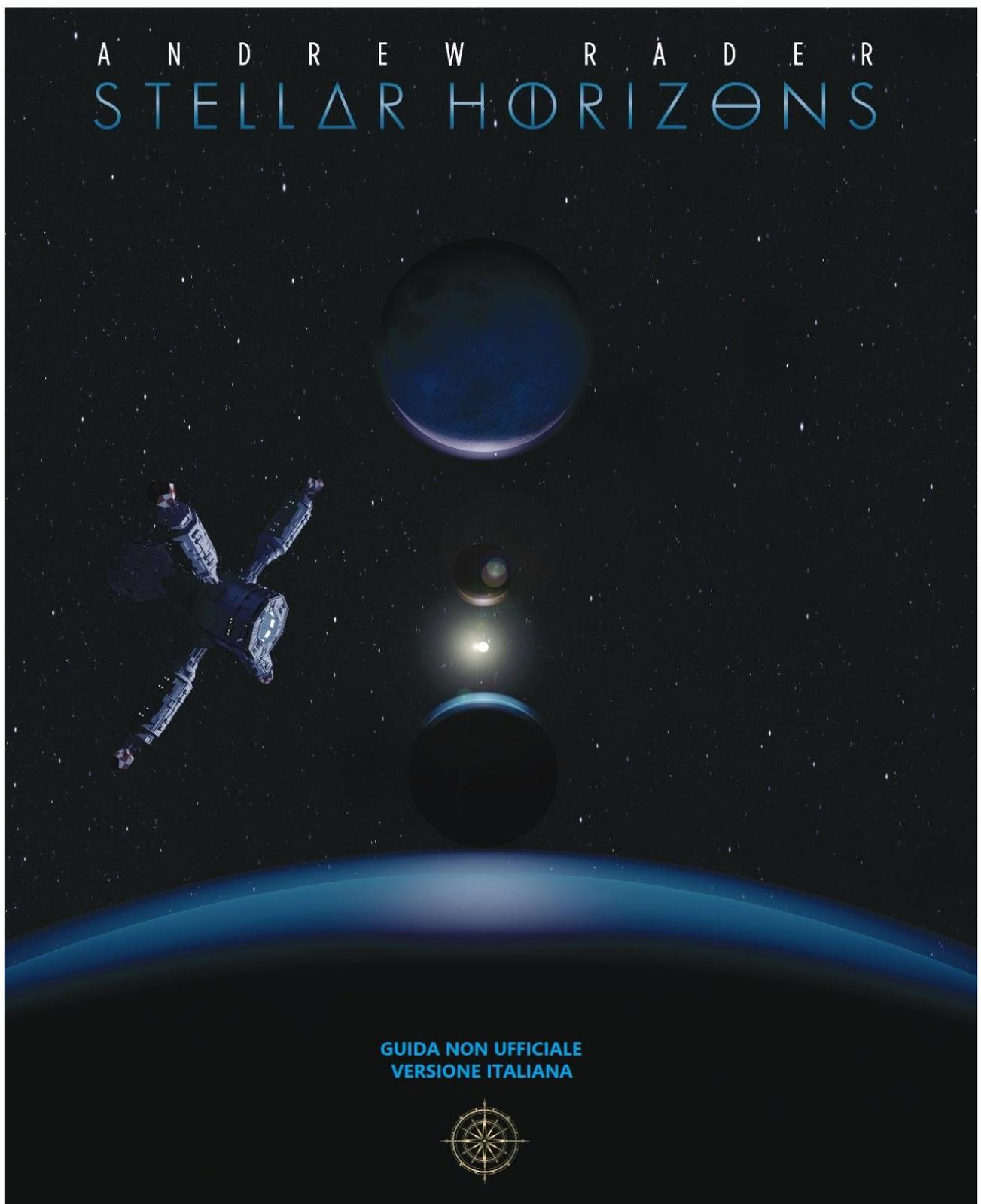


A N D R E W R A D E R  
STELLAR HORIZONS



Tradotto in italiano ed implementato da Alessandro Zanetti, Versione 1.0  
Venezia, Novembre 2023

## NOTE A QUESTA GUIDA

- Questa guida non si propone di sostituire il Manuale Originale del gioco, il quale rimane il documento di riferimento per la corretta applicazione del regolamento, ma essa si propone come strumento di facilitazione per coloro che non hanno particolare dimestichezza con la lingua Inglese, in modo da rendere fruibile questo straordinario prodotto ad una platea più vasta di utenti italiani.
- Questa guida è stata redatta in base al Manuale “Rules & Scenarios” originale del gioco in inglese di Andrew Rader, e al del “Check-List Manual” in spagnolo di Carlos Càceres del quale ho mantenuto gran parte dell’impostazione procedurale, pubblicato su BGG a maggio 2023. Data la particolare complessità del gioco, è probabile che alcune situazioni particolari non siano contemplate in questa guida, pertanto in questi casi si rimanda comunque, alla consultazione del regolamento originale. Se anche in questo caso non si dovesse trovare una soluzione al problema, si consiglia di adottare una house rule da applicare coerentemente per il resto della partita, e solo alla fine di essa, consultare eventualmente il forum su BGG. Ciò per evitare di arenare il gameplay con tempi di consultazione troppo elevati.
- Alcune delle immagini che compaiono in questa guida sono quelle del regolamento originale, con didascalie tradotte in italiano, altre prese direttamente dal web.
- Oltre alla Preparazione del gioco descritta nel Capitolo seguente, ogni Scenario e la Campagna hanno un proprio setup particolare che riguarda il posizionamento delle Plance dei Mondi coinvolte nella partita, e il posizionamento iniziale di alcune unità (RE/CV). Assicuratevi prima di iniziare a giocare che tutto sia predisposto in accordo con quanto previsto dalla Campagna o dallo Scenario selezionato.
- Ho trovato particolarmente ostica la sezione dedicata al Commercio, in quanto ci sono alcuni punti nella descrizione delle regole che mal si armonizzano con quanto riportato sulle tabelle da consultare, quindi ne ho dato una mia personale interpretazione. Ovviamente nulla vieta di applicare quanto riportato sul Manuale originale.
- Se si rendesse necessario effettuare degli arrotondamenti, essi si eseguono in eccesso per frazioni da 0,5 in su, o in difetto da 0,4 in giù (ad esempio 5,5 viene arrotondato a 6, mentre 5,4 viene arrotondato a 5).

## NOTE STRATEGICHE

Una partita a Stellar Horizons rappresenta una Simulazione (particolarmente accurata dal punto di vista scientifico) di come l’Umanità inizia a volgere il proprio sguardo verso il Sistema Solare in una nuova prospettiva di colonizzazione e sfruttamento di risorse, la cui complessità andrà ad aumentare mano a mano che tutte le sue componenti entreranno in gioco.

Le conoscenze iniziali che le diverse Fazioni in gioco posseggono per iniziare a muovere i loro primi passi, sono molto limitate. Appare quindi subito chiara la necessità che ogni Fazione studi un proprio piano di sviluppo Tecnologico in grado da sbloccare progressivamente tutte quelle Tecnologie utili al raggiungimento dei propri obiettivi di Missione e di Scenario.

Come in ogni buon 4X, la prima parte della partita sarà guidata da una forte componente esplorativa, effettuata con l’invio dei molteplici Esploratori robotici in tutti quei Mondi in grado di accrescere le conoscenze tecnologiche necessarie.

Mano a mano che le tecnologie verranno sbloccate, si accrescerà il vostro raggio d’azione, si aggiungeranno successivamente Navi di dimensioni sempre più grandi, le prime Basi e Insediamenti extraterrestri, Spazioporti, Miniere ecc. Fino alla creazione di una vera Società spaziale in cui le diverse Fazioni competeranno per la supremazia Tecnologica, Economica, Demografica, Politica e Militare.

Calibrate bene le vostre relazioni diplomatiche, perché da esse si sbloccheranno importantissime conseguenze economico/militari.

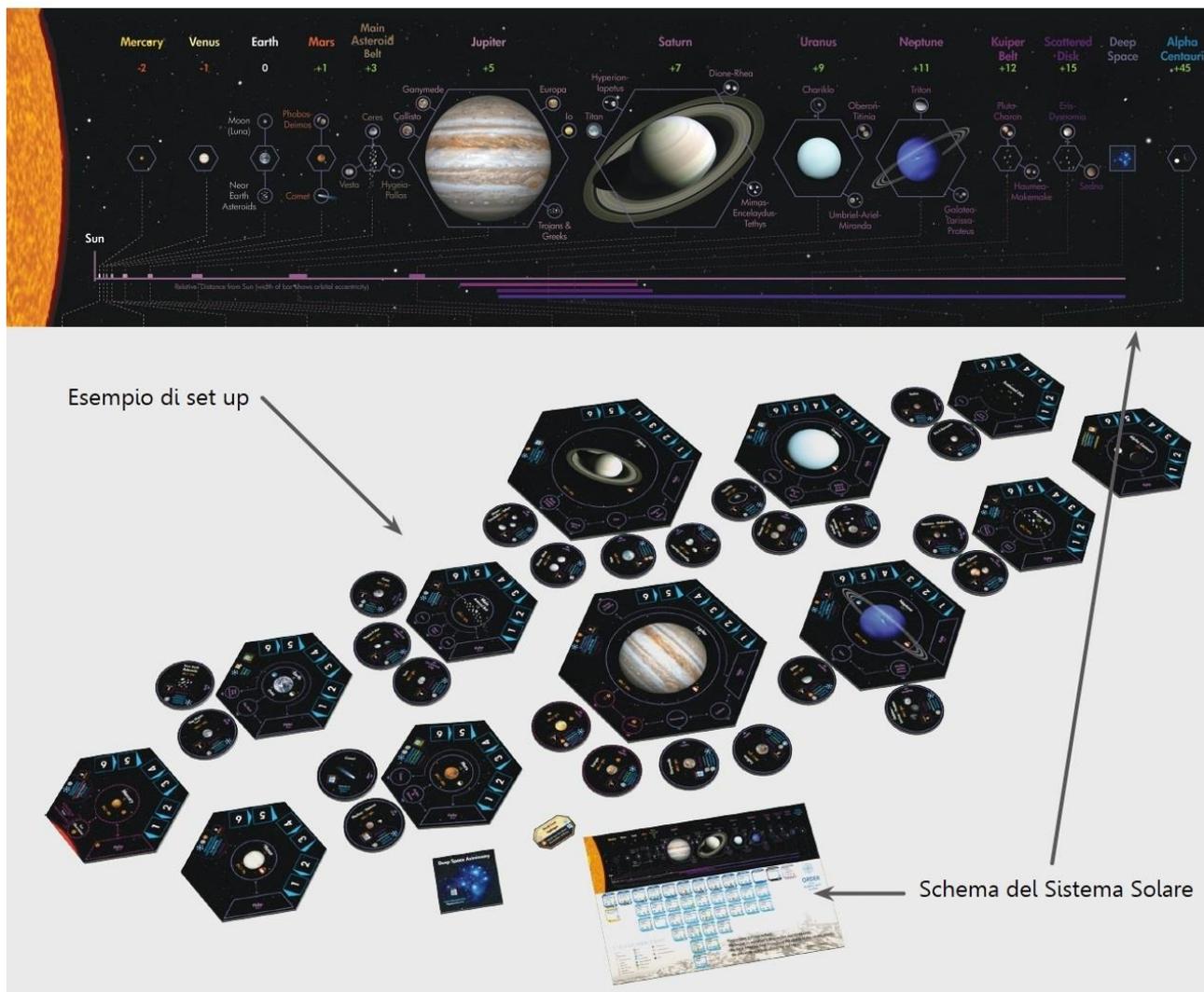
Malgrado l’aspetto Militare molto probabilmente comincerà ad essere apprezzabile a partita inoltrata, si raccomanda di non trascurarlo (anche solo a scopo di deterrenza), per evitare che tutti i vostri sforzi di colonizzazione vengano spazzati via da un vostro coinvolgimento in un conflitto ingestibile.

Buon divertimento!

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

Scegli lo Scenario che vuoi giocare oppure l'intera Campagna. Consiglio... la Campagna e alcuni scenari durano parecchio, quindi vale la pena preparare tutto in un posto dove puoi lasciare il materiale montato tra una sessione di gioco e l'altra. Disponi su un tavolo (di dimensioni generose) le Plance Mondo e i Dischi Satellite previsti dallo Scenario scelto o dalla Campagna, cercando di rispettare l'ordine indicato sullo schema del Sistema Solare.

### STELLAR HORIZONS



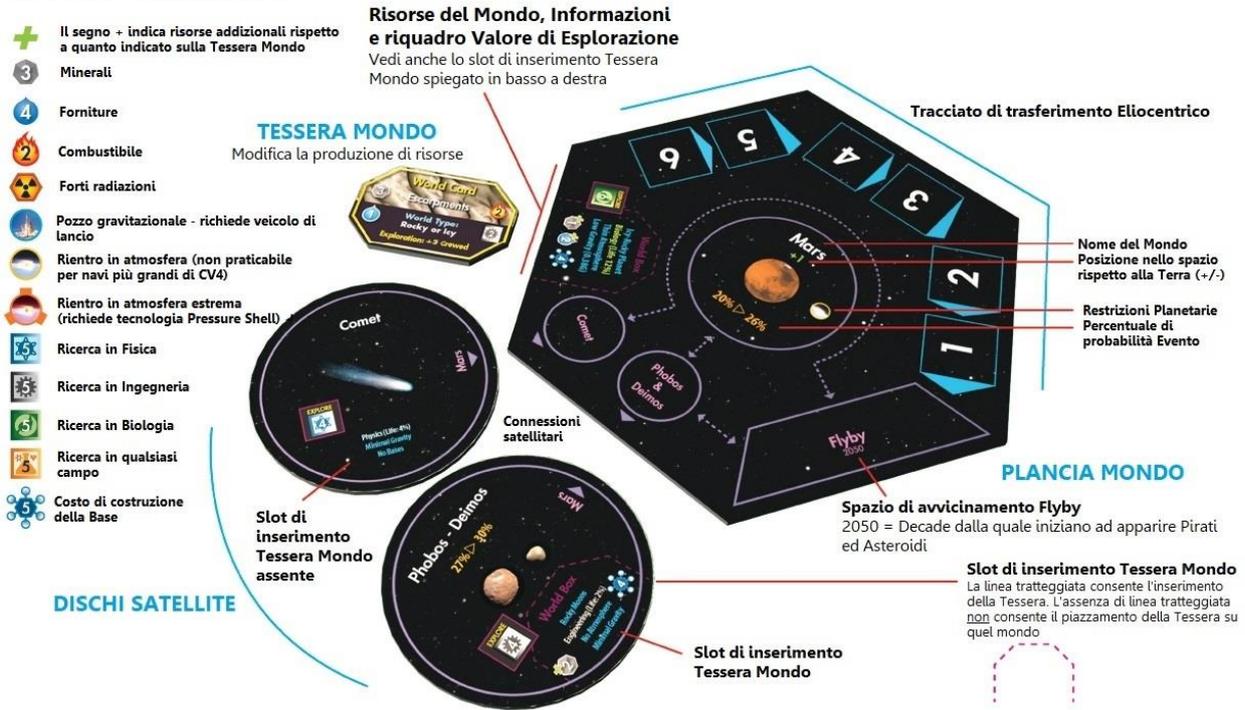
Scegli una Fazione e prendine la relativa Plancia e tutti i Segnalini delle unità previste da tale Fazione. Tutte le unità verranno accantonate in pile ordinate per tipo (LV,RE,CV) a lato della Plancia di Fazione, tranne le Basi che andranno collocate nei relativi riquadri stampati sulla Plancia di Fazione stessa.

Prepara 5 contenitori utili alla pesca, in cui andranno collocati i segnalini Fisica, Biologia, Ingegneria, Missioni e Commercio, da pescare casualmente quando richiesto, durante le varie fasi del gioco.

Prepara altri 7 contenitori per la riserva dei Segnalini Numerici, Politici, Denaro, Forniture, Minerali, Carburante, e Punti vittoria, da utilizzare durante le varie fasi del gioco (questi segnalini non vengono pescati casualmente ma selezionati quando richiesto, in funzione del valore stampato su di essi).

# STELLAR HORIZONS

## World & Satellite Tiles



Consegna ai giocatori il budget iniziale (espresso in miliardi di dollari) in funzione dello Scenario selezionato o della Campagna.

Tieni a portata di mano tutti gli altri segnalini, Strutture, Insedimenti, Pirati, Asteroidi ecc. (in alternativa ai contenitori, si consiglia l'utilizzo di appositi organizers per minuteria).

Mischia le Tessere Mondo e disponile in pile coperte utili alla pesca.

Tieni a portata di mano i dadi Percentuale (neri) ed il dado Esplorazione (rosso).

Disponi sul tavolo la Plancia Contaturni, la Plancia dell'Albero delle Tecnologie e la Plancia Politica.

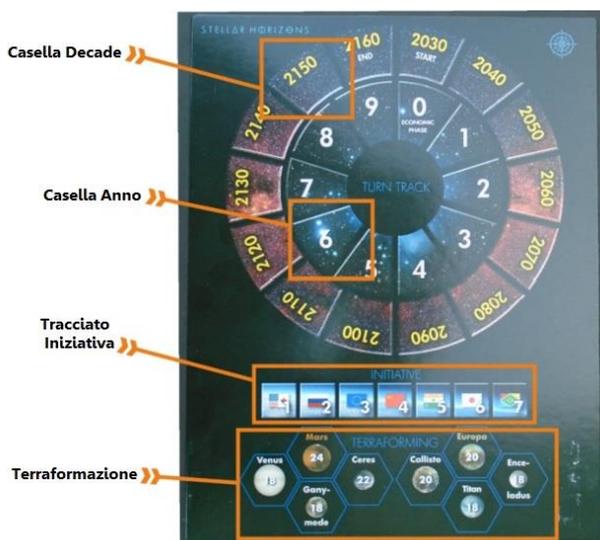
Aggiungi l'indicatore del decennio sul disco delle decadi e l'indicatore dell'anno sul disco degli anni, sull'apposita Plancia Contaturni.

Prepara le tracce di Biologia, Fisica e Ingegneria di ogni giocatore con i relativi Segnalini di Ricerca Tecnologica posizionati sul Tracciato Tecnologico nella casella 0.

Aggiungi i Segnalini di Fazione (bandierine) dei giocatori nella loro posizione predefinita sul Tracciato dell'Iniziativa situato sulla Plancia Contaturni. (scarroccia verso sinistra

i segnalini per riempire eventuali slot liberi delle Fazioni che non giocano).





Sull'Albero tecnologico aggiungi un Segnalino di fazione su ogni tecnologia iniziale propria di ogni Fazione (le tecnologie iniziali sono contrassegnate con un indicatore di Fazione prestampato direttamente sulla Plancia).

