue i pianeti adiacenti.
- ⚡ Se nè l'uno né l'altro dei gettoni è un covo di pirati oppure un pianeta ghiacciato, il giocatore può fondare una colonia.
- ⚡ Il giocatore rimuove la nave trasporto dalla colonia e la rimette nella sua riserva. Il giocatore poi gira i gettoni risorsa di ambedue i pianeti in faccia in su.
- ⚡ Una colonia vale 1 PV e frutta risorse per il giocatore ogniqualvolta è lanciato il numero opportuno.
- ⚡ Una volta che la colonia è stata fondata non può essere più rimossa.

### Regole speciali per 3 giocatori

Nonostante ogni sistema planetario abbia 3 intersezioni coloniche, possono essere fondate solo 2 colonie per ogni sistema quando si gioca in 3 giocatori.

### Fondazione di basi commerciali

- ⚡ Ogni base aliena ha 5 intersezioni di base commerciale. Ogni intersezione di base commerciale ha un numero da 1 a 5.
- ⚡ Un giocatore può stabilire una base commerciale con una razza aliena muovendo una nave commerciale sull'intersezione di nave commerciale vuota con il più piccolo numero, attaccata alla base aliena.
- ⚡ Per poter stabilire una base commerciale, il giocatore deve aver espanso la propria nave madre con gli anelli di carico. La nave madre deve avere un numero di anelli di carico pari almeno al numero contrassegnato sull'intersezione di base commerciale.
- ⚡ Se il giocatore soddisfa tali richieste, rimuove la nave trasporto dal modulo di base commerciale e la rimette nella sua riserva.
- ⚡ Se un giocatore è il 1° a stabilire una base commerciale con una razza (cioè la sua base commerciale è posizionata sullo spazio "1" attaccata alla base aliena della razza) allora riceve automaticamente il gettone amicizia di quella razza. Ogni gettone amicizia vale 2 PV (il giocatore dovrebbe avanzare il suo indicatore di PV di 2 spazi).
- ⚡ Dopo che il giocatore ha stabilito una base commerciale con una razza, egli può esaminare tutte le carte amicizia rimaste sulla base aliena della relativa razza, ne può selezionare 1 e la deve posizionare scoperta di fronte a sé. Ogni carta amicizia, garantisce al giocatore certi vantaggi che possono essere sfruttati da subito.
- ⚡ La 2ª base commerciale stabilita sulla base aliena dev'essere posizionata sull'intersezione numero "2", analogamente la 3ª, la 4ª e la 5ª base commerciale devono essere stabilite rispettivamente negli spazi "3", "4" e "5"; chiaramente anche il numero minimo di anelli di carico che devono essere presenti sulla nave madre (al momento della fondazione dell'avamposto commerciale) sarà uguale al numero dell'intersezione di base commerciale.
- ⚡ Ogni base commerciale stabilita, permette al suo fondatore di selezionare una carta amicizia.
- ⚡ Il giocatore con il maggior numero di basi commerciali sopra una singola base aliena prende il gettone amicizia di quella razza (e prende i 2 PV che vale). Se c'è un pareggio sul numero maggiore di basi commerciali, allora il giocatore coinvolto nel pareggio che ha il più basso numero di basi commerciali (nella totalità dei sistemi planetari alieni) ottiene il gettone.

**Nota personale** : semmai sarebbe più giusto premiare il giocatore che nella totalità dei sistemi planetari alieni ha il più alto numero di avamposti commerciali. Sull'*Almanacco* c'è scritto che in caso di parità su una determinata base aliena, il gettone va al giocatore che ha fondato l'avamposto commerciale sul più basso numero di base commerciale.

### Covi dei pirati e pianeti ghiacciati

Una colonia NON può essere fondata adiacente ad un pianeta che contiene un gettone di covo pirata oppure di pianeta ghiacciato.

Se un giocatore riesce a sconfiggere un covo pirata oppure a rendere abitabile un pianeta ghiacciato, può scambiare il gettone di covo pirata o il gettone di pianeta ghiacciato con un gettone risorsa della pila di riserva (i gettoni di riserva sono quelli con il punto bianco su un lato). Il giocatore successivamente piazza il gettone di covo pirata o pianeta ghiacciato di fronte a sé; ognuno di questi gettoni vale 1 PV.

Per sconfiggere un covo di pirati, un giocatore deve avere una nave spaziale sopra un'intersezione adiacente al pianeta con il gettone di covo pirata, ed il numero totale dei cannoni sulla propria nave madre, eventualmente aumentato dalle proprie carte amicizia deve essere maggiore o uguale al numero contrassegnante il gettone di covo pirata.