Controlla se una Fazione inizia con una Politica attiva e contrassegna con un indicatore di fazione sull'Albero politico. (le Politiche iniziali sono contrassegnate con un indicatore di fazione prestampato). Il Sud America/Africa inizia con la politica "Space Diplomacy" il cui indicatore prestampato è assente a causa di errore di stampa.

Ogni giocatore deve anche aggiungere un Segnalino Fazione per ogni altra Fazione (anche quelle non giocanti, 6 bandierine in totale) sulla posizione "Neutrale" sul tracciato "Foreign relations", situato sulla propria Plancia Fazione.

Ad ogni giocatore viene affidata una missione personale, e viene designata anche una missione comune (vedi le modalità nella sezione MISSIONI sottostante).

## MISSIONI

- I segnalini Missione vengono scelti in modo casuale.
- Se stai giocando uno Scenario, rimuovi quelli relativi ai Mondi non presenti al setup.
- Forma una riserva con tutti i segnalini missione privi di data stampata. Al raggiungimento dell'anno indicato in ciascuno dei rimanenti segnalini, essi verranno rispettivamente aggiunti alla riserva. Ad esempio, ci sono due missioni "Titan", entrambe da 4 punti. In una appare la stampa CV 2110 e nulla nell'altra. Quella senza data entra nella riserva all'inizio del gioco, mentre l'altra quando si raggiunge l'anno 2110.
- All'inizio del gioco, ogni giocatore pesca casualmente 2 segnalini missione dalla riserva e ne sceglie uno da tenere per sé. Quella missione potrà essere completata solo dal giocatore che l'ha scelta (missione personale).
- Quindi viene pescato casualmente un altro segnalino missione, che viene reso disponibile a tutti i giocatori e collocato sulla Plancia contaturni. Esso rappresenta la missione comune, la quale potrà essere reclamata dal primo giocatore che riuscirà a completarla.

### • Un giocatore completa una Missione quando:

- Effettuando un'esplorazione, "esaurisce" il Mondo indicato sul segnalino della missione stessa, personale o comune (per la spiegazione del termine "esaurimento" si rimanda alla sezione Esplorazione (4.4)).
- Alcune missioni richiedono il completamento mediante l'utilizzo di un Veicolo con equipaggio (CV). Nel qual caso il Segnalino missione riporta anche l'acronimo CV.
- Una Missione non può mai essere completata utilizzando i Telescopi.

### • Missioni completate:

- Rimangono in possesso del giocatore per tutta la partita, ma non puoi possedere più Segnalini missione completate rispetto a quelli autorizzati dalla decade corrente: 1 nel 2030, 2 nel 2040, 3 nel 2050, 4 nel 2060 e così via.
- Se completi una missione che non puoi mantenere a causa dei limiti della decade in corso, restituisci alla riserva una missione completata qualsiasi in tuo possesso, dopo aver ricevuto in cambio 1 Punto politico e 1 Punto vittoria.
- Il completamento di una missione consente di acquisire 1 Punto politico, oltre a quello che può essere ottenuto "esaurendo" un mondo.
- Durante ogni FASE ECONOMICA (ogni 10 anni), guadagni \$ 1 miliardo di dollari per ogni missione completata.
- Alla fine del gioco, le missioni completate danno tanti Punti vittoria quanto è il valore indicato sul segnalino. Ad esempio, la missione "Titan" assegna 4 Punti vittoria.



- Quando completi una missione, pesca un nuovo Segnalino missione. Se è una missione che non è stata completata da nessuno, ma il cui mondo è già stato completamente “esaurito”, rimuovi il segnalino dal gioco e pescane un altro. La procedura vale sia per le missioni personali che per le missioni comuni.
- Se spendi **2** Punti politici, puoi in qualsiasi momento sostituire una missione non completata con un'altra pescata a caso dalla riserva.

## SEQUENZA DI GIOCO

Ogni turno rappresenta un anno. Ogni 10 turni finisce un decennio. Solo all'inizio di ogni decennio, a cominciare da quello del 2040 si gioca una Fase Economica (a termine di questa guida è stampato il riassunto della sequenza del turno).

## FASE ECONOMICA

*(solo ogni decennio a partire dal 2040, si eseguono in sequenza i passi da A a I).*

### A. Ottieni i Punti politici e risolvi gli Eventi

- Ottieni **2** Punti politici.
- Se hai la politica “Space Diplomacy” attiva o quelle direttamente superiori, ottieni i relativi Punti politici extra (solo di quella più vantaggiosa attualmente attiva).
- Ottieni **1** Punto politico per ogni Alleanza che possiedi con altre Fazioni.
- Tira 1d100 per determinare un Evento e applica il risultato sulla sezione “Eventi” (a pag.28). A partire dall’anno 2100 esegui due Eventi (se con il risultato del secondo tiro si ripropone l’evento appena risolto, ignora il secondo Evento).



### B. Fase di iniziativa

- Tutti i giocatori tirano 1d100 per l'iniziativa, ma prima devono dichiarare se intendono spendere Punti politici per aumentarne il risultato. I risultati del tiro indicano l'ordine di gioco, dal risultato maggiore al risultato minore.
- Tutti possono spendere Punti politici per aumentare il risultato del 10% per ogni Punto speso. Ogni giocatore deve dichiarare l'aumento percentuale che andrà ad applicare prima di tirare i dadi. I numeri stampati sul tracciato dell'iniziativa limitano anche il numero di Punti politici spendibili in questa fase, in relazione alla posizione occupata (es. 1<sup>a</sup> posizione = un solo Punto politico spendibile; 7<sup>a</sup> posizione = sette Punti politici spendibili).
- Se hai “Military Policy” attiva o quelle direttamente superiori, puoi modificare la percentuale del +20%, +40% o +50%, in base alla tua Politica attualmente attiva.
- A meno che non sia indicato diversamente, l'Iniziativa determina l'ordine di gioco in ogni Fase.

### C. Fase diplomatica

- Tira 1d10 e confronta il risultato con i numeri stampati sulla Tabella dell'Iniziativa (Nord America = 1, Russia = 2, ecc.). Sposta tutte le relazioni della fazione individuata dal dado, di uno spazio verso il Neutrale, se già si trova su “Neutrale” non avviene nessun spostamento.
- Tutti i giocatori dovranno armonizzare la propria situazione diplomatica sulla propria Plancia di fazione, nei confronti della Nazione individuata al punto precedente in modo che i rispettivi status diplomatici coincidano.
- Se il risultato del tiro è 8 o superiore, ignoralo e non procedere a un nuovo tiro.



- In ordine inverso rispetto all'iniziativa, tutti i giocatori annunciano quanti Punti politici spenderanno nel tentativo di cambiare le loro relazioni.
- Il costo per tentativo (tiro) è pari a 1, 2, 3, 4...ecc. Punti politici per il 1°, 2°, 3° o 4°... ecc. tentativo (Esempio: 4 tentativi costano 1+2+3+4=10 Punti politici).
- Tira 1d10 per ogni tentativo. Un risultato di **6 o meno** è un successo e la relazione può essere spostata di uno spazio.
- Due fazioni che interagiscono con interessi opposti (una che tenta di migliorare le relazioni e una che tenta di peggiorarle), annullano i rispettivi risultati positivi, e solo chi ne ottiene di più, può eventualmente modificare la relazione.
- Non puoi andare in "Embargo" a meno che tu non abbia la politica "Military Policy" attiva, e non puoi andare in Guerra a meno che tu non abbia la politica "Vigorous Military Policy" attiva.

## D. Fase di produzione

- Ottieni la produzione della Terra (Denaro e tecnologia) in relazione al decennio in corso, come indicato sulla tua Plancia Fazione nella sezione "Earth Production". N.B. A parte quelle tecnologiche, la Terra non produce altri tipi di risorse, la cui produzione è esclusivo appannaggio delle Basi o delle Navi, ma sulla Terra è possibile convertire il denaro in Minerali, Forniture e Carburante, al costo di \$1 miliardo per ogni risorsa convertita.

### DENARO

- Possono aumentare la tua liquidità:
  - La politica "Space Economics" o superiori (\$ 2miliardi, \$4 miliardi, \$8 miliardi).
  - Gli status di ogni Fazione avversaria sul tracciato "Foreign Relations" situato sulla propria Plancia Fazione (\$1 miliardo, o più).
  - Per "Blocchi" inflitti (\$2 miliardi per blocco).
  - Per Missioni completate (\$1 miliardo per ogni missione completata).
  - Ogni Punto politico in tuo possesso può essere convertito in \$1 miliardo di dollari in qualsiasi momento.
- Riduci di \$1 miliardo la tua riserva di liquidità per ogni Pirata attivo, e aggiungi quel denaro alla riserva dei Pirati.
- Controlla i limiti di Supporto unità sulla tua Plancia Fazione. Quello è il numero di navi e basi che puoi supportare gratuitamente. Alcune politiche modificano tali limiti. I costi aggiuntivi per le unità in eccedenza al proprio limite sono i seguenti:
  - Costo extra di ogni CV oltre il limite: \$4 miliardi / \$10 miliardi / \$18 miliardi / \$28 miliardi, per il primo, il secondo, ecc.
  - Costo extra di ogni Base oltre il limite: \$4 miliardi / \$10 miliardi / \$18 miliardi / \$28 miliardi, per la prima, la seconda, ecc.
  - Costo extra di ogni RE (le Sonde non contano) oltre il limite: \$2B / \$5B / \$9B / \$14B, per il primo, il secondo, ecc.
- Non puoi mai avere più di quattro Navi/Basi/RE oltre il tuo limite.
- Se hai un numero minore di unità rispetto al tuo limite supportabile, ottieni \$1 miliardo per ogni "slot" vuoto.



### RISORSE E TECNOLOGIA

- Le Basi producono risorse e tecnologia in accordo con queste condizioni:

#### Risorse

- In ogni fase economica, ogni giocatore può produrne un unico tipo di risorsa in ogni Base contenente Stazioni minerarie e/o Laboratori di ricerca. N.B. anche se nella stessa Base sono presenti entrambe le tipologie di strutture (per una scelta di flessibilità), bisognerà comunque scegliere se far produrre l'una o l'altra, non entrambe.
- Il Mondo su cui è posizionata la Base deve avere una produzione maggiore di zero e la Base deve contenere Stazioni minerarie o superiori.
- I valori di produzione sono dati dalla somma dei valori di produzione stampati sulla Tessera Mondo (se presente) più eventuali bonus addizionali (produzione intrinseca) con simbolo



+ stampati sulla Plancia del Mondo stesso. N.B. se un Mondo è privo di Tessera Mondo il suo valore di produzione sarà zero più i valori di produzione intrinseca del Mondo, quelli con simbolo +.

- Una piccola Stazione Mineraria può produrre risorse di FORNITURE, MINERALI o COMBUSTIBILE pari al valore di produzione del Mondo (se il Mondo consente di produrre più di una tipologia, il giocatore ne sceglie solo una, non un mix tra quelle possibili).
- I segnalini di Strutture più grandi frutto di upgrade, indicano eventuali ulteriori bonus di produzione da aggiungere al totale.
- Il numero di Insedimenti non danneggiati aggiunge un bonus in risorse (Vedi Plancia Fazione, sezione “Base population” colonna “Resource”).
- Se sei il giocatore Asiatico, aumenta di +1 la produzione delle tue Basi.
- Riduci il valore di produzione di 1 per ogni giocatore che abbia già prodotto prima di te lo stesso tipo di risorsa nell'ordine di iniziativa, e che si trova sullo stesso Mondo (la regola viene applicata anche per l'orbita terrestre).
- Ridurre il valore di produzione di 1 per ogni pirata presente nello Spazio di Avvicinamento (Flyby) del mondo in cui è allocata la Base.
- Se la Base subisce un “Blocco” la sua produzione, dopo l'applicazione di tutti i modificatori, viene dimezzata.

### Tecnologia

- Un Laboratorio di Ricerca produce risorse tecnologiche di INGEGNERIA, FISICA o BIOLOGIA in funzione al Mondo in cui è stato costruito.
- La quantità di risorse tecnologiche che viene prodotta è data dalla somma tra il valore di produzione tecnologica presente sulla Tessera Mondo più i bonus o malus sottoelencati. Nell'orbita terrestre può esserci una Base con Laboratorio ed è possibile produrre 3 punti base in qualsiasi tipo di tecnologia, incrementabili dai seguenti bonus o malus.
- Piccoli Laboratori producono +1 Punto tecnologia; i Grandi Laboratori +3 punti. Sottrai -1 per ogni eventuale punto presente sulla Struttura.
- Aggiungi +1 o +2 se sono stati trovati “Segni di vita” o “Vita” rispettivamente in quel mondo (la Terra ovviamente non è contemplata).
- Il numero di Insedimenti non danneggiati presenti in una base aggiunge un bonus in tecnologia (Vedi Plancia di Fazione, sezione “Base population” colonna “Tech”).
- Se sei il giocatore Asiatico, aumenta di +1 la produzione delle tue Basi.
- Ridurre la produzione di -1 per ogni giocatore che produce lo stesso tipo di tecnologia prima di te nell'ordine di iniziativa, e che si trova sullo stesso Mondo (la regola viene applicata anche per l'orbita terrestre).
- Ridurre la produzione di -1 per ogni pirata presente nello spazio di avvicinamento (Flyby) del mondo in cui è allocata la base.
- Se la Base subisce un “Blocco” la sua produzione, dopo l'applicazione di tutti i modificatori, viene dimezzata.



## E. Trasporto di risorse

- Se possiedi i diversi livelli della tecnologia “Trade Routes”, puoi trasferire istantaneamente (praticamente un teletrasporto) un numero limitato di risorse (5, 10 o 15), tra Basi divese o tra una Base e la Terra. Non è possibile trasferire da o verso i mondi che stanno subendo un “Blocco”, o verso mondi in cui è presente un Pirata nello Spazio di avvicinamento (Flyby).

## F. Aggiungi Basi NPF (Non Player Faction), Asteroidi, Pirati e Segnalini commerciali

- Tira 1d100 per generare una Base di una Fazione Non Giocante (NPF); il Mondo in cui tale base verrà costruita è determinato dal risultato del tiro del dado, confrontato con le cifre percentuali stampate sulle plance di ogni Mondo (es: su Marte, dal 20% al 26%). Poiché questo viene verificato ad ogni inizio di decennio, potrebbero entrare in gioco basi NPF di varie Fazioni su molteplici Mondi.



- Se il risultato percentuale indica un Mondo non presente nello Scenario in corso, la procedura termina, e non si procede oltre.
- Una volta individuato il Mondo controlla se nel suo riquadro Flyby compare un numero di decade uguale o inferiore alla decade corrente, nel qual caso posiziona una Base casuale in quel Mondo (Se possibile sarà una Base di superficie, altrimenti sarà una Base orbitale). Per determinare la Fazione tira un D10 e confronta il risultato con i numeri stampati sul Tracciato Iniziativa finché non viene individuata una fazione NPF utilizzabile.
- A partire dal 2050, aggiungi allo stesso modo un Asteroide e un Pirata, ma posizionali sullo Spazio di avvicinamento Flyby.
- Se ci sono 4 giocatori in gioco, dopo il 2080 tira un ulteriore 1d100 per Pirati e Asteroidi.
- A partire da 2100, tira un ulteriore 1d100 per Pirati e Asteroidi.
- I Pirati usano il lato del segnalino con il valore più basso; dopo il 2120 iniziano a usare il lato più forte. Aggiungere 5 miliardi alla cache dei Pirati per ogni Pirata che entra in gioco.
- Assegnate i Segnalini Commerciali a ciascuna base che ne è sprovvista.
  - Pesca casualmente un segnalino e il suo lato attivo (comprare o vendere).
  - Se la Base è di una Fazione giocante, deve avere almeno un Insegiamento.
  - Se la base è NPF, mettilne uno ogni volta che ne è sprovvista.
- Se la Base sta subendo un “Blocco” non assegnare nessun segnalino Commerciale.



## G. Sviluppare tecnologie

- Ogni punto politico può essere convertito in 2 punti di qualsiasi tecnologia (3 punti tecnologia se possiedi “Unified Space Diplomacy”).
- Converti tutti i Segnalini tecnologia in tuo possesso in punti tecnologia sul tuo Tracciato tecnologico.
- Aggiungi i punti Biologia e Fisica delle tecnologie “Signs of Life” o “Life”, se le hai sviluppate (Vedi Albero Tecnologico).
- In ordine inverso rispetto all'iniziativa, sviluppa una tecnologia (pagandone ovviamente il costo in punti tecnologici della tipologia richiesta, decurtando l'ammontare della spesa sul Tracciato tecnologico), oppure passa.
  - Devi sviluppare le tecnologie nell'Albero Tecnologico, da sinistra a destra in modo propedeutico, seguendo le linee di collegamento in modo che la prossima tecnologia da sviluppare debba avere tutte le tecnologie precedenti collegate ad essa, già sviluppate. Ad esempio per sviluppare “Advanced Life Support” devono essere già state sviluppate “Space Operations”, “Mechanical Counterpressure Suits” e “Advanced Astrodynamics”. Per contrassegnare un nuovo sviluppo tecnologico si piazza il proprio segnalino di Fazione sulla relativa casella dell’Albero Tecnologico.
  - I benefici delle Tecnologie e delle Politiche sono cumulativi solo se esse non sono collegate da un percorso di sviluppo continuo che incrementa lo stesso beneficio, di qualunque lunghezza. Ad esempio, la Politica “Vigorous Space Diplomacy” fa ottenere +4\$B, i \$2B frutto di “Space Diplomacy” non vengono considerati perché lo stesso beneficio si è evoluto in modo diretto nella Politica successiva. Ciononostante, il +1 all’esplorazione robotica della Politica “Unified Robotic Policy” si aggiunge al +3 della Tecnologia “Artificial Intelligence”, dato che la Politica e la Tecnologia non sono collegate da nessun percorso diretto.
  - Al centro di ogni riquadro tecnologia è indicato il costo in punti tecnologia necessario al suo sviluppo (Ad esempio, lo sviluppo di “Bomber Drones” costa 20 punti tecnologia di Ingegneria). Il costo è modificato di -3 per ogni giocatore che ha precedentemente sviluppato quella tecnologia, fino ad un costo minimo di 5. Se sei il giocatore dalla Cina, la tecnologia costa -4 per ogni giocatore che l'ha già precedentemente sviluppata. Se sei il giocatore USA/Canada, la tecnologia costa -2 se sei il primo a svilupparla.
  - Se passi, non puoi sviluppare ulteriori tecnologie in questa fase.



- Ripetere il processo fino a quando tutti hanno passato.
- Infine, dimezza i punti residui sul tracciato tecnologico per ognuno dei 3 tipi di tecnologia.