Un gettone di pianeta ghiacciato può essere rimosso, se un giocatore ha una nave spaziale sopra un'intersezione adiacente ad un pianeta ghiacciato, ed il numero di anelli di carico sulla

propria nave madre è maggiore o uguale al numero contrassegnato sul gettone di pianeta ghiacciato.

### Regole di volo

Quando un giocatore muove le sue navi spaziali, deve osservare tutte le seguenti regole di volo:

- ✍ Un giocatore può muovere ognuna delle sue navi spaziali di un numero di intersezioni pari al numero di intersezioni di spostamento NON eccedenti la propria velocità totale per il turno in corso. Un giocatore NON è obbligato a muovere una nave spaziale se non lo desidera.
- ✍ Una nave spaziale può muoversi più volte sulla stessa intersezione nel corso del movimento.
- ✍ Una nave spaziale può muoversi attraverso una intersezione contenente un'altra nave spaziale (propria o di un altro giocatore) una colonia, un porto spaziale o una base commerciale.
- ✍ Una nave spaziale NON può terminare i suoi movimenti su una intersezione adiacente ad un porto spaziale di un altro giocatore oppure che contiene un'altra nave spaziale, una colonia, un porto spaziale o una base commerciale.
- ✍ Una nave colonica non può terminare i suoi movimenti sopra un'intersezione commerciale.
- ✍ Una nave commerciale non può terminare i suoi movimenti sopra un'intersezione colonica.
- ✍ Una nave spaziale che inizia la fase di volo da sopra un'intersezione colonica, NON può terminare la fase di volo sulla medesima intersezione colonica, a meno che non sia fondata una colonia sull'intersezione.
- ✍ Una nave commerciale del giocatore può terminare i propri movimenti sopra un'intersezione commerciale SOLO nel caso in cui la nave madre abbia il numero necessario di anelli di carico e SOLO se il giocatore fonda una base commerciale.

### Traccia di conservazione dei PV

Un giocatore muove il suo indicatore di PV avanti o indietro tutte le volte che guadagna o perde PV.

### Fine del gioco

Un giocatore finisce il gioco e vince immediatamente se raggiunge 15 PV nel corso del suo turno.

### Variazione

Per velocizzare la partita è possibile aggiungere la seguente regola: nel corso della fase di produzione, un giocatore con meno di 7 PV può prendere 2 (invece di 1) carte risorsa dal mazzo di riserva.

### Setup per giocatori esperti

La preparazione è la stessa del gioco per principianti con le seguenti differenze:

- ✍ I gettoni risorsa con le lettere greche vengono mischiati coperti e piazzati a caso sui rispettivi pianeti;
- ✍ successivamente vengono scoperti a mostrare il lato numerato;
- ✍ si compiono poi 3 rounds di piazzamento in cui i giocatori possono piazzare le colonie ed i loro porti spaziali adiacenti ai Pianeti di Catan; ogni giocatore decide quando e dove piazzare colonie e porti spaziali.

**Round 1:** il giocatore che totalizza il numero più alto con i dadi inizia il gioco piazzando una sua colonia o un suo porto spaziale sopra un'intersezione colonica a sua scelta (il piazzamento prosegue in senso orario).

**Round 2:** l'ultimo giocatore ad aver piazzato nel round 1, diventa il primo a piazzare (il piazzamento prosegue in senso antiorario).

**Round 3:** l'ultimo giocatore ad aver piazzato nel round 2, piazza per primo il suo 3° ed ultimo pezzo (il piazzamento prosegue in senso orario).

**Importante:** non appena un giocatore colloca il suo porto spaziale, piazza subito e gratis una nave commerciale o colonica in uno spazio libero adiacente al suo porto spaziale.

Alcune parole chiave per comprendere il significato delle carte incontro:

**Blessing:** benedizione

**Bravery:** coraggio

**Cowardly flight:** vile fuga

**Curse:** maledizione

**Deck:** a disposizione

**Deed:** azione

**Disappointed:** deluso

**Distress call:** chiamata di S.O.S.

**Fight:** combattere

**Flee:** fuggire

**Gifts:** regali/doni

**Granted:** concesso

**Inept dealing:** sciocca condotta

**Making off:** stare per svignarsela

**Miserliness:** avarizia

**Noticed:** rilevata

**Rescue attempt:** tentativo di salvataggio

**Revered:** venerato

**Reward:** ricompensa

**Rift:** fessura/deformazione

**Run off:** scappare

**Selfish:** egoista

**Strikes:** colpire

**Throughout:** in ogni parte/dappertutto

**Useless:** incapace

**Wear&Tear:** logorio nel tempo