## H. Crescita spontanea degli Insedimenti

- Sommare il numero di Insedimenti in ciascuna Base. Per ogni 10 insediamenti, aggiungi un insediamento aggiuntivo. Per il numero di Insedimenti rimanenti insufficienti a formare una decina, Tira 1d10, se il risultato è uguale o minore alla frazione in questione, aggiungi un altro Insedimento.
- Se una Base sta subendo un "Blocco", perde gli insediamenti invece di guadagnarli usando lo stesso metodo.
- La Politica di "Unified Space Settlement" ti permette di tirare 2d10 e scegliere il risultato più utile.

## I. Fase Politica

• Seleziona gratuitamente **una** (solo una) nuova Politica e contrassegnala con il Segnalino della tua Fazione. Il processo è uguale a quanto descritto per la Tecnologia, con la differenza che è gratuito. Potete avere solo una Politica Unificata e non potete avere in totale più di 10 politiche, ma potete scegliere di abbandonare una vecchia politica per poterne selezionare una nuova (semplicemente rimuovete la vecchia quando ne scegliete una nuova).



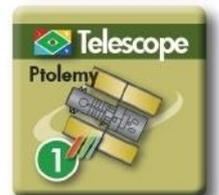
• Questi sono i benefici e gli effetti delle diverse Politiche che potresti adottare:

- Limite di supporto base aumentato (Plancia Fazione): 0, +1, +2;
- Aumento del limite di supporto per Esploratori Robotici (RE Plancia Fazione): 0, +1, +2;
- Limite di supporto aumentato per Veicoli con Equipaggio (CV Plancia Fazione): 0, +1, +2, +3;
- Possibilità di aumentare la crescita dell'insediamento: 0, tira dadi extra;
- Ottenere Segnalini Politici Extra: 0, +1, +2;
- Aumentare la produzione della Terra: 0, +2 miliardi di dollari, 4 miliardi di dollari, 8 miliardi di dollari
- Migliora l'Esplorazione Robotica: +1;
- Politica militare:
  - Nessun effetto.
  - Dichiarare un Embargo; +20% sul tiro Iniziativa.
  - Dichiarare una Guerra; +40% sul tiro Iniziativa.
  - +2 Punti Tattici Extra; +50% sul tiro Iniziativa.
- Politica diplomatica:
  - Ottieni 1 Segnalino Politico extra.
  - Ottieni 2 Segnalini Politici extra.
  - ogni Punto Politico può essere convertito in 3 Punti Tecnologici a scelta.

# OGNI TURNO HA LE SEGUENTI FASI (da 1 a 8)

## 1. COSTRUZIONE E MANUTENZIONE DI NAVI

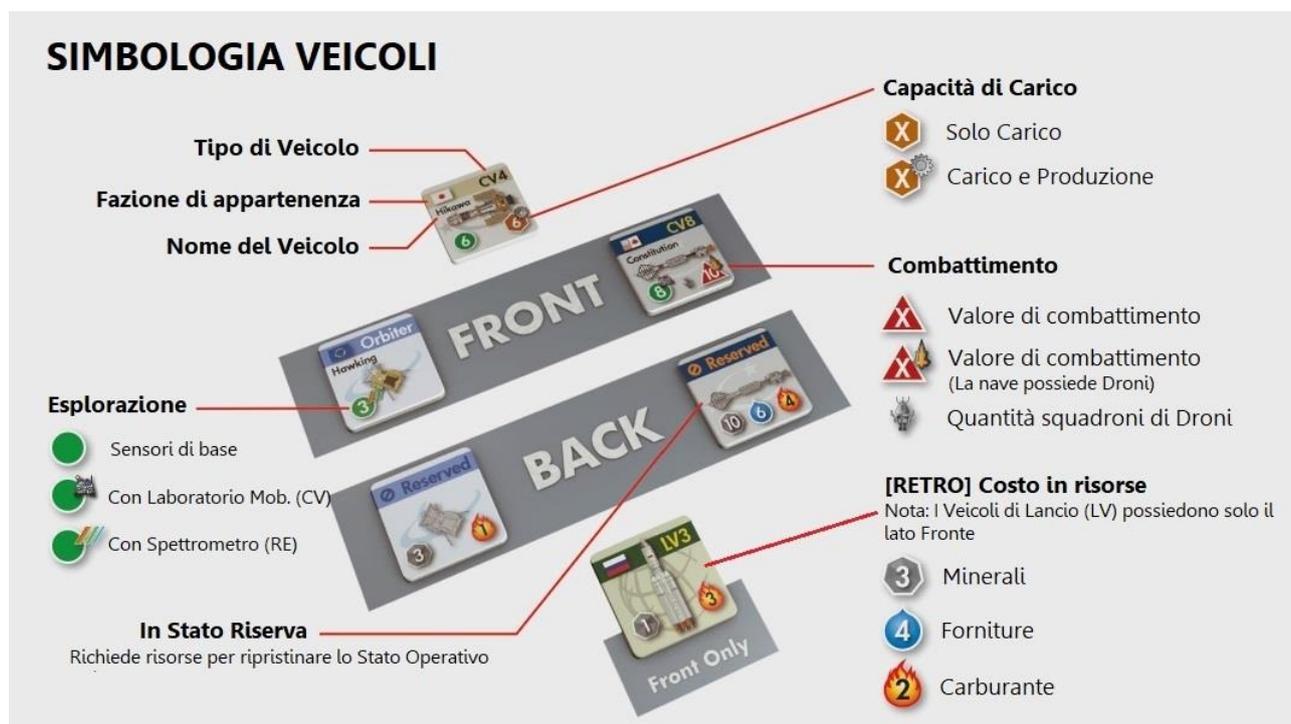
- Ci sono tre tipi di navi:
  - Vettori (Launch Vehicles, LV). che hanno la principale funzione di superare il pozzo gravitazionale di un Pianeta e portare dei carichi nello spazio. Le loro dimensioni possono variare: da LV1 a LV4 .
  - Esploratori Robotici (Robotic Explorers, RE), hanno la funzione di raccogliere dati scientifici per l'incremento della ricerca tecnologica. Essi a loro volta si dividono in:
    - Sonda (Probe).
    - Telescopio Spaziale (Space Telescope).
    - Esploratore Orbitante (Orbiter).
    - Esploratore di Prossimità (Flyby).
    - Esploratore di Superficie (Rover).
  - Veicoli con equipaggio (Crew Vehicle, CV). Sono delle vere Navi Spaziali con equipaggio umano. Le loro dimensioni possono variare da CV2 a CV9.
- Ogni faccia di un segnalino LV è un'unità diversa. Tutti gli altri segnalini nave hanno due lati: in cui una faccia indica che il veicolo è Operativo e le sue caratteristiche sono attive, mentre il retro è usato per indicare il costo di costruzione della nave, e l'attivazione dello stato "Riserva".
- Costruire un LV costa le risorse indicate sul fronte del segnalino. Puoi costruire solo i veicoli rappresentati dai segnalini che hai a disposizione, una volta entrati tutti in gioco, non potrai più costruirne altri.
- Costruire un Veicolo con Equipaggio (CV) o un Esploratore Robotico (RE) costa i tipi di risorse indicati sul retro di ciascun segnalino.
- Il pagamento delle risorse per la costruzione deve provenire dal luogo in cui avviene la costruzione stessa. Sulla Terra (e solo sulla Terra) puoi pagare **\$ 1 miliardo di dollari in sostituzione di ciascuno dei punti risorsa necessari alla costruzione**.
- Sulla superficie Terrestre ogni Fazione ha uno Spazioporto Grande equipaggiato per tutte le esigenze, eccetto per costruire o riparare navi CV5 o superiori (a meno che tu non abbia la tecnologia "Space Elevator"). Devi sviluppare la tecnologia Ascensore Spaziale per costruire o riparare navi CV5 o superiori sfruttando lo Spazioporto situato sulla superficie Terrestre. (in alternativa, se hai una Base in orbita Terrestre provvista di Spazioporto Grande, puoi costruire e riparare Navi di qualsiasi dimensione).
- Per costruire LV e CV di dimensioni sempre maggiori è necessario sviluppare le relative Tecnologie nella sezione Ingegneria. All'inizio del gioco la maggior parte delle Fazioni sarà in grado di costruire LV 1, LV2, LV3 e CV2 (in ogni caso è consigliabile controllare sempre se si possiede l'adeguata tecnologia di costruzione prima di procedere). Dal punto di vista tecnologico gli Esploratori robotici (RE) saranno tutti disponibili da subito per la loro costruzione.
- Per quanto riguarda la costruzione e la riparazione delle unità sulle Basi, essa sarà anche soggetta a restrizioni dovute al tipo di struttura esistente sulla Base stessa. La tabella sottostante indica quali tipi di Stazioni di servizio e Spazioporti possono costruire (C), rimuovere lo status riservato (R) o riparare, in funzione delle loro dimensioni e delle varie tipologie di Veicoli:



	LV1	LV2	LV3	LV4	RE	CV2	CV3	CV4	CV5	CV6+	Ripara
SRP	C	C				R					1
SRG	C	C	C	C		R	R				2
SP	C	C	C	C	C	C/R	R	R	R		3
SG	C	C	C	C	C	C/R	C/R	C/R	C/R	C/R	SL

**SRP** = Stazione di Rifornimento Piccola      **C** = è possibile Costruire  
**SRG** = Stazione di Rifornimento Grande      **R** = Rimozione status "Riservato"  
**SP** = Spazioporto Piccolo      **1,2,3** = Danni riparabili  
**SG** = Spazioporto Grande      **SL** = Senza limite

- Se una Stazione di Servizio o uno Spazioporto hanno ricevuto punti danno, si considerano una Struttura di livello inferiore a quella attuale (ad esempio, uno SP danneggiato sarebbe considerata una SRG).
- In questa Fase, per riparare ogni punto di danno, paga 1 Minerale.
- Per scopi strategici è possibile costruire una Nave e metterla direttamente in "Riserva". Se lo fai, sottrai 1 FORNITURA e 1 CARBURANTE dal suo costo di produzione.
- Togliere un Veicolo con Equipaggio dallo status "Riserva":
  - Sulla Terra: \$ 2 miliardi.
  - In una Base: 1 FORNITURA + 1 CARBURANTE.



Lo status "Riserva" sul retro dei token dei vari tipi di Esploratori Robotici (RE) non ha alcuna utilità nel gioco. Non trovando alcuna norma in merito nel regolamento ufficiale, è probabile che si tratti di un vecchio retaggio della prima stesura del gioco, mai eliminato, senza alcuna utilità attuale. Rimane comunque possibile una sua parziale implementazione come descritto dalla regola "Avaria degli Esploratori Robotici" (redatta dal sottoscritto AZ) nella sezione Regole Opzionali.

- Riparare ogni punto di danno su un Veicolo con Equipaggio (CV) costa:
  - In una Base: 1 MINERALE
  - Sulla Terra: 1 miliardo di dollari.
- Oltre alla costruzione è possibile effettuare anche la demolizione di Veicoli con Equipaggio non danneggiati, ottenendo sia In una Base che sulla Terra: metà di ciascun tipo di risorse necessarie per costruirla. Si riduce ulteriormente di 1 Fornitura e 1 CARBURANTE se si demolisce un Veicolo con Equipaggio che si trova in “Riserva”. L’ammontare di risorse ottenuto viene convertito in Miliardi di dollari e aggiunto tutto alle tue finanze sulla Terra.
- Puoi demolire le navi che possiedi in qualsiasi momento, eccetto nella Fase di Combattimento.
- **Regola facoltativa** (compare nel documento dell'errata): un giocatore può accedere ai servizi delle Installazioni nelle Basi di un altro giocatore con cui abbia un rapporto diplomatico Neutrale o Libero commercio, se paga quanto concordato tra le parti (in caso di Alleanza, l’accesso ai servizi delle basi alleate è sempre possibile).

## 2. MOVIMENTO

• Se sei il giocatore Sud America/Africa, i tuoi veicoli possono trasportare 1 risorsa extra quando lasciano la Terra.

• **Raggruppamento**: un gruppo di Navi, più una Base eventuale, può agire come una singola forza.

- Le Navi che formano una Flotta devono dichiararlo in modo da poter determinare le loro azioni in combattimento e i segnalini che le rappresentano vanno impilati a formare un unico stack. Una flotta può essere costituita da CV e/o LV che trasportano Risorse o Esploratori Robotici RE.
- Le flotte di diverse Fazioni se posseggono tra loro la relazione diplomatica “Alleanza” possono ulteriormente raggrupparsi in un’unica Flotta.
- Se una Nave o una parte della Flotta si raggruppa o si separa, viene eseguito un controllo di Avaria del Motore.
- Le flotte impilate insieme possono trasferire risorse da una Nave all’altra dotate di capacità di carico.



### 2.1. Avanzamento automatico negli spazi di trasferimento eliocentrico.

- Prima di procedere con qualsiasi movimento, fai avanzare tutte le navi che si trovano all’interno di una casella di trasferimento eliocentrico di uno spazio verso la casella Flyby dello stesso Mondo, fino al suo raggiungimento.
- Questo NON è un movimento volontario; esso viene eseguito **automaticamente**.
- Non richiede il tiro per il controllo dell’Avaria al motore.

### 2.2. Movimenti all’interno dei Sistemi Planetari.

• Normalmente i giocatori si muovono in ordine inverso rispetto all’iniziativa, ma ALL’INIZIO di questa fase, un giocatore con un’iniziativa migliore può dichiarare che si muoverà prima di qualcun altro con un’iniziativa peggiore.

• **Il movimento volontario** può essere effettuato:

- Da uno spazio di avvicinamento Flyby, come inizio di un trasferimento eliocentrico verso un altro Mondo (**2.3**).
- Tra un mondo e la sua orbita (Es.: tra la superficie Terrestre e la sua orbita).
- Tra orbite di corpi celesti appartenenti allo stesso sistema planetario (es: tra l'orbita della Terra e l'orbita della Luna).
- Lungo le frecce di movimento da/verso l'orbita di un corpo celeste e uno spazio di avvicinamento Flyby (Es.: Tra l'orbita lunare e lo spazio di avvicinamento Flyby alla Terra). Si noti che, seguendo le frecce, per raggiungere certi Mondi di un sistema planetario devi passare attraverso altri, o attraverso lo spazio di avvicinamento Flyby.
- Ad ogni turno possono essere combinati più tipi di movimento, compreso l’inizio dei trasferimenti eliocentrici, e la combinazione di movimenti richiede l’effettuazione di un unico tiro per avaria del motore,
- **ma devi fermarti se:**
  - Atterri in un Mondo.
  - Ormeggi ad una Base.

- Carichi o scarichi risorse da una Nave all'altra.

• **Flotte Alleate** composte da Navi multigiocatore:

- Hanno bisogno dell'accordo di tutti per muoversi, bloccare, intercettare o impegnarsi.
- Un giocatore può lasciare la flotta in qualsiasi momento.
- Il giocatore con la minore iniziativa prende le decisioni in combattimento ed è il primo a esplorare e commerciare.

**2.3. Movimento verso tracciati di trasferimento eliocentrico**

- Consente il movimento tra i diversi Sistemi Planetari.
- Il movimento inizia in uno spazio Trasferimento eliocentrico (calcolato mediante il **tempo** del tragitto, come descritto sotto) sulla plancia del Mondo destinazione, e procede di una casella a turno fino a raggiungimento dello spazio di Avvicinamento Flyby dello stesso Mondo. Per dettagli del movimento degli Esploratori Robotici Flyby, vedere **(4.2)**.
- Il raggio d'azione di una Nave con equipaggio (CV) è determinato dalla tecnologia posseduta: Orbital Rendez Vous: solo orbita Terrestre e satelliti Terrestri; Advanced Astrodynamics: raggio 1; Advanced Life Support: raggio 2; Long Duration Space Flight: raggio 3; Close Cycle Life Support: raggio 4; Deep Space Exploration: raggio 5; Safe Crew Ibernation: raggio illimitato.
  - La portata di una nave con equipaggio è misurata dalla Terra o da una Base dotata di una Stazione Rifornimenti o Spazioporto in grado di rimuovere l'eventuale status "Riserva" da quella nave.
  - Se una Base in grado di estendere la portata di una Nave, viene distrutta, la Nave che si ritrova fuori dal proprio raggio d'azione a causa della distruzione della Base, assume immediatamente lo status "Riserva".
- Il **tempo** (espresso in numero di turni) per effettuare il trasferimento eliocentrico tra un Sistema e un altro, è la differenza tra i numeri stampati sulle plance di ogni corpo celeste (sotto il nome), modificata della tecnologia propulsiva che hai sviluppato (per i calcoli esatti, vedere la "Tabella di riduzione del tempo di volo").
- Per trasferimenti di valore superiore a 6 turni, utilizzare i Segnalini Trasferimento Eliocentrico +6/+12.

TABELLA DI RIDUZIONE DEL TEMPO DI VOLO																
	DISTANZA DA PERCORRERE															
Tech.	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	15	20	25	30	45
<b>0.9</b>	2	3	4	5	5	6	7	8	9	10	11	14	18	23	27	40
<b>0.8</b>	2	2	3	4	5	6	6	7	8	9	10	12	16	20	24	36
<b>0.7</b>	1	2	3	4	4	5	6	6	7	8	8	11	14	18	21	32
<b>0.6</b>	1	2	2	3	4	4	5	5	6	7	7	9	12	15	18	27
<b>0.5</b>	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	8	10	13	15	23
<b>0.4</b>	1	1	1	2	2	3	3	4	4	4	5	6	8	10	12	18
<b>0.2</b>	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	9

**2.4. Movimento con i Veicoli di lancio (LV)**

- I Vettori possono trasportare una Nave con equipaggio (CV) o un Esploratore robotico (RE). L'Esploratore robotico può a sua volta, trasportare o meno una Sonda.
- Per lasciare la Terra, un Veicolo con equipaggio (CV) deve essere trasportato da un Vettore (LV) di dimensioni uguali o superiori. Partendo da una Base installata sulla superficie di altri Mondi, le Navi con equipaggio non hanno bisogno di Vettori.
- Gli Esploratori Robotici (RE) devono essere trasportati da un Vettore (LV) durante il loro primo movimento, indipendentemente dalla loro destinazione.



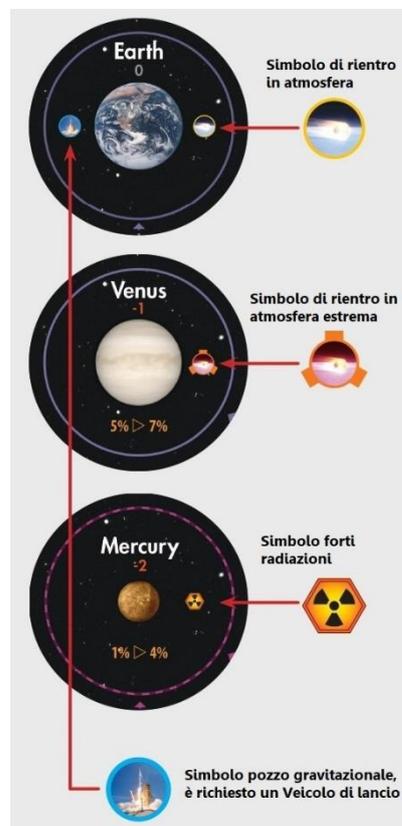
- Nel caso degli Esploratori Robotici (RE), si riduce il tempo di trasferimento eliocentrico di 1 per ogni differenza in Dimensione del Vettore (LV) superiore a 1 (es: -3 per un LV4).
- I Vettori possono trasportare tanti punti risorsa quante sono le loro dimensioni, tra le Basi o da una Base alla Terra. Questo movimento di trasporto è istantaneo. Possono essere intercettati in uscita, ma non al loro arrivo nel sistema Planetario di destinazione.
- I Vettori scaricano il loro Esploratore robotico (RE) sulla casella di trasferimento eliocentrico calcolata (il quale poi procederà autonomamente), oppure coprono tutto il percorso se la destinazione si trova nello stesso sistema Planetario.
- Normalmente, dopo aver completato la loro missione, i Vettori sono sempre persi. Ma se possiedi la tecnologia "Reusable launch Vehicles", essi possono essere recuperati, tira 1d100: se ottieni il **25% o meno**, vengono distrutti da un'avaria, altrimenti tornano al punto di partenza, pronti per un riutilizzo nei turni successivi. (Questo tiro è indipendente da quello descritto nella sezione 2.5).

## 2.5. Avarie al motore

- Verifica la possibile avaria del motore ogni volta che una nave viene spostata volontariamente. Per ogni nave la verifica viene effettuata solo una volta per turno. Un Vettore che trasporta una Nave con equipaggio, o un Esploratore robotico, effettua un singolo tiro che conta per entrambe le unità.
- Tira 1d100: fallisci se ottieni il **5% o meno**. Ciò vale normalmente per il lancio di Esploratori robotici (RE), ma se lanci una Nave con equipaggio (CV) con un Vettore (LV), sottrai dalla percentuale il valore della sua dimensione, fai la stessa operazione se muovi una Nave con equipaggio (CV). Ad esempio all'inizio del gioco un CV2 avrà una percentuale di avaria al motore pari al 3%, ovvero 5% - 2% dato dalla sua dimensione. La tecnologia "Ultra Heavy Launch Vehicles" riduce la percentuale di insuccesso al **4%** per i vettori e la tecnologia "Frigates" al **3%** per i (CV). Se la percentuale di avaria al motore si riduce a **0%** ovviamente non è necessario effettuare il tiro, da ciò deriva che il tiro "avaria al motore" si effettuerà principalmente nella prima parte della partita, ed andrà progressivamente a scemare con l'incremento delle tecnologie e delle dimensioni delle Unità.
- Ogni volta che un Vettore viene distrutto a causa di un fallimento, il suo carico è perso.
- Per ogni Esploratore Robotico (RE) che perdi a causa di un'avaria al motore, e per ogni Vettore (LV) con un carico perso (tranne quando la distruzione è derivante da un tentativo di rientro), estrai casualmente **1 segnalino risorsa tecnologia Ingegneristica**.
- Per ogni nave con equipaggio CV2 persa, estrai casualmente **3 segnalini risorse tecnologia ingegneristica gratuitamente e 5 segnalini risorse tecnologia ingegneristica per un CV3**.

## 2.6. Intercettazione

- L'intercettazione è un'azione ostile e può essere effettuata solo se le relazioni diplomatiche tra i giocatori coinvolti sono settate su "Guerra" (ovviamente eccetto contro i Pirati).
- L'intercettazione è possibile solo se l'intercettore e l'intercettato si trovano nella stessa locazione (Mondo, orbita o spazio Flyby), contro unità in uscita da essa.
- Si risolvono come una "Ricerca" (3.1.).
- Vettori (LV) ed Esploratori Robotici (RE) intercettati senza scorta di Navi con equipaggio (CV) vengono automaticamente distrutti.
- Le Navi con equipaggio (CV) intercettate hanno queste opzioni:
  - Smettere di muoversi, oppure;
  - Risolvere immediatamente l'intercettazione come se fosse una risoluzione di combattimento (3.4).
- Dopo il combattimento causato dall'intercettazione, le navi intercettate sopravvissute possono:
  - Completare il loro movimento;
  - Annullarlo e fermarsi;
  - Effettuare un movimento diverso, anche soggetto ad un'ulteriore possibile intercettazione.



- Un Pirata situato sullo Spazio di avvicinamento (Flyby) tenterà sempre di intercettare flotte contenenti Navi con equipaggio (CV) che tentano di allontanarsi da quella locazione, anche quando stanno per effettuare un trasferimento eliocentrico, a meno che la Nave con equipaggio possieda un valore di combattimento o formi una flotta con altre Navi che posseggano valori di combattimento. Inoltre tenterà anche di intercettare un Vettore (LV) senza scorta che trasporta risorse o Esploratori robotici.

## 2.7. Rientro in atmosfera

- I mondi con il simbolo "Rientro" hanno un'atmosfera significativa e permettono il rientro al suolo. In essi però non possono atterrare o essere costruite sulla superficie, le navi di dimensioni pari o superiori a CV5.
- Sebbene ci sia di default uno Spaziporto Grande sulla superficie Terrestre, le navi CV5 o superiori necessitano della tecnologia "Space Elevator" per considerarsi a contatto con la superficie, per costruirle, o per mantenerle. Uno Spaziporto Grande costruito su una Base orbitante rappresenta un'alternativa a questo problema.

## 3. COMBATTIMENTO

• Può essere fatto solo se le relazioni Diplomatiche dei giocatori coinvolti sono su settate su "Guerra".

- Non si può combattere nell'orbita Terrestre.
- Una flotta che include una Base non può iniziare un combattimento, può solo difendersi.
- Se ci sono più combattimenti da risolvere, seguono l'ordine di iniziativa.
- Per risolvere un combattimento, si utilizza la Tabella di Combattimento:



- Stabilire l'Ordine di Battaglia (navi con equipaggio e/o basi coinvolte) da entrambe le Fazioni.
- Risolvi la ricerca o le ricerche, registrando i valori di ricerca di entrambe le fazioni (con l'ausilio dei segnalini numerici), e verificando eventuali rese.
- Determinare i Punti Tattici, quale giocatore li possiede, e per cosa li utilizza.
- Determinare se viene combattuto con **Assalto** (Direct Fire) o con **Fuoco a distanza** (Strike).
- Determinare le tecnologie applicabili a ciascuna Fazione.
- Calcolare il Potere di Combattimento di ciascuna Fazione.
- Determinare il Danno per ciascuna Fazione e chi lo riceve.

### 3.1. Fase di ricerca

- La ricerca è possibile solo se l'intercettore e l'intercettato si trovano nella stessa posizione (Orbita o Spazio di avvicinamento Flyby, ma NON in spazi numerati di trasferimento eliocentrico).
- La ricerca può essere effettuata solo da Veicoli con equipaggio (CV), non in Riserva, con valore di combattimento (quest'ultimo non è necessario se la ricerca viene effettuata contro i Pirati).
- Per effettuare una "Ricerca", ogni giocatore fa queste operazioni (anche se l'altra Fazione avrebbe intenzione di ritirarsi):

- Tira il **1d10** rosso.
- Il risultato minimo necessario per avere successo: **4 o meno**.
- Hai successo automaticamente se c'è una Base compresa nelle unità da ricercare.
- Aggiungere **1** al valore minimo necessario per ogni nave con equipaggio oltre la prima presente su entrambi i lati (Es.: se 3CV, cercano 2CV, aggiungete 3 punti 2+1 al valore minimo necessario, portandolo di conseguenza da un 4 o meno, a un 7 o meno).
- Se avete la tecnologia "Fighter Drones", sottraete **-1** al risultato del vostro tiro di ricerca se la vostra flotta contiene **da 1 a 4** squadre di Droni (comprendendo anche quelli supportati da "Defence Networks"), o **-2** se la vostra flotta contiene **5 o più** squadre di Droni.

- Verificare se la ricerca ha avuto esito positivo o negativo, registrando comunque il risultato finale (mediante segnalino numerico).
- Eventuali Vettori (LV) o Esploratori robotici (RE) senza scorta, localizzati dalle Navi con equipaggio (CV), vengono distrutti.

### 3.2. Resa

- Se una delle due Fazioni, dopo la fase di ricerca, ritiene che il combattimento sia senza speranza o poco conveniente, può decidere di arrendersi.
- Una resa riguarda l'intera Flotta; alcune navi non possono arrendersi e altre no.
- E' obbligatorio accettare la resa della Base, ma puoi ignorare la resa della Flotta che la contiene, trattando il relativo combattimento che ne consegue con le unità rimanenti.
- Se una Fazione accetta la resa, il vincitore:
  - Distrugge tutte le risorse trasportate su ogni Nave con equipaggio (CV) avversarie.
  - Tira 1d10 e distrugge altrettante risorse nella Base arresa (il vincitore sceglie il tipo).
  - Cattura fino alla metà delle risorse distrutte nella Flotta e/o nella Base, conformemente alla sua capacità di carico.
  - Le navi arrese vengono "Richiamate" e assumono lo status "Riserva".
  - Requisisci 1 Segnalino politico dalla Fazione arresa (se presente).
  - Una Flotta che si arrende non può essere attaccata di nuovo dalla stessa Fazione in quel turno.
- Se una Fazione non accetta la resa, si continua a combattere procedendo con lo step successivo.

### 3.3. Calcolo e applicazione dei Punti tattici

- Il totale di punti Tattici totalizzato da ogni Fazione è dato dalla somma di questi 3 fattori:
  - Il risultato finale (eventualmente modificato) del dado di ricerca dell'avversario.
  - L'applicazione dei bonus dovuti ad eventuali tecnologie possedute ("Space Missiles" e/o "Command and Control").
  - L'aggiunta di 1 punto tattico per ogni 7 punti pieni, calcolati sulla somma delle dimensioni delle Navi con equipaggio (CV) nemiche (es. un CV5 + due CV4 + un CV3 nemici, totalizzano un totale di 16 punti dimensione, i quali divisi per 7 danno diritto a 2 punti tattici aggiuntivi, con il resto di 2, il quale non viene preso in considerazione).
- Entrambi i giocatori calcolano il loro totale e lo confrontano con il totale dell'avversario. Solo chi ne ottiene di più, ha tanti Punti Tattici utili quanta è la differenza tra i due punteggi (*Nota: solitamente chi ha una flotta più piccola totalizzerà più Punti tattici dell'avversario*).
- Il giocatore in possesso di Punti Tattici utili può:
  - Spendere 1 punto tattico per effettuare un **Assalto** (Direct fire); in caso contrario sarà effettuato uno **Fuoco a distanza** (Strike) (*Nota. La differenza tra le due modalità di combattimento è che, tendenzialmente, a parità di Valore di combattimento, il Direct Fire infligge più danni. Inoltre nel Direct fire è possibile proteggere una delle proprie unità, mentre nello Strike è possibile l'utilizzo dei Droni da combattimento*).
  - Spendere 3 punti tattici per terminare immediatamente il combattimento senza conseguenze (non puoi farlo se la tua flotta include una Base).
  - Spendere nella fase di assegnazione dei punti Danno, 2 punti tattici per diminuire il danno subito di 1 punto o aumentare il danno inflitto al nemico di 1 punto.
  - Spendere nella fase di assegnazione dei punti Danno, 1 punto tattico per selezionare un bersaglio nella flotta nemica e assegnargli eventuali danni.

### 3.4. Risoluzione del combattimento

- Se si tratta di **Assalto** (Direct Fire):
  - Seleziona una delle tue Navi/Basi per "proteggerla". Non parteciperà al combattimento, ma non potrà essere danneggiata, a meno che non vengano spesi punti tattici per selezionarla come bersaglio.

- Le Navi/Basi protette diventano bersagli quando tutti gli altri bersagli non protetti vengono distrutti.
- Se si tratta di **Fuoco a distanza** (Strike):
  - Per eseguirlo è necessaria la tecnologia “Space Missiles”.
  - Decidi come impiegare gli Squadroni di Droni da combattimento che potresti avere sulle tue Navi e Strutture di difesa della Base: in modalità “Fighter Drones” o in modalità “Bomber Drones” ovviamente se si possiedono le relative tecnologie.
  - Ogni **2** punti danno eventualmente subito precedentemente, disabilita **1** Squadrone di droni.
  - Con la tecnologia “Fighter Drones”, per ogni squadrone in modalità Fighter diminuisce di **1** il danno inflitto alla tua Flotta/Base.
  - Con la tecnologia “Bomber Drones”, per ogni squadrone in modalità Bomber aumenta di **1** il danno inflitto alla Flotta/Base avversaria.
  - Ciascuno Squadrone di Fighter annulla uno Squadrone di Bomber nemico, ed esso non può più essere utilizzato per diminuire il danno.
- In entrambe le tipologie di combattimento è necessario calcolare il Valore di combattimento di entrambe le Fazioni in conflitto, sommando tra loro i seguenti fattori:
  - Somma i valori di combattimento delle tue Navi con equipaggio (CV) e delle Strutture di difesa della Base.
  - Sottrai **1** dal valore totale per ogni punto di danno eventualmente subito precedentemente.
  - Tira 1d10 e somma il risultato al totale.
  - Aggiungi **1** per ogni Nave con equipaggio (CV) o Basi nemiche, in combattimento oltre la prima.
  - Registrate la Potenza di Combattimento totale di ciascuna Fazione.

### 3.5. Determinazione e assegnazione dei punti Danno

- Determina nella seguente Tabella di Combattimento i punti di danno inflitti, individuando il Valore di Combattimento totale in funzione del tipo di combattimento effettuato.
- Il danno è considerato simultaneo. Ma verrà risolto prima sulla Fazione che ha iniziato la “Ricerca” (solitamente l’attaccante). Se la Flotta è composta da Navi e Base, il giocatore dovrà designare le proprie unità che subiranno i danni alternando i colpi subiti tra un’unità navale e la Base, escludendo ovviamente eventuali bersagli “protetti” designati nel Direct Fire.
- E’ possibile spendere **1** Punto tattico per decidere, al posto dell’avversario, il prossimo bersaglio che subirà danni, comprendendo anche eventuali bersagli “protetti”.
- E’ possibile spendere **2** Punti tattici per diminuire il danno subito di **1** punto o aumentare il danno inflitto al nemico di **1** punto.
  - Ogni colpo applica **1** Segnalino danno a una Nave con equipaggio (CV), o distrugge un Vettore (LV) o distrugge un Esploratore robotico (RE).
  - Le Navi con equipaggio (CV) sono distrutte quando accumulano segnalini danno pari alla loro dimensione.
  - Le Basi senza Strutture vengono distrutte con un singolo punto danno e dalla loro distruzione, il possessore ottiene la pesca di **1** Segnalino Ingegneria.
  - I colpi subiti da una Base possono essere applicati alle Strutture o alle loro risorse immagazzinate (deve esserci un bersaglio valido da scegliere). Ogni Struttura colpita

TABELLA DI COMBATTIMENTO		
Valore di combattimento DIRECT FIRE	DANNI INFLITTI	Valore di combattimento STRIKE
4 o meno	0	6 o meno
5-7	1	7-8
8-10	2	9-10
11-13	3	11-12
14-15	4	13-15
16-17	5	16-18
18-19	6	19-21
20-21	7	22-24
22-23	8	25-27
24	9	28-29
25	10	30-31
26	11	32-33
27	12	34-35
28	13	36-37
29	14	38-39
30	15	40-41
31	16	42-43
32	17	44-45
33	18	46-47
34	19	48-49
35	20	50-51
36	21	52-53
37	22	54-55
38	23	56-57
39	24	58-59
40 o più	25	60 o più

aggiunge un segnalino danno a quella Struttura (la sua "vita" è indicata dal numero all'interno dell'icona dello scudo). Le Strutture danneggiate sono considerate essere come la loro versione più Piccola, pertanto ad esempio gli Spaziporti e le Raffinerie danneggiati devono essere considerati come Stazioni di Rifornimento e Stazioni Minerarie (fino a quando non verranno nuovamente riparate).

- Per ogni punto di danno applicato alle risorse, distruggi **2** unità di quelle risorse (il giocatore che applica il danno può scegliere quale tipo di risorsa distruggere o distruggere due unità di tipo diverso).
- I punti danno nei Veicoli con equipaggio (CV) vengono riparati in una struttura idonea dove essi possano attraccare, pagando **1** punto di Minerale per ogni danno riparato.

### 3.6. Conseguenze del combattimento

- Guadagna Segnalini Vittoria in base ai CV distrutti: **1** per CV2 e CV3, **2** per CV4 e CV5, **3** per CV6, e **4** per CV7 o CV8. Questi punti si ottengono anche se non vinci la battaglia.
- Per ogni CV o Base che perdi (anche per mano di Pirati o incursioni NPF), ottieni allo stesso modo la pesca di segnalini tecnologia Ingegneristica (come sopra: 1 per CV2, ecc.).
- Per ogni segnalino danno su un CV, tirate 1d100 per controllare se esso viene "Richiamato" e assume lo status "Riserva". Con il 50% o meno lo farà. Le tecnologie "Space Operations" riducono rispettivamente la percentuale al 40%, 35% e 30%; le tecnologie "Space Medicines" ridurranno la percentuale rispettivamente al 25% e al 20%.
  - Se sei il giocatore dalla Russia, riduci la percentuale di un ulteriore 5%.
- Guadagni la pesca di un segnalino tecnologia Biologia per ogni tua Nave che assume lo status "Riserva".
- Le risorse imbarcate in una Flotta possono essere distrutte solo se la Nave che le contiene viene distrutta e non c'è modo di ridistribuirle tra le Navi sopravvissute.

### 3.7. Blocchi

- Se le relazioni diplomatiche dei giocatori coinvolti sono settate su "Embargo" o "Guerra", puoi effettuare un "Blocco" orbitale su una Base invece di combattere.
- La flotta che effettua il "Blocco" deve essere composta da sole Navi con equipaggio (CV), non in "Riserva", e deve avere valori di combattimento almeno pari a quelli delle "Defence networks" della Base che sta bloccando, più la metà del valore di combattimento delle Navi eventualmente raggruppate con essa.
- Quando una base è bloccata:
  - La sua produzione di tecnologia e risorse è dimezzata dopo l'applicazione di tutti i modificatori (Rif. Fase Economica – Punto D).
  - I suoi Insediamenti diminuiscono di numero invece di crescere (Rif. Fase Economica punto H).
  - Non puoi commerciare o ricevere un nuovo segnalino commercio **(7.1)**, (Rif. Fase Economica punto F).
- Il giocatore che infligge un "blocco" riceve 2 miliardi di dollari per ogni blocco attivo durante la fase di produzione (Rif. Fase Economica – Punto D).

### 3.8. Combattimento con i Pirati

- I Pirati effettuano normalmente la fase di "ricerca", e se possono, spendono Punti tattici per evitare il combattimento contro Navi dotate di armamento.
- Ogni segnalino Pirata è stampato con il suo valore di combattimento (1 o 3) e la dimensione della nave (CV2 o CV4).
- Se la tua nave viene intercettata con successo dai Pirati, puoi:
  - Pagare in contanti un importo pari al tiro di 1d10 (Importo che entra a far parte del "Bottino pirata", e ti permette di proseguire il movimento). In alternativa, puoi pagare il doppio del valore del dado per eliminare il Pirata (Questo non conta come la distruzione del Pirata e l'importo pagato va anche in questo caso nel "Bottino pirata"). Puoi indebitarti per pagare i pirati (annota l'importo e sottrailo dalla tua prossima produzione Terrestre nella fase Economica).
  - Arrenderti, e applica quanto già spiegato al punto **(3.2)** "Resa" (distruggi risorse, passa le Navi arrese allo status Riservato e perdi un Segnalino politico).
  - Combattere e iniziare il combattimento.
- Puoi effettuare una "Ricerca" sui Pirati per cercare di ingaggiarli in combattimento, ma solo un Pirata è oggetto del combattimento (il più forte se ce ne sono più di uno).

- Se costretti a combattere, i Pirati cercano sempre di scegliere il Direct Fire, spendendo ovviamente il relativo punto Tattico, in caso contrario effettueranno un normale Strike senza spendere nulla.
- I giocatori che combattono i Pirati possono scegliere come applicare tutti i danni che devono subire, a prescindere dai Punti tattica spendibili dal Pirata.
- I Pirati danneggiati ma non distrutti rimangono dove sono (con i relativi segnalini danno).
- Distruggere un Pirata ti fa guadagnare un Segnalino politico, un Segnalino vittoria e metà del “Bottino pirata” accumulato (l'altra metà continua a essere condivisa tra tutti i Pirati).

### 3.9. Blocco e Razzia alle basi NPF (Non-Player Faction)

- Per effettuare un “Blocco” a una Base NPF devi raggiungere almeno una relazione politica di Embargo o Guerra con la Fazione in questione (si applicano le restrizioni del punto (3.7), ignorando il calcolo su Navi e Defence Network avversarie).
- Se effettui “Blocchi”, riceverai 2 miliardi di dollari durante lo step di produzione nella Fase Economica, per ogni Base che stai bloccando.
- Durante la fase di combattimento, puoi tentare di “Razziare” le Basi di una NPF con cui sei in “Guerra”.
- La cattura delle risorse si risolve applicando un tiro di 1d10 sulla seguente Tabella Razzia, che specifica:

TABELLA RAZZIA		
Tiro del dado	Risorse catturate	Danno inflitto alla Flotta che esegue il Raid
1	1	4
2	2	3
3	3	2
4	4	2
5	5	2
6	6	1
7	6	1
8	6	1
9	6	0

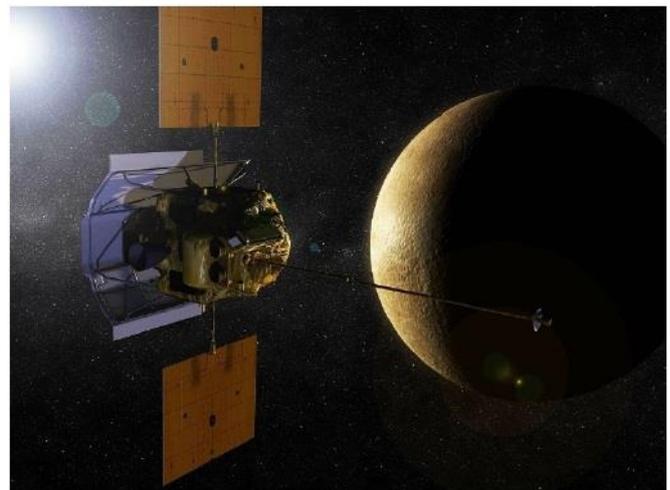
- La quantità di risorse catturate dal raziatore (Il tipo di risorse sono una tua scelta e puoi immagazzinarle nelle tue Navi con equipaggio (CV), se hanno capacità di carico).
- Il danno che subisce il Raziatore.
- Con un risultato di "0", non ci sono risorse catturate e nessun danno subito, ma la Base NPF è distrutta.
- Effettuare un controllo dell'eventuale passaggio in “Riserva” delle Navi Raziatrici per ogni punto di danno subito.
- Se effettui una “Razzia” ad una Base senza perdere nessuna Nave con equipaggio (CV), ottieni 1 Punto vittoria.

## 4. ESPLORAZIONE

- Ogni nave può esplorare solo una volta per turno, e per farlo deve avere un valore di esplorazione.
- Le Basi e le Navi impilate (ormeggiate) sulle Basi non possono esplorare.
- Puoi rivelare i segnalini tecnologia ottenuti dalle esplorazioni, o scegliere di tenerli nascosti agli altri giocatori fino al momento del loro utilizzo.

### 4.1. Metodo esplorativo

- Ogni 10 punti pieni di valore di esplorazione totalizzati, ti fa ottenere 1 SEGNALINO TECNOLOGIA pescato a caso, del tipo di risorsa indicato nel mondo esplorato (Fisica, Ingegneria o Biologia).
- Per i punti esplorazione residui (inferiori a 10) tira 1d10, e ottieni una risorsa tecnologica extra dello stesso tipo, pescata a caso, se il risultato è uguale o minore alla frazione residua in questione.
- Se il valore del segnalino tecnologia pescato è 3 o più nel caso degli (RE), o la somma dei segnalini pescati da un (CV) è 3 o più, avviene un “Esaurimento” (4.4).



- Se i segnalini tecnologia nella riserva generale si esauriscono, ogni giocatore effettua la somma dei segnalini in proprio possesso e aggiorna il valore sul “Tracciato tecnologico”, i segnalini vengono restituiti alla riserva generale, ed è quindi possibile continuare a pescare.

## 4.2. Esplorazione robotica (effettuata da RE)

- Il valore di esplorazione robotica è la somma di:
    - Il valore di esplorazione del mondo (la metà se l’esplorazione viene effettuata da un Telescopio),
    - Il valore di scansione dell’Esploratore robotico (RE) utilizzato,
    - Modificatori relativi a tecnologie acquisite (“Quantum computing”: +1, +2 e “Artificial Intelligence”: +3),
    - Modificatore per politica acquisita “Unified Robotic Policy”: +1
    - Eventuali modificatori di Tessere mondo, in relazione al tipo di (RE) che stai utilizzando.
  - **I Rover** esplorano la superficie di un mondo. Non possono essere utilizzati sui Giganti gassosi.
  - **Gli Orbiter** esplorano dall’orbita; se stanno orbitando attorno al mondo centrale in un sistema planetario, possono esplorare qualsiasi altro mondo in quel sistema planetario con un modificatore di -1.
  - **Gli Approach Explorer (RE) Flyby:**
    - Un (RE) Flyby può esplorare dalle Caselle di trasferimento eliocentrico e dallo Spazio di avvicinamento Flyby. In entrambi i casi è possibile esplorare tutti gli oggetti facenti parte di quel Sistema, l’unica eccezione è il sistema Terrestre in cui la Terra non può essere esplorata, ma i suoi satelliti si.
    - Se l’esplorazione avviene da una Casella di trasferimento eliocentrico, sottrai il numero stampato su quella casella dal valore di esplorazione totale (penalità dovuta alla distanza).
    - Se esplori da uno Spazio di avvicinamento Flyby non applichi nessuna penalità dovuta alla distanza, ma immediatamente dopo l’esplorazione devi effettuare un trasferimento eliocentrico verso il sistema planetario successivo, oppure l’Esploratore robotico viene distrutto se tenta di spostarsi oltre Alpha Centauri. Nota che questo movimento avviene al di fuori della fase di movimento, quindi in questo caso particolare l’(RE) Flyby si muove due volte nello stesso turno.
    - Gli (RE) Flyby non sono obbligati ad esplorare nel turno in cui raggiungono uno Spazio di avvicinamento Flyby, (le esplorazioni sono sempre frutto della decisione del giocatore di effettuarle o meno) ma in ogni caso devono sempre effettuare un trasferimento eliocentrico verso il Mondo successivo (non possono arrestare la loro corsa). E in questo caso devono comunque eseguire un normale controllo Avaria del motore.
- Chiarimento di Andrew Rader, 25 giugno 2020, forum BGG. Secondo Sean Dzafonic (nello stesso post), un RE Flyby potrebbe muoversi inizialmente dalla Terra a Mercurio, e da Mercurio riattraversare l'intero Sistema Solare, passando di Mondo in Mondo. In questo modo, un RE Flyby potrebbe andare a Mercurio, da lì a Venere, di nuovo Terra, Marte, Cintura, Giove, ecc.*
- **Le Sonde**
    - Se trasportate da Rover o Orbiter, devono essere rilasciate rispettivamente sulla superficie o orbita del mondo da esplorare, inoltre lo stesso mondo non potrà essere esplorato in quel turno dal Rover o dall’Orbiter che le hanno rilasciate.
    - Se sono trasportate da Approach Explorer (RE) Flyby, devono essere rilasciate in uno spazio di avvicinamento Flyby per esplorare qualsiasi oggetto situato in quel Sistema.
    - Usare una sonda conta in quel turno come un’esplorazione per l’Esploratore robotico che la trasporta.
    - Le sonde vengono sempre distrutte dopo l’esplorazione, ma l’esploratore robotico che le trasporta non deve effettuare il tiro per il Malfunzionamento (5.1).
    - Non è obbligatorio utilizzare una sonda per la prima esplorazione di un esploratore robotico, ma è generalmente una buona idea farlo, perché se il (RE) Flyby viene distrutto in seguito ad un malfunzionamento o un’avaria al motore, anche la sonda andrà distrutta, senza aver avuto la possibilità di utilizzarla.
    - Le sonde non beneficiano degli Spettrometri, anche se il loro vettore (RE) ne è dotato.
  - **I Telescopi:**
    - Esplorano sempre dall’orbita Terrestre.
    - Possono esplorare qualsiasi Mondo tranne Alpha Centauri.
    - Conteggia solo la metà del valore di esplorazione del Mondo che stanno esplorando.
    - Non possono risolvere missioni.
    - Se sei il giocatore Europeo, tira due dadi per Esplorazione (rosso) e sceglie uno.

- Ogni volta che termini un'Esplorazione robotica, verifica la presenza di un possibile malfunzionamento (5.1).

### 4.3. Esplorazione mediante Navi con equipaggio (CV)

- Le navi con equipaggio non possono esplorare i Giganti gassosi.
- Il valore esplorativo con navi con equipaggio è la somma di:
  - Il valore di esplorazione del Mondo,
  - Il valore di esplorazione della Nave con equipaggio (CV) utilizzata,
  - Modificatori tecnologici ("Space suits": +1, +2; "Advanced Exploration Concepts": +3; "Advanced Crew Vehicles": +5),
  - Qualsiasi modificatore di Tessera mondo, riferito all'esplorazione di Navi con equipaggio.
  - -1 per ogni punto danno subito precedentemente.
- Se la Nave con equipaggio è dotata di "**Laboratorio mobile**", puoi tirare due dadi per risolvere l'Esplorazione, e scegliere quale risultato utilizzare.
- Dopo ogni Esplorazione con equipaggio, controlla la possibilità che la nave possa essere "Richiamata" tirando 1d100. Se il risultato è il 50% o meno, la nave passa nello status "Riserva" (5.2).
  - Modifica la percentuale se possiedi le tecnologie "Space Operations": 45%, 40%, 35% e "Space Medicine": 30%, 25%.
  - Se sei il giocatore dalla Russia, riduci la percentuale di un ulteriore 5%.

### 4.4. Esaurimento

- Per ogni Esplorazione robotica, nel momento in cui ottieni una singola risorsa tecnologica con un valore pari o superiore a "3", essa produce un "Esaurimento" (il massimo per esplorazione è pari a 1 esaurimento, anche se la risorsa ha un valore più alto di 3).
- Lo stesso accade per ogni Esplorazione con equipaggio, se sommando tutti i segnalini tecnologia ottenuti dallo stesso (CV) in una singola Esplorazione, il risultato è pari o maggiore di "3".
- Quando si verifica un "Esaurimento", riduci il Valore di esplorazione del Mondo di 1 (usa i Segnalini numerici per indicare il Valore di esplorazione residuo del Mondo in questione).
- Non puoi mai esplorare un Mondo il cui valore di esplorazione è sceso a zero (anche se possiede dei modificatori relativi alla Tessera mondo attiva).
- Ogni "Esaurimento" consente di:
  - Completare qualsiasi missione personale o comune.
  - Pescare 1 Tessera mondo, puoi pescarne 2 se l'Unità che ha prodotto l'esaurimento è dotata di "**Spettrometro**" e scegliere quella più conveniente.
  - Posizionare la Tessera mondo nell'apposito slot presente sulla Plancia mondo, controllando se ha almeno una corrispondenza nella sua tipologia, con le caratteristiche del Mondo in questione.
  - Sostituirne una già piazzata (non obbligatoriamente, è una decisione facoltativa).
  - Quelle scartate o inutilizzabili vengono rimesse sotto ad una pila di pesca qualsiasi (non vengono rimosse dal gioco).

La Tessera mondo, "Asteroidi di classe M" recita "Rocky with Minimal Gravity". Per posizionare questa tessera devi soddisfare entrambe le condizioni: ovvero che il mondo sia roccioso e che abbia una gravità minima.



- Nel caso in cui si riduca a zero il valore di Esplorazione residuo di un mondo, e quel mondo è ancora sprovvisto una Tessera mondo, estraine una dopo l'altra a caso, fino a quando può esserne installata una che ne soddisfi i requisiti.
- Effettuare la "Ricerca della vita".

#### 4.5. Ricerca della vita

- Le tecnologie "Sign of life" e "Life" non vengono sviluppate come le altre.
- Quando cerchi la vita tira 1D100. Se ottieni un numero inferiore o uguale alla percentuale di possibilità di "vita" del Mondo (indicata sulla Plancia mondo, nella sezione Informazioni, all'interno dello slot tratteggiato di inserimento Tessera mondo), sarai il primo a trovare "Sign of life" in quel Mondo, a meno che un altro giocatore non l'abbia fatto in precedenza in quella locazione.
- Un giocatore che trova "Sign of life" (e che non possenga già la tecnologia "Sign of life") posiziona il relativo Segnalino "Sign of life" sulla Plancia Mondo, il quale incrementerà la ricerca tecnologica del Mondo stesso.
- Acquisisce la tecnologia "Sign of life". Solo il primo giocatore a sviluppare la tecnologia "Segni di vita" ne sfrutterà i benefici sottoelencati; da quel momento in poi, i giocatori rimanenti potranno sviluppare questa tecnologia normalmente (spendendo punti Biologia nella relativa fase Economica), oppure tentando di ricercarla nuovamente sullo stesso Mondo o in un altro Mondo in cui è assente (in caso di successo si piazza il relativo segnalino "Sign of Life" solo se la Plancia Mondo che ne è sprovvista), ma senza ottenerne i benefici sottoelencati.
  - 2 segnalini Tecnologia Biologia estratti a caso.
  - 1 punto Vittoria.
  - 1 punto Politico.
- Devi disporre della tecnologia "Sign of life" per cercare "Life" in un mondo che ha già "Sign of Life". La procedura è la stessa: tira 1d100 e confronta il risultato con la percentuale di vita di quel Mondo.
- Un giocatore che trova "Life" (e che non possenga già la tecnologia "Life") posiziona il relativo Segnalino "Life" sulla Plancia Mondo, il quale incrementerà la ricerca tecnologica del Mondo stesso.
- Acquisisce la tecnologia "Life". Solo il primo giocatore a sviluppare la tecnologia "Life" ne sfrutterà i benefici sottoelencati; da quel momento in poi, i giocatori rimanenti potranno sviluppare questa tecnologia normalmente (spendendo punti Biologia nella relativa fase Economica), oppure tentando di ricercarla nuovamente sullo stesso Mondo o in un altro Mondo in cui è assente (in caso di successo si piazza il relativo segnalino "Life" solo se la Plancia Mondo ne è sprovvista), ma senza ottenerne i benefici sottoelencati.
  - 4 segnalini Tecnologia Biologia estratti a caso.
  - 2 punti Vittoria.
  - 2 punti Politici.
- Un mondo con "Sign of Life"/"Life" esistenti, incrementa la produzione di punti tecnologici +1/+2 (questo non ha alcun impatto sull'esplorazione, ma solo sulla ricerca in un Laboratorio costruito in una Base in loco).



## 5. RICHIAMO E RISERVA

- NOTA: 'Malfunzionamento' non equivale ad 'Avaria al motore'. Il primo si applica ad un'Unità che agisce (esplora, combatte, produce); il secondo riguarda il Movimento volontario delle Navi.

### 5.1. Richiamo

- Ogni volta che si termina una scansione robotica, bisogna verificare la presenza di un possibile Malfunzionamento.
- Se sei il giocatore Giapponese, riduci la percentuale di Malfunzionamento del -2%
- Se quando effettui un tiro percentuale di Malfunzionamento di un esploratore robotico ottieni il **30%** o meno, esso viene distrutto. La percentuale è modificata da:
  - Radiazioni: +10%
  - Atmosfera severa: +20% (non influisce su Orbiter o Flyby).
  - Tecnologie: "Active Radiation shielding", "Pressure Shell", "Component Design", "Quantum Computing", "Artificial Intelligence"
- NOTA: le radiazioni su Mercurio si applicano all'intera plancia, compresi gli spazi di trasferimento eliocentrico.

- Le Sonde vengono automaticamente distrutte dopo l'utilizzo. L'esploratore robotico che le trasporta non deve effettuare il tiro per il Malfunzionamento.
- Se perdi un Esploratore robotico (non una sonda) a causa di un malfunzionamento, Pesca un segnalino Tecnologia Ingegneria.
- Se quando effettui un tiro percentuale di Malfunzionamento di una Nave con equipaggio (CV) ottieni il **50%** o meno, essa viene "**Richiamata**" ed assume lo status "**Riserva**". La percentuale è modificata dagli stessi fattori elencati precedentemente.

## 5.2. Riserva

- La "Riserva" rappresenta l'esaurimento dei rifornimenti, o il danneggiamento dei sistemi di Bordo di una Nave con equipaggio (CV) e la conseguente necessità di rifornirsi o ripristinarne la sua funzionalità. Una Nave in "Riserva" non può esplorare, produrre, commerciare, costruire basi o attaccare. Essa può solo muoversi, trasportare risorse o difendersi.
- Una nave con equipaggio entra nello stato di "Riserva":
  - Dopo ogni scansione esplorativa (**4.3.**), se fallisce un controllo di "Malfunzionamento".
  - Quando una nave con equipaggio entra in "Riserva" come risultato dell'esplorazione, pesca immediatamente un segnalino Tecnologia Biologia.
  - Dopo aver subito un danno, se fallisce il tiro per il Richiamo (**3.6**).
  - Se si arrende (**3.2.**)
  - Se non ha più la portata per raggiungere la Terra o una Base che avrebbe potuto raggiungere precedentemente.
  - Se il proprietario vuole farlo volontariamente.
- Per abbinare il tiro malfunzionamento e la possibile entrata in "Riserva" con l'Esplorazione, tira 3 dadi contemporaneamente: 1D10 per l'esplorazione stessa (o 2D10 se hai un laboratorio mobile) e 1D100 per il malfunzionamento.
- Ricorda che, per uscire dallo status "Riserva", la nave con equipaggio deve raggiungere un'installazione idonea alla sua taglia in grado di ripristinarne la funzionalità (**1.**) e pagare:
  - Su una Base: 1 FORNITURA + 1 CARBURANTE (le risorse devono trovarsi in loco).
  - Sulla Terra: \$ 2 miliardi.



## 6. PRODUZIONE RISORSE CON VEICOLI CON EQUIPAGGIO

- Se possiedi la tecnologia "Space Mining", puoi produrre risorse con una Nave con equipaggio (CV) se si dispone dell'attrezzatura necessaria (icona "ruota dentata"). Inoltre se si possiede la tecnologia "Pressure Shell" si può Produrre anche nei Giganti gassosi.
- Una Nave con equipaggio (CV) che ha Esplorato, non può Produrre risorse nello stesso turno.
- La nave può essere piazzata su mondi che hanno Tessere mondo (anche su giganti gassosi), oppure che ne siano sprovviste, nel qual caso estrai solo ciò che il modificatore (+) indica dalla plancia Mondo (Correzione ufficiale alle regole).
- La nave non può produrre su Mondi in cui la tua Fazione possiede una Base (anche se è possibile farlo se altre Fazioni possiedono Basi in loco).
- Il mondo deve avere almeno un valore di **1** per il tipo di risorsa che volete produrre. Non importa se è completamente esaurito per l'esplorazione (ovvero, ha un valore di esplorazione pari a zero).
- Seleziona un tipo di risorsa da produrre e ne produci automaticamente **1** (produzione minima di base).
- Tira 1d10 e:
  - Sottrai 1 se possiedi la tecnologia "Space Refining".
  - Calcola il valore della produzione totale per quella risorsa, sommando:
    - Il valore indicato sulla Tessera mondo, più
    - I modificatori indicati sulla Plancia dell'astro.
  - Se il risultato del dado modificato è uguale o inferiore al valore della produzione totale, produci **1** risorsa extra. Se il risultato modificato è pari a **1 o 0**, produci un'altra risorsa extra. (Cioè, si potrebbe produrre tra **1 e 3** risorse, in funzione del tiro, della tecnologia posseduta e del valore di produzione del Mondo).
- Se il valore di produzione del mondo e della sua Tessera è superiore a **10**, utilizzare lo stesso metodo dell'Esplorazione.

Ad esempio: supponiamo di avere una nave che volesse produrre COMBUSTIBILE su Giove e il valore di produzione di Giove è 11 CARBURANTE. Se il tiro del dado fosse un '1', produrresti 4 COMBUSTIBILI (1 di base, + 1 per l'intero valore di produzione di 10, + 1 per ottenere 1 o meno rispetto al risultato del tiro per frazioni inferiori a 10, + 1 per ottenere un '1'). Ma, se il tiro del dado fosse stato un '2', avresti prodotto solo 2 COMBUSTIBILI (a meno che tu non abbia la tecnologia "Space Refining", dove considereresti il tuo '2' come un '1', e produrresti comunque 4 risorse) (*Correzione delle Regole*).

- Puoi produrre solo le risorse che puoi immagazzinare nella capacità di carico della tua Flotta. Potresti produrre con una nave e immagazzinare le risorse in un'altra.
- Dopo aver prodotto con una nave, tira 1d100 per il Malfunzionamento con possibile "Richiamo" ed entrata in "Riserva". Se ottieni il 50% o meno (modificato da eventuali bonus/malus), passa la nave in stato "Riserva" (5.2).
- Una Nave con equipaggio (CV) non in "Riserva", può sfruttare un asteroide che si trova in uno Spazio di avvicinamento (Flyby) e convertirlo in risorse.
  - Per procedere devi essere abilitato alla produzione (icona a forma di ingranaggio).
  - Devi avere la tecnologia "Space Mining".
  - Per sfruttare un Asteroide basta tirare un d10 (la tecnologia "Space Refining" non modifica questo tiro) e confrontarne il risultato con la tabella sottostante per individuare la quantità e il tipo di risorse estratte, dopodiché si procederà al solito tiro Malfunzionamento.
  - Ottieni 1 Punto Vittoria per ogni asteroide che sfrutti.

TABELLA DI SFRUTTAMENTO ASTEROIDI										
1d10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tipo di risorsa	3 FOR	4 FOR	5 FOR	3 COMB	4 COMB	5 COMB	3 MIN	4 MIN	5 MIN	6 MIN

## 7. COMMERCIO E COSTRUZIONE DI BASI

### 7.1. Commercio con basi

- Per commerciare, le navi coinvolte non devono essere in "Riserva".
- Per commerciare la Base non deve essere sottoposta a "Blocco".
- Le relazioni diplomatiche tra le parti devono essere almeno Neutrali o superiori.
- Se le relazioni sono Neutrali e un giocatore avversario desidera commerciare con una delle tue Basi, puoi rifiutare la sua richiesta o chiedere che ti paghi una quota extra di accesso di \$ 1 miliardo di dollari. Se le relazioni diplomatiche sono di "Libero Commercio" o "Alleanza" è sempre possibile commerciare.
- Puoi commerciare solo con una Base che possiede Segnalini commercio.
- Dopo il commercio, rimuovi dalla Base il segnalino commercio utilizzato.
- E' possibile continuare a commerciare fintanto che la Base possiede Segnalini commercio. All'esaurimento di tali segnalini i commerci si interrompono.
- Se più Flotte desiderano commerciare con la stessa Base, i commerci si alternano in ordine di iniziativa fino ad esaurimento dei Segnalini Commercio.
- Qualsiasi risorsa che vendi a una Base scompare, nessuno la riceve (*Questo perché, tematicamente, le risorse vengono vendute direttamente ai coloni della Base, i quali acquisteranno risorse in funzione al loro fabbisogno e alla tua disponibilità di carico. Rimetti i Segnalini risorse venduti nella riserva generale*). D'altro canto, la quantità di risorse che puoi acquistare è invece funzione dei rapporti diplomatici che intercorrono con quella Fazione e dalla disponibilità di stoccaggio Base/Flotta, (*nel caso di Basi NPF le risorse comprate provengono direttamente dalla riserva generale*).
- Puoi commerciare con le tue Basi spendendo denaro per acquistare risorse da stoccare nella tua Flotta, (solo la quantità di risorse di quel tipo stoccata nella Base) o Vendendo risorse della Base direttamente ai propri coloni, in funzione del loro fabbisogno (*Distruggendole, per guadagnare soldi*).
  - Utilizza una Flotta situata nella stessa posizione della Base con cui vuoi commerciare.



- Tutte le risorse vendute devono provenire dalla capacità di carico della Flotta, e tutte le risorse acquistate devono occupare un posto nella capacità di carico della Flotta.
- Il tipo di risorsa disponibile per il commercio con una Base è indicato sul Segnalino commercio assegnato alla Base stessa, unitamente al prezzo di acquisto o di vendita per lo stock di risorse indicato sul segnalino. *(Nota: come puoi notare, si spende meno ad acquistare risorse da una Base rispetto alla Terra, e si guadagna di più a vendere risorse ad una Base rispetto alla Terra).* Il numero massimo di Risorse che puoi scambiare è limitato al valore consentito da:
  - **In caso di acquisto**, dalle tue Relazioni diplomatiche (Se controlli sulla tua Plancia Fazione, e ad esempio le relazioni con un'altra Fazione sono di "Alleanza", il valore previsto è **6R**, il che significa che potresti comprare fino a 6 risorse di quel tipo con quella Fazione, se presenti nello stoccaggio della Base. Nel caso di Basi di tua proprietà tale valore è limitato solo dalla presenza di risorse nella Base e della capacità di stoccaggio della tua Flotta).
  - **In caso di vendita**, in funzione agli Insediamenti costruiti sulla Base (vedi Popolazione della Base, colonna trade, della tua plancia Fazione). Ad esempio, in una base con 3 Insediamenti, puoi vendere fino a 4 risorse di quel tipo (ciò vale anche per le Basi di tua proprietà). Per le Basi NPF che non posseggono insediamenti, non ci sono restrizioni, se non il limite dalla capacità di stoccaggio della tua Flotta.

## 7.2. Costruzione, ampliamento e riparazione della Base

• Puoi costruire una singola Base sulla superficie di Mondi in cui è indicato il costo di costruzione. Essa può essere costruita anche:

- In orbita terrestre.
- Se usi la regola opzionale "Basi orbitali", puoi anche costruirla nell'orbita di un Mondo nel quale normalmente sarebbe prevista una Base di superficie.

• Per costruire una base, spendi FORNITURE immagazzinate nella stiva di un Veicolo con equipaggio (CV) che:

- Deve avere un valore Esplorativo.
- Non deve possedere lo status "Riserva".
- Deve trovarsi nel luogo pianificato alla costruzione.
- Tutte le FORNITURE utilizzate per la costruzione devono provenire dalla stiva di una singola nave (non è possibile utilizzare la capacità di carico di più navi in una Flotta).

• Dopo la costruzione, la nave viene ormeggiata alla Base.

• Il costo per costruire una Base è indicato sulla Plancia del mondo in questione.

- Tecnologie che riducono il costo di costruzione: "Space Habitation": -1, -2, -3.
- Costo di costruzione non può mai scendere al di sotto di **1**.

• Ad ogni turno, una base può aumentare le proprie Strutture o Insediamenti di una unità (non di entrambi).

• Puoi distruggere qualsiasi base che possiedi.

• Puoi costruire ed espandere Strutture con le risorse che accumuli nella base (anche nello stesso turno in cui l'hai costruita, se hai risorse extra stoccate nella Flotta). Ogni base può avere solo una Struttura dello stesso tipo (ad esempio una sola Stazione di servizio), anche se è potrebbe avere Strutture di tipo diverso (ad esempio una Stazione di servizio e una Stazione Mineraria), per ottenere flessibilità. Ogni upgrade sostituisce il Segnalino precedente. Sono disponibili questi tipi di Strutture, unitamente alla loro evoluzione diretta:

- Stazione di rifornimento piccola, aggiornabile a Stazione di rifornimento grande a Spazioporto piccolo a Spazioporto grande. Queste strutture consentono di costruire, riparare e ripristinare le Navi dalla riserva, e le risorse necessarie per queste operazioni devono trovarsi in loco.
- Stazione mineraria piccola, aggiornabile a Stazione mineraria grande a Raffineria piccola a Raffineria grande. Queste strutture producono Forniture, Minerali e Combustibile.
- Laboratorio piccolo, aggiornabile a Laboratorio grande. Producono risorse tecnologiche.



- Network di difesa piccolo, aggiornabile a Network di difesa grande. Migliorano la difesa di una Base.
- Il costo di ogni Struttura o espansione è indicato sul lato sinistro del segnalino.
- Se esistono punti danno subiti precedentemente, quella Struttura si considera come avere un livello in meno.

• Insedimenti. Non c'è limite al numero di Insedimenti che possono essere costruiti in una Base, con le risorse accumulate nella Base stessa o trasportate da una Flotta, purché ne venga costruito uno per turno.

• È necessario riparare le installazioni danneggiate prima che possano essere upgradeate. Rimuovere ogni punto di danno costa 1 MINERALE.

• Se possiedi la tecnologia Space Elevator:

- Le navi in orbita terrestre sono considerate in contatto con la Terra.
- In ogni altro Mondo, le navi in orbita sono considerate a contatto con qualsiasi Base in superficie e impilate insieme.

• Puoi distruggere qualsiasi Struttura che possiedi, eccetto durante il combattimento.

### 7.3. Terraformazione

• Se possiedi la tecnologia "Terraforming" puoi acquistare Punti Terraforming.

- Nessun limite di acquisto durante il turno in corso, e 1 Punto Terraformazione costa 4 FORNITURE ma il costo aumenta di +1 FORNITURA per ogni Punto acquistato oltre il primo (quindi se acquisti 4 Punti in un turno, dovresti pagare  $4 + 5 + 6 + 7 = 22$  FORNITURE).
- Le Forniture ovviamente devono essere spese nel luogo da terraformare mediante una Flotta o una Base in loco che ne abbia disponibilità.
- Contrassegna i Punti Terraformazione acquistati sulla Plancia del Mondo in questione utilizzando i segnalini numerici con in cima una un segnalino nazionalità ad indicarne l'appartenenza.
- Nel Terraforming Registry sulla Plancia contaturni, sono indicati i Mondi che possono essere Terraformati, e al centro di ogni casella, i punti necessari per realizzare la Terraformazione, che ovviamente attribuirà Punti Vittoria.

## 8. FINE DEL GIOCO E TURNO

### 8.1. Game Over Check

• Verifica le condizioni di fine partita indicate dalla Campagna o dallo Scenario in corso.

### 8.2. Fai avanzare l'indicatore di turno di un anno.

- Complimenti hai terminato un turno di gioco!
- Ricomincia il loop da pag. 6.

## BASI E STRUTTURE










Le Basi vengono costruite con le modalità descritte al punto 7.2. Esse possono essere costruite sull'orbita terrestre o su Mondi in cui è indicato un costo di costruzione.

Una **Grande Stazione di Rifornimento** può evolversi in un **Piccolo Spazioporto**

Il **Piccolo Spazioporto** è l'evoluzione della **Grande Stazione di Rifornimento**

Una **Stazione Mineraria Grande** può evolversi in **Piccola Raffineria**

La **Piccola Raffineria** è l'evoluzione della **Stazione Mineraria Grande**

La **Stazione di Ricerca Grande** abilita ed accresce la produzione di tecnologia

La **Rete di Difesa** protegge la tua base dagli attacchi

Non ci sono limiti al numero di **Insedimenti** posseduti da una Base. Essi aumentano la produzione, il commercio, e rappresentano uno dei fattori per determinare le condizioni di vittoria

# EVENTI

All'inizio di ogni Fase Economica, tira i dadi percentuali per applicare un Evento. A partire da 2100, tira di nuovo per applicare un secondo Evento (se ottieni lo stesso evento due volte, ignoralo e non ripetere il tiro). Gli eventi contrassegnati con \* avranno un grande impatto sul gioco e dovrebbero essere eseguiti solo se tutti i giocatori sono d'accordo nel farlo (qualsiasi giocatore può porre il veto, ignorarli in tal caso). Eventi in base ai risultati:

**1-12% CAMPAGNA PUBBLICITARIA:** Il giocatore con l'iniziativa più bassa (peggiore) può scegliere di aumentare permanentemente di 2 il valore di esplorazione di un mondo a sua scelta (il mondo non deve essere Completamente esaurito).

**13-17% AUMENTO DEL BUDGET PER LO SPAZIO:** Il giocatore con il minor numero di missioni vinte ottiene 5 miliardi di dollari extra in questa Fase Economica (se più giocatori sono in parità, guadagnano tutti 5 miliardi di dollari).

**18-21% ATTACCHI MINERARI:** In questa Fase Economica, dimezza la produzione di risorse di tutte le Basi, dopo aver applicato tutti i modificatori. Aggiungi un segnalino danno a ogni Stazione mineraria e Raffineria del gioco. (tematicamente si tratta di un'incursione Pirata).

**22-25% FURTO DI TECNOLOGIA:** In questa Fase Economica, dimezza il valore di ricerca delle basi, dopo l'applicazione di tutti i modificatori. Aggiungi un segnalino danno a ogni Laboratorio di ricerca nel gioco. (tematicamente si tratta di un'incursione Pirata).

**26-29% ATTACCO AI CANTIERI NAVALI:** Ogni giocatore deve distruggere 2 risorse a sua scelta stoccate in ciascuna Base di sua proprietà. Aggiungi un segnalino danno a ogni Stazione di rifornimento e Spaziporto nel gioco. (tematicamente si tratta di un'incursione Pirata).

**30-35% DISASTRO NATURALE:** Lancia i dadi percentuali per determinare quale mondo è interessato. Qualsiasi Base su quel mondo aggiunge un indicatore di danno a tutte le strutture diverse dagli Insediamenti e distrugge metà delle risorse immagazzinate di ogni tipo. (Ignora questo evento se non ci sono basi nel mondo selezionato).

**36-40% CORSA ALLO SPAZIO:** Ogni giocatore aggiunge al numero totale di Insediamenti il valore delle missioni che ha completato. Il giocatore con il totale più basso ottiene 5 Punti politici. In caso di pareggio, tutti i giocatori in pareggio ottengono 3 Punti politici, a meno che il pareggio non includa tutti i giocatori (nel qual caso ignorano l'evento).

**41-45% COMPAGNIA DI CARICO PRIVATA:** Il giocatore con il minor numero di Insediamenti (in totale) può trasferire 5 risorse in questo turno come se avesse la tecnologia "Trade Routes", o se la possiede già, può trasferirne il doppio per un totale di 10 risorse (se ci sono giocatori in parità, tutti i giocatori in parità possono farlo).

**46-59% IMMIGRAZIONE:** Il giocatore con il minor numero di Insediamenti (in totale) può aggiungerne 2 a una Base qualsiasi che controlla (ignora l'evento se non ha una base; se più giocatori sono in parità essi possono aggiungere 1 Insediamento ciascuno).

**60-65% SBLOCCO DIPLOMATICO:** Spostare tutte le Relazioni estere di uno spazio verso "Neutrale" (spostate una volta sola le mutue relazioni tra giocatori).

**66-78% RILEVAMENTI ERRATI:** Tira i dadi percentuali per selezionare un Mondo e pescare una Tessera mondo. Se la tessera mondo pescata può essere applicata al Mondo selezionato, aggiungila. (sostituendo eventuali Tessere esistenti).

**79-83% SCIAME DI PIRATI:** Tira per piazzare un Pirata in più in questa Fase Economica.

**84-90% ABBONDANTE RACCOLTO:** Tira per piazzare un Asteroide in più in questa Fase Economica.

**91-93% GRANDE COMETA:** Aumenta il valore di esplorazione della Cometa di 3 (anche se completamente esaurita).

**94% SEGNALI ALIENI:** Aumenta il valore di esplorazione di "Alpha Centauri" e "Deep Space Astronomy" di 4 ciascuno (anche se completamente esauriti).

**95% TEMPESTA SOLARE:** Ogni nave con equipaggio (CV) che non si trova in una Base o sulla Terra subisce 1 danno. Tira un 1d10 per ogni Esploratore robotico che non si trova in una Base o sulla Terra e distruggilo se ottiene un "1" o un "2".

**96% \* SCOPERTE ROVINE DI UN'ANTICA CIVILTÀ:** Imposta il valore di esplorazione di Marte a 10 (anche se completamente esaurito).

**97% \* PRIMO CONTATTO:** Il primo giocatore che raggiunge Alpha Centauri con un Veicolo con equipaggio (CV) ottiene 5 Punti politica e 10 Punti vittoria.

**98% \* INTELLIGENZA ARTIFICIALE:** Scegliete casualmente un giocatore e fategli scegliere un (RE) flyby, non sulla Terra controllato da qualsiasi giocatore, il quale diventerà autocosciente (giratelo sul lato 'Riserva'); quel giocatore utilizzerà il (RE) autocosciente come una fazione separata, che muove dopo che hanno mosso tutti i giocatori (senza restrizioni di movimento, utilizzando gli stessi valori di trasferimento eliocentrico del giocatore che lo controlla). Il (RE) autocosciente non può tornare sulla Terra, e può essere attaccato da qualunque giocatore senza conseguenze. Ogni altro (RE) che entra in contatto con un RE autocosciente (ovvero nella stessa locazione) diventa anch'esso autocosciente, anche se appartenente ad una Flotta con altre Navi e/o Basi. Cercate di distruggere tutti i (RE) autocoscienti prima della prossima Fase Economica, in cui il giocatore che li ha diretti guadagna 1 Punto vittoria per ogni (RE) autocosciente ancora operativo.

**99% \* L'ARALDO DELLO STERMINIO:** Attivate lo scenario "L'Araldo dello sterminio" dopo la Fase Economica corrente (senza bonus in tecnologia o denaro). La posizione dell'Asteroide è basata sull'anno corrente della campagna invece dell'anno indicato nello scenario (ovvero, rimane nella Fascia degli Asteroidi per i primi 10 anni e poi si sposta nel riquadro Flyby di Marte). Se i giocatori vincono, i giocatori ottengono 1 Punto vittoria per ogni 3 punti di forza che rimuovono dall'Asteroide. Se la Terra viene colpita, tutti i giocatori scartano tutto il denaro, Punti politici, Segnalini tecnologia e Punti vittoria, e saltano la prossima Fase Economica.

**100% \* INVASIONE:** Attivate lo scenario "Invasione" durante il prossimo step di Combattimento (senza bonus in tecnologia o denaro). Impostate immediatamente a 'Neutrale' tutte le relazioni peggiori di 'Neutrale'. I giocatori possono immediatamente teletrasportare ogni nave che posseggono o che costruiranno il prossimo turno nell'orbita Terrestre per formare una Flotta in grado di combattere l'invasore. Se l'invasore vince o i giocatori scelgono di non combattere, tutti i giocatori scartano tutto il denaro, Punti politici, Segnalini tecnologia e 33 Punti vittoria, e saltano la prossima Fase Economica. Se l'invasore viene distrutto, ogni giocatore che ha partecipato alla difesa della Terra guadagna 5 punti vittoria per ogni (CV) che ha contribuito alla battaglia.

## REGOLE OPZIONALI

Queste regole opzionali possono essere aggiunte a qualsiasi scenario o campagna.

### SCANSIONE DI AVVIO MODIFICATA

- Per una partita a 4-5 giocatori, il primo "esaurimento" in un Mondo non riduce il valore di esplorazione del Mondo stesso (dopo il primo esaurimento contrassegna con un segnalino numerico uguale al valore iniziale del Mondo).
- Per una partita a 6-7 giocatori, i primi due "Esaurimenti" in un Mondo non riducono il valore di esplorazione del Mondo (dopo il primo esaurimento contrassegna con un segnalino numerico uguale al valore iniziale del Mondo+1).

### MISSILI INTERPLANETARI

- Puoi usare i Veicoli di lancio (LV) come missili interplanetari durante la fase di movimento (massimo 1 LV per turno).
- Lanciali contro le basi con cui sei in guerra (ciò ovviamente distrugge il Veicolo di lancio (LV), anche se hai la tecnologia "Reusable Launch Vehicles").
- Il valore di danni di ciascun missile è pari alla sua dimensione (1-4), assegnati alternativamente dai giocatori alle Strutture o Insediamenti; a partire dal proprietario della Base.

## PIRATI AGGRESSIVI

- Usa questa opzione per aumentare il livello militare del gioco. Quando tiri per i Pirati, tiri anche un set extra di dadi per aggiungere una Nave con equipaggio NPF a uno spazio di avvicinamento Flyby (seleziona la nave a caso tra tutte quelle dotate di armi, ma non più grande di quella attualmente costruibile dal giocatore con tecnologia migliore).
- Tratta questa nave come un Pirata in ogni modo (aggiungi 5 miliardi di dollari al deposito dei pirati, ecc.).
- La nave mantiene le sue dimensioni e i suoi valori di combattimento.
- A partire da 2100, tira per un secondo (CV) NPF.

## UTOPIA

- Le Fazioni non possono mai infliggere embarghi o entrare in guerra tra loro. La Cina inizia con "Robotic Policy" invece che con "Military Policy".

## SOLO EMBARGO

- Le fazioni non possono mai entrare in guerra tra loro, anche se possono infliggere "Blocchi".

## NIENTE PIRATI

- Non ci sono Pirati nel gioco.

## NESSUN EVENTO

- Non ci sono Eventi nel gioco.

## INIZIO FUTURISTICO (2060)

- Inizia dopo la fase economica del 2060.
- Tutti i giocatori hanno tutte le tecnologie nelle prime 2 colonne eccetto Segni di vita/Vita e 40 miliardi di dollari, più 3 miliardi di dollari per ogni tecnologia con cui avrebbero iniziato una campagna nel 2030 (ad esempio, il Nord America inizierebbe con  $7 \times \$ 3 \text{ miliardi} + \$ 40 \text{ miliardi} = \$ 61 \text{ miliardi}$ ).
- Selezionare le politiche per le 3 Fasi economiche non giocate.
- Riduci di 1 il valore di esplorazione iniziale di tutti i mondi all'inizio del gioco.

## AFFIDABILITÀ DEL MOTORE MIGLIORATA

- Ogni giocatore all'inizio del gioco riceve due segnalini "ripetizioni" gratuite dei tiri per avarie al motore, che possono essere giocate in qualsiasi momento durante la partita, dopo aver visto il risultato dei dadi. *(Nota: questo aiuterà a mitigare la sfortuna estrema all'inizio del gioco ed è consigliato per i nuovi giocatori).*

## MOVIMENTO NEL SISTEMA SOLARE PIÙ REALISTICO

- Qualsiasi RE/CV che si sposta su un altro mondo nello stesso sistema planetario deve effettuare un "Flip and burn" (ad esempio, tra la Terra e gli asteroidi vicini alla Terra) ciò comporta l'effettuazione di un nuovo tiro per avaria al motore).

Qualsiasi RE/CV che lascia o entra in uno Spazio di avvicinamento Flyby (prima o dopo un il movimento sul tracciato di trasferimento eliocentrico) deve effettuare un "Acceleration o Deceleration Burn" ciò comporta l'effettuazione di un nuovo tiro per avaria al motore.

- Quando si viaggia verso i sistemi di Giove, Saturno, Urano, Nettuno e la cintura di Kuiper, o una combinazione di essi, raddoppiare il tempo impiegato prima di applicare qualsiasi altro modificatore (ad esempio, viaggiare tra Giove e Saturno ha un valore base di 4 turni, invece di 2). *Nota: questo aiuta a simulare il disallineamento dei mondi nel sistema solare esterno mentre compiono le loro rivoluzioni intorno al Sole a velocità diverse, ed è una rappresentazione più realistica del tempo di trasferimento medio effettivo.*

## BASI ORBITALI

- Invece di, o in aggiunta a, costruire una Base sulla superficie di un Mondo, puoi costruire una Base in orbita su di esso (nota che ogni segnalino Base ha due lati, uno è una Base di superficie e l'altro è una Base orbitale, utilizzate quello adatto al luogo in cui la si installa).
- Il costo è lo stesso della Base di superficie ed essa funziona esattamente allo stesso modo, tranne per il fatto che non puoi produrre risorse su quel Mondo fino a quando non avrai la tecnologia "Space Elevator" (la ricerca invece può essere prodotta normalmente).

## MANUTENZIONE DELLE NAVI ALLEATE

- Puoi riparare/rimuovere lo stato "Riserva" di una Nave "Alleata" in una delle tue Basi, se entrambi siete d'accordo e la Base ha le strutture necessarie.
- I tuoi alleati devono rimborsarti immediatamente con una quantità di denaro pari alle risorse che spendi (se non possono, non ripari le loro navi).
- Puoi anche riparare le tue Navi in una Base NPF "Alleata" pagando in contanti in modo simile.
- Le Basi alleate contano per estendere il raggio d'azione di una Nave con equipaggio (CV), a condizione che abbia le strutture necessarie. Per questi scopi, si presume che le basi NPF abbiano sempre uno Spazioporto Grande.

## VIVA LA COMETA!

- Una volta che la cometa (dal sistema di Marte) si è completamente esaurita, spostala nella casella di avvicinamento della fascia degli asteroidi, reimposta il suo valore di scansione a '4' e tira 1d10 per determinare se fornirà biologia o tecnologia ingegneristica (pari o dispari, 50/50).
- Quindi, una volta che è completamente esaurita nella Cintura degli asteroidi, spostala nella casella di avvicinamento Flyby di Giove e tira 1d10 per vedere quali tipi di tecnologia fornirà che non forniva prima.
- Continua così (spostando ulteriormente la cometa quando si esaurisce, riportando il valore di scansione a '4' e tirando per il tipo di tecnologia), fino a quando la cometa lascia il disco diffuso, a quel punto viene rimossa dal gioco.
- Rimuovi qualsiasi segno o indicatore di vita ogni volta che la cometa si muove.

## AVARIA DEGLI ESPLORATORI ROBOTICI

- Normalmente quando un Esploratore Robotico (RE) fallisce un tiro "Malfunzionamento" esso viene distrutto. In alternativa è possibile girarlo sul lato "Riservato" per rappresentare il suo stato di "Avaria".
- La scelta se farlo o meno spetta al giocatore, ma se opta per l'avaria, il segnalino non viene eliminato dal gioco e rimane inattivo fino a quando una Nave con equipaggio (CV) riesce a raggiungere la sua posizione (orbitale o di superficie) per effettuare una riparazione. Ovviamente per gli (RE) Flyby e per le Sonde questa opzione non è contemplata (*i primi sono impossibili da raggiungere in quanto non rallentano mai la loro corsa, mentre le Sonde vengono distrutte di default subito dopo il loro utilizzo*).
- La riparazione non richiede la spesa di risorse, ma il (CV) che la esegue non potrà esplorare o produrre in quel turno (*l'equipaggio è impegnato nelle operazioni di riparazione*). A riparazione effettuata il segnalino dell'Esploratore Robotico verrà rigirato dal lato operativo, e potrà riprendere le sue esplorazioni dal turno successivo.
- Se per qualsiasi motivo nel corso della partita un giocatore ritiene che non valga più la pena effettuare riparazioni ad un (RE) in "Riserva" può distruggerlo in qualsiasi momento.

# GLI SCENARI E LA CAMPAGNA

- Se uno scenario specifica un livello tecnologico, ogni giocatore riceve tutte le tecnologie fino alla colonna di quel livello (da sinistra a destra sulla tabella tecnologica, esclusi i segni di vita/vita). Ad esempio, "livello tecnico 1" significa che ottieni tutti le tecnologie più a sinistra in ogni campo (e non iniziare con le tecnologie che normalmente avresti per la tua fazione all'inizio di una campagna).
- All'avvio, è possibile selezionare le politiche per ogni decennio successivo al 2030, che è ovviamente il primo decennio ad essere conteggiato (ad esempio, se uno scenario inizia nel 2060, è possibile selezionare 4 politiche iniziali, 2030, 2040, 2050 e 2060). NOTA: E' sottointeso che, il Gioco Campagna, è l'unico che inizia nel 2030, le fazioni hanno una politica iniziale, sicuramente quella con la loro bandiera stampata sull'albero della politica.
- Ogni giocatore inizia con il denaro indicato. Se viene indicato "deal", l'importo è complessivo e i giocatori concordano come dividere l'importo iniziale.
- A meno che non sia specificato, non inizi con nessuna nave.
- Determinare l'iniziativa all'inizio dello scenario.
- Se lo scenario si estende su più decenni, risolvi le fasi economiche come al solito.
- Tutti gli scenari le cui condizioni di vittoria specificano un certo numero di insediamenti (Corsa per il Pianeta Rosso, Scontro tra Titani, Monte Olimpo) non ci sono limiti al numero di insediamenti che possono essere costruiti ogni turno (di solito si sarebbe potuto costruire una struttura per turno). Se giochi da solo, se ti mancano 5 punti rispetto alle condizioni di vittoria, è considerata una vittoria minore.

## 0. ESPLORAZIONE

Questo scenario è stato proposto da Andrew Rader nel forum BGG. Inizia nel 2031 e termina nel 2069 (38 turni)

**TIPOLOGIA:** Competitivo

**NUMERO DI GIOCATORI:** 1-7

**OBIETTIVO:** essere il primo a guadagnare 12+ punti missione (indicati sui segnalini missione). Se nessuno riesce a portarlo a termine nel tempo previsto, si procede al conteggio dei punti vittoria.

**PLANCIA DI GIOCO**

- Versione ridotta: Tutti i corpi celesti dal Sole a Saturno, comprese le sue lune.
- Versione grande: Tutto.

**TECNOLOGIE:** Livello 0

**CONTANTI:** \$ 30 miliardi

**CONDIZIONI:**

- Non ci sono Pirati.
- Non ci sono restrizioni sul numero di Missioni completate che possono essere mantenute.
- Trovare segni di vita conta come 1 Punto vittoria ogni volta che viene portato a termine.
- Condizioni di vittoria in solitario: disastro 0-5; pareggio 6-11; vittoria 12-15; vittoria spettacolare 16+.



## 1. CORSA PER IL PIANETA ROSSO

Inizia nel 2032, termina nel 2069 (37 turni)

**TIPO:** Competitivo

**NUMERO DI GIOCATORI:** 1-7

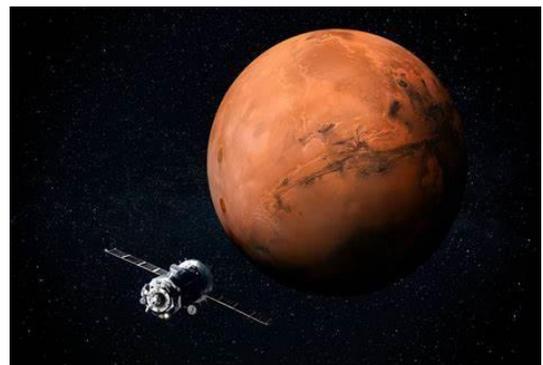
**OBIETTIVO:** Essere il primo a creare 20 insediamenti su Marte.

**PLANCIA DI GIOCO:** Terra, Luna, Asteroidi vicini, Marte, Phobos/Deimos, Cometa, Venere, Mercurio.

**TECNOLOGIE:** Livello 1

**CONTANTI:** \$ 40 miliardi

**CONDIZIONI:** I giocatori possono combattere l'un l'altro su Marte e la sua orbita, anche se non sono in guerra.



## 2. CORSA PER TITANO

Inizia nel 2065, termina nel 2099 (34 turni)

**TIPO:** Competitivo

**NUMERO DI GIOCATORI:** 1-7

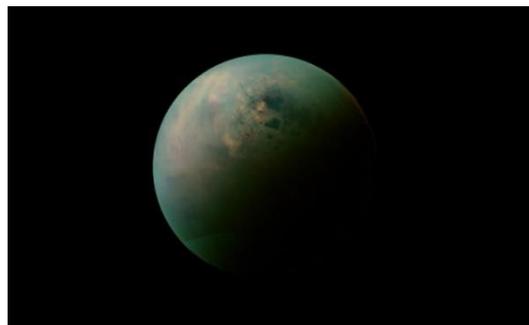
**OBIETTIVO:** Essere il primo a fondare 20 insediamenti su Titano.

**PLANCIA DI GIOCO:** Tutti corpi celesti dal Sole a Saturno e le sue lune.

**TECNOLOGIE:** Livello 3

**CONTANTI:** \$ 60 miliardi

**CONDIZIONI:** I giocatori possono combattere l'un l'altro su Titano e la sua orbita, anche se non sono in guerra.



## 3. L'ARALDO DELLO STERMINIO

Inizia nel 2061, termina nel 2079 (18 turni)

**TIPOLOGIA:** Cooperativa

**NUMERO DI GIOCATORI:** 1-7

**OBIETTIVO:** Deviare un gigantesco asteroide diretto verso la Terra.

**PLANCIA DI GIOCO:** Terra, Marte, Fascia degli Asteroidi.

**TECNOLOGIE:** Livello 3

**CONTANTI:** \$ 40 miliardi

**CONDIZIONI:**

- L'asteroide inizia con forza '20' per giocatore. Una volta raggiunto '0' è considerato deviato. La forza può essere ridotta in tre modi:

- Esplorando. Scansiona con una Nave con equipaggio (CV) e aggiungi 3 al suo valore di scansione. Tira 1d10: se il risultato è uguale o inferiore al valore di scansione totale, riduci la potenza dell'asteroide di un decimo del valore di scansione totale.
- Trainando. Nella fase successiva all'esplorazione, ogni Nave con equipaggio (CV) che traina l'asteroide riduce la sua forza in base alle dimensioni della nave. La nave non può essere in "Riserva", ma entra in questo stato dopo aver effettuato questa azione.
- Sparando. Durante la fase di esplorazione, effettua un Assalto contro l'asteroide. Spara utilizzando la tabella del "Direct Fire" e il valore di combattimento di una Nave con equipaggio (CV). Riduce la forza dell'asteroide in base al danno inflitto. Tuttavia, se ottieni "1" o "2", aumenta la forza dell'Asteroide di 1 (a causa dei frammenti pericolosi generati)

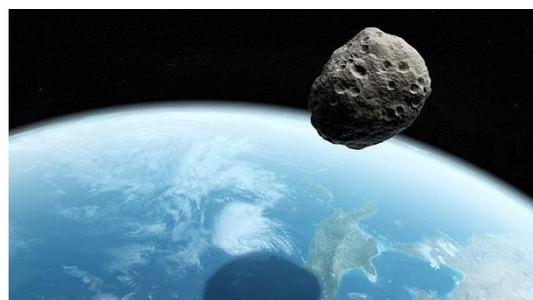
- Posizione dell'asteroide per turno:

- o 2061-2071: Spazio di avvicinamento Flyby alla cintura degli asteroidi.

- o 2072-2075: Spazio di avvicinamento Flyby a Marte.

- o 2076-2079: Spazio di avvicinamento Flyby alla Terra.

- Se l'asteroide non viene deviato o distrutto entro la fine del 2079, avviene la sconfitta dei giocatori.



## 4. INVASIONE

Inizia nel 2133, termina alla fine del combattimento.

**TIPOLOGIA:** Cooperativa

**NUMERO DI GIOCATORI:** 1-7

**OBIETTIVO:** Distruggi una nave aliena ostile, che rappresenta l'invasore.

**PLANCIA DI GIOCO:** Terra.

**TECNOLOGIE:** Livello 6

**CONTANTI:** 80 miliardi di dollari da distribuire.



#### CONDIZIONI:

- I giocatori dividono il denaro e costruiscono una Flotta fino a 7 CV per combattere l'invasore.
- L'invasore è considerato essere un CV25 con un valore di combattimento di 30 e 5 squadre di droni. Combattete round dopo round fino a quando l'invasore o la flotta terrestre non è distrutta.
- Effettuate una ricerca ogni round per gli umani e l'invasore: quest'ultimo ha automaticamente successo, ma ciò determinerà i punti tattici.
- L'invasore sceglie il Fuoco a distanza se possibile, e spende sempre i punti tattici per aumentare il danno alla flotta terrestre (ignorare i punti in eccesso).
- L'invasore applica il proprio danno ad una nave a caso per il round di combattimento in corso (scegliete una nuova nave terrestre ad ogni round di combattimento o durante il round una volta che la precedente viene distrutta).

### 5. MONTE OLIMPO

Inizia nel 2033, termine variabile a seconda del numero di giocatori.

**TIPOLOGIA:** Cooperativa

**NUMERO DI GIOCATORI:** 1-7

**OBIETTIVO:** Salvare l'umanità terraformando Marte.

**PLANCIA DI GIOCO:** dal Sole a Giove e le sue lune, e l'astronomia dello spazio profondo.

**TECNOLOGIE:** Livello 1

**CONTANTI:** \$ 40 miliardi

#### CONDIZIONI:

- La biosfera terrestre sta collassando e occorre mettere in atto un piano di salvataggio.
- I giocatori devono lavorare insieme per terraformare Marte il prima possibile, portandovi parte dell'umanità.
- Su Marte è possibile creare una sola base, di proprietà di tutti i giocatori. Non necessita di supporto e le risorse sono comunitarie.
- Ignora i bonus commerciali, politici e causati dalle relazioni internazionali tra i giocatori che si trattano l'un l'altro come "Alleati" e condividono tecnologie, risorse e punti/segnalini tecnologia e politici (se qualcuno rappresenta il Nord America, ignora la sua abilità speciale).
- L'obiettivo è quello di creare 40 insediamenti su Marte prima della fine del gioco, il cui termine varia in base al numero di giocatori: Solitario: 2099; 2 giocatori: 2085; 3 giocatori: 2075; 4 giocatori: 2069; 5 giocatori: 2062; 6 giocatori: 2059; 7 giocatori: 2052.



### 6. EX MACHINA

Inizia nel 2062, termina distruggendo la base AI su Plutone

**TIPO:** Competitivo (uno contro tutti)

**NUMERO DI GIOCATORI:** 2-5

**OBIETTIVO:** eliminare le macchine autocoscienti o garantire la colonizzazione interstellare.

**PLANCIA DI GIOCO:** Tutto.

**TECNOLOGIE:** Livello 3 per tutti i giocatori, anche se l'AI ha la linea completa fino all'Intelligenza Artificiale.

**CONTANTI:** \$ 30 miliardi per giocatore umano. L'AI riceve la metà del totale di tutti i giocatori umani.

**CONDIZIONI:** Un gruppo scissionista si è recato su Plutone per eseguire strani esperimenti. Il contatto con loro è stato perso. Sembra che un'Intelligenza Artificiale (AI) ostile abbia preso il sopravvento: l'umanità potrà porre fine a questa minaccia prima che una tale mostruosità domini il Sistema Solare?

- Un giocatore rappresenta l'AI, il resto l'umanità.
- Gli umani vincono se distruggono la Base AI su Plutone o se sviluppano tutte e tre le tecnologie di Interstellar Settlers prima del 2120.
- In caso contrario, l'AI vince.



- Gli esseri umani non ricevono sconti per le tecnologie scoperte dall'AI e viceversa.
- Riduce di 1 il valore di esplorazione iniziale di tutti i mondi all'inizio del gioco.
- Plutone inizia con uno Spazioporto piccolo. Per il resto del gioco, viene trattato come qualsiasi altro Mondo, idoneo a costruire tutti i tipi di strutture e produrre come chiunque altro.
- Plutone inizia con una tessera mondo Mixed Ice World, ma questa può essere sostituita attraverso l'esplorazione.

#### **PARTICOLARITÀ DELL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE**

- L'AI utilizza la scheda fazione del Giappone, le sue navi e le sue basi.
- 'Giappone' viene ignorato ai fini delle relazioni internazionali.
- L'AI è considerata in uno stato di guerra permanente contro umani e NPF, senza alcun obbligo di accettare alcuna resa.
- L'AI non può cercare o utilizzare Segni di Vita o Vita.
- L'AI può scegliere le proprie politiche normalmente.
- Dimezza tutte le percentuali di insuccesso sui tiri riserva e malfunzionamento del giocatore IA, ma non applica il modificatore di abilità speciale del Giappone.
- Il costo per costruire le basi IA è di 2 MINERALI, indipendentemente da dove vengono costruite.
- Il giocatore AI non può mai produrre o acquisire FORNITURE. Tutti i costi che normalmente verrebbero pagati in FORNITURE sono invece pagati in MINERALE.
- Il giocatore AI non riceve mai segnalini politici.
- I (CV) AI hanno una portata illimitata e sono privi dello stato di "Riserva" (ma richiedono una stazione di rifornimento o uno spazioporto adeguati per attraccare).
- Inoltre, per ogni giocatore umano superiore a uno, il giocatore AI aumenta di 1 i limiti di supporto di Esploratori robotici, Veicoli con equipaggio e Basi.
- Invece della produzione "giapponese", il giocatore AI riceve metà del denaro e ogni tipo di punto tecnologia che ogni giocatore umano riceve nella propria fase economica.
- Su Plutone, il giocatore AI può convertire denaro in MINERALI o CARBURANTI.
- Il giocatore AI può utilizzare i telescopi spaziali nell'orbita di Plutone.

#### **7. RIBELLIONE.**

Inizia nel 2062, termina nel 2169 (107 turni)

**TIPO:** Competitivo (uno contro tutti)

**NUMERO DI GIOCATORI:** 2-7

**OBIETTIVO:** Stesse condizioni di vittoria della Campagna.

**PLANCIA DI GIOCO:** Tutto.

**TECNOLOGIE:** Livello 3.

**CONTANTI:** \$ 40 miliardi per le Fazioni della Terra (da ripartire tra i giocatori) e \$ 30 miliardi per la Fazione coloniale.

**CONDIZIONI:** Marte ha dichiarato la sua indipendenza dalla Terra, riuscirà la Terra a mantenere il suo controllo o le fiamme della rivolta si diffonderanno in tutto il sistema solare?

- Un giocatore gestisce la colonia Marziana, mentre gli altri giocano singole Fazioni Terrestri.
- Nessun giocatore terrestre può costruire basi su Marte.
- Marte non ha valore di esplorazione e non riceve mai una tessera mondo.
- Marte non può essere attaccato o bloccato e le fazioni Terrestri non possono viaggiare verso Marte o la sua orbita.
- Phobos/Deimos sono completamente esauriti e hanno una tessera mondo Hematite.
- Le fazioni della Terra dimezzano i loro bonus dovuti alla crescita degli Insedimenti (ma contano l'intero valore degli Insedimenti in caso di perdita durante i "Blocchi").

#### **I RIBELLI**

- Il giocatore coloniale usa la fazione del Sud America, ma ignora la sua abilità speciale.
- Ricevi la metà della normale produzione che riceveresti su 'Terra', sia in contanti che per ogni tipo di tecnologia, dopo tutti i modificatori, e ogni fase economica non riceve i due segnalini politici.
- Non puoi mai imparare la politica Space Diplomacy.
- Tratta Marte come la Terra per tutti gli scopi tranne che per il movimento; ad esempio, non hanno bisogno di utilizzare veicoli di lancio per lasciare il pianeta.



- I coloniali iniziano in una situazione di 'Embargo' con tutte le altre fazioni (anche NPF), e non potranno mai avere rapporti migliori.
- I coloniali non possono mai viaggiare verso la Terra o la sua orbita.
- La Fazione coloniale inizia con una base su Phobos/Deimos, contenente una Stazione mineraria grande, e 12 MINERALI, 7 RIFORNIMENTI, 4 CARBURANTE immagazzinati lì.
- Il giocatore coloniale può costruire insediamenti sulle proprie basi, ciascuno al costo di: 1 RIFORNIMENTO, 1 MINERALE e 1 CARBURANTE, e la crescita degli insediamenti ne raddoppia l'efficacia (ad esempio, 25 insediamenti saranno trattati come 50, con un conseguente guadagno di 5).
- Gli insediamenti coloniali che si trovano sottoposti ad un "Blocco" non vengono né ridotti né aumentati.

## 8. LA CAMPAGNA

Inizia nel 2030 e termina nel 2169 o prima, (in ogni caso, al meglio dei 139 turni).

**TIPO:** Competitivo

**NUMERO DI GIOCATORI:** 2-7

**OBIETTIVO:** La vittoria si basa sui punti vittoria conteggiati alla fine del gioco.

**PLANCIA DI GIOCO:** Tutto.

**TECNOLOGIE:** Come indicato dalle bandierine stampate sull'albero tecnologico; se non c'è bandiera, da zero.

**CONTANTI:** Quelli sotto indicati.

**CONDIZIONI:** La campagna inizia nella fase di movimento dell'anno 2030. Ogni giocatore riceve i seguenti fondi e Navi, che schiera dove indicato:



- **NORD AMERICA**

- CV-Orion: nel riquadro 1 di trasferimento verso Marte.
- RE-Sagan: nel riquadro 8 di Trasferimento verso la Fascia di Kuiper.
- RE-Feynman: in orbita su Venere.
- RE-Lowell: in orbita Terrestre.
- Contanti: \$ 20 miliardi.

- **RUSSIA**

- CV-Kliper: sulla Terra.
- RE-Kozlov: in orbita su Marte.
- RE-Glushko: nel riquadro 4 di Trasferimento verso Giove.
- RE-Zasyadko: nel riquadro 6 di Trasferimento verso Saturno.
- LV-2: sulla Terra.
- Contanti: \$ 30 miliardi.

- **EUROPA**

- RE-Da Vinci: nel riquadro 2 di Trasferimento verso Giove.
- RE-Hawking: in orbita su Mercurio.
- RE-Darwin, con RE-Curie: nel riquadro 5 di Trasferimento verso Saturno.
- RE-Kepler: in orbita Terrestre.
- Contanti: \$ 30 miliardi.

- **GIAPPONE**

- RE-Tanaka, recante RE-Ito: nel riquadro 3 di Trasferimento verso Giove.
- RE-Kimura: nel riquadro 5 di Trasferimento verso Saturno.
- RE-Yukawa: nel riquadro 2 di Trasferimento verso Mercurio.
- RE-Hayashi: in orbita Terrestre.
- Contanti: \$ 28 miliardi.

- **CINA**

- CV-Shenzhou: in orbita Lunare.
- RE-Fei Xin: nel riquadro 3 di Trasferimento verso Giove.

- RE-Xu Ganqi: nel riquadro 2 di Trasferimento verso Saturno.
- RE-Gan From: nel riquadro 2 di Trasferimento verso Mercurio.
- Contanti: \$ 27 miliardi.
- **ASIA**
  - CV-Prayas: in orbita Terrestre.
  - RE-Rama: in orbita su Venere.
  - RE-Chakrabarti: nel riquadro 4 di Trasferimento verso Giove.
  - RE-Singh: nel riquadro 5 di Trasferimento verso Saturno.
  - Contanti: \$ 25 miliardi.
- **SUD AMERICA-AFRICA**
  - RE-Caldeira: nel riquadro 3 di Trasferimento verso Giove.
  - RE-Gleiser: nel riquadro 4 di Trasferimento verso Saturno.
  - RE-Sabato: nel riquadro 6 di Trasferimento verso la Fascia di Kuiper.
  - RE-Humboldt: su Marte.
  - Contanti: \$ 26 miliardi.
  - NOTA: nell'albero politico, questa fazione dovrebbe iniziare con la politica Space Diplomacy. A causa di un errore di stampa, la sua bandiera prestampata non appare.

TABELLA RIEPILOGATIVA DEI PUNTI VITTORIA DELLA CAMPAGNA			
OBIETTIVI	DETTAGLI	PUNTI VITTORIA	
<b>Scoprendo</b>	Segni di Vita	1 PV	
	Vita	2 PV	
<b>Distruggendo un</b>	CV2 o CV3	1 PV	
	CV4 o CV5	2 PV	
	CV6	3 PV	
	CV7 o superiore	4 PV	
	Pirata	1 PV	
<b>Missioni</b>	Per ogni missione completata	1 PV	
	Somma dei punti stampati sui Segnalini Missione completati	? PV	
<b>Razziando una Base senza perdere nessuna Nave</b>		1 PV	
<b>Raccogliere un Asteroide</b>		1 PV	
<b>Per ogni 5 Punti politici non spesi</b>		1 PV	
<b>Per ogni livello di Strutture costruite, diverse da Insediamiento</b>		1 PV	
<b>Per eventi casuali</b>		Li determina l'evento	
<b>Scoprendo le tecnologie "Interstellar Colonizer"</b>	Una	15 PV	
	Due	30 PV	
	Tre	50 PV	
<b>Insediamenti</b>	Orbita Terrestre	1 PV	
	Luna, Asteroidi Vicini, Marte	1,25 PV	
	Mercurio, Venere, Cintura	1,50 PV	
	Giove, Saturno	1,75 PV	
	Oltre Saturno	2 PV	
	Per ogni insediamento su un Mondo Terraformato	Totalmente terraformato	+ 0,5 PV
		Terraformato almeno al 50%	+ 0,25 PV
	Per detenere la maggioranza di insediamenti in un Mondo Terraformato	Totalmente terraformato	25 PV
Terraformato almeno al 50%		10 PV	
<b>Alpha Centauri</b>	Esplorazione effettuata con Nave con equipaggio (CV)	15 PV	
	Esplorazione effettuata con Esploratore robotico (RE)	5 PV	
<b>Tecnologia</b>	Per ogni tecnologia <u>non</u> sviluppata, incluse "Interstellar Colonizer"	- 3 PV	
	Per ogni 20 punti tecnologia non spesi	1 PV	
<b>Flotta Spaziale</b>	Per ogni RE operativo a fine partita	0.5 PV	
	Per ogni CV operativo a fine partita	CV2=1 PV, CV3=1,5PV, CV4=2 PV, CV5=2,5 PV ecc.	

- Ogni giocatore posiziona le proprie navi sulle locazioni indicate.
- La campagna ha un finale variabile che si verifica tra il 2145 e il 2169. A partire dal 2145, tirate 1d100 durante il controllo di fine partita. Il valore che attiva la fine della partita parte dall'1% e aumenta dell'1% per ogni anno successivo (cioè 1% nel 2145, 2% nel 2146, 3% nel 2147, ecc.). Il gioco termina automaticamente alla fine del 2169 se l'evento non si è verificato precedentemente.
- I punti vittoria vengono assegnati come spiegato nella Tabella dei punti Vittoria (più giocatori possono ricevere i punti indicati se sono in parità per lo stesso obiettivo).

## LA CAMPAGNA IN SOLITARIO

La campagna si può giocare in solitario. Scegliete una singola Fazione con cui giocare. Conteggiate il vostro punteggio a fine partita come al solito, ma sottraete 3 punti per ogni turno dopo il 2145 (ovvero, se la partita termina nel 2146 sottraete 3 punti dal vostro punteggio, se finisce nel 2147 ne sottraete 6, etc.). La vostra prestazione viene determinata dalla seguente tabella:

Punti Vittoria	Risultato
Meno di 100	Disastro
100-150	Sconfitta
151-175	Pareggio
176-200	Vittoria minore
201-225	Vittoria maggiore
226-250	Vittoria brillante
251 o più	Vittoria Spettacolare

## 9. ORIZZONTI STELLARI

Questo scenario è basato su un'idea di Carmelo Romero. È stato progettato da Carmelo Romero e Carlos Cáceres.

**DURATA:** inizia nel 2031 e termina quando un giocatore ottiene 50 punti vittoria sui segnalini PV.

**TIPOLOGIA:** Rilassante.

**NUMERO DI GIOCATORI:** 1-7

**OBIETTIVO:** Ottenere il massimo ammontare di punti vittoria, utilizzando tutte le risorse del gioco. A fine partita si confrontano i punteggi e chi ha ottenuto di più vince la Partita e deve pagare un giro di birre per tutti.

**PLANCIA DI GIOCO:** Tutto.

**MISSIONI:** All'inizio del gioco, saranno accettate solo le missioni che interessano mondi con decenni etichettati pari o inferiori al 2070, e poi, con l'avanzare dei decenni, le missioni verranno estese di conseguenza (controlla il decennio nella casella Flyby di ogni mondo).

**TECNOLOGIE:** Livello 0

**CONTANTI:** \$ 30 miliardi

**PUNTI VITTORIA:** Conteggio uguale alla Campagna.



## **RIEPILOGO DELLA SEQUENZA DI UN TURNO**

(Sono indicate anche le sottofasi, senza entrare nel dettaglio)

### **1. Fase di costruzione e servizio delle navi**

- Costruzioni Navi.
- Riparazioni di danni alle Navi.
- Ripristino unità in Riserva.

### **2. Fase Movimento**

- Movimenti automatici attraverso gli spazi di trasferimento eliocentrico
- Movimenti volontari
- Movimento con i Veicoli di lancio (LV)

### **3. Fase di combattimento**

- Ricerca
- Calcolo e applicazione dei punti tattici
- Risoluzione e attribuzione dei punti danno
- Conseguenze
- Combattimento con i Pirati

### **4. Fase esplorativa**

- Esplorazione robotica mediante (RE)
- Esplorazione con Veicoli con equipaggio (CV)
- Ricerca della vita

### **5. Richiamo e Riserva.**

- Eseguire i test quando richiesto

### **6. Produzione risorse con Veicoli con equipaggio (CV)**

- Produzione su Mondi
- Sfruttamento Asteroidi

### **7. Fase commerciale e di costruzione della base**

- Commercio con Basi
- Costruzione, ampliamento e riparazione della Base
- Terraformazione

### **8. Passaggio del turno.**

- Verificare le condizioni di fine partita