



PIANETI SCONOSCIUTI

REGOLAMENTO



COMPONENTI

1 x Stazione Spaziale
(S.U.S.A.N.)



1 x Mostrina
Comandante



12 x Indicatori
Deposito



14 x Rover



36+ Capsule di
Salvataggio



60+ Meteoriti

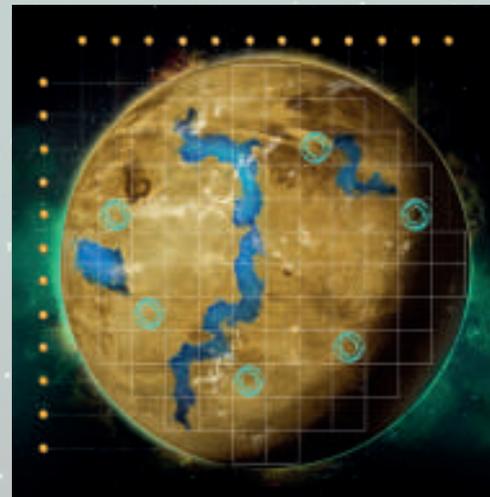


60+ Campi di
Biomassa

144 x Tessere Polimino



6 x Plance Pianeta



Fronte simmetrico
Retro asimmetrico

6 x Plance
Corporazione



30 x Cubetti Risorsa

28 x Obiettivi



36 x Carte Civiltà

9 x Rango 1



9 x Rango 2



9 x Rango 3



9 x Rango 4



COMPONENTI DELUXE* CONTENUTI AGGIUNTIVI**

*Componenti Deluxe dell'omonima versione.
**Contenuti aggiuntivi dell'edizione Deluxe.



2 x Plance Corporazione (pagina 13)**

6 x Plance Pianeta (pagina 15)**

1 x Segnalino Flusso**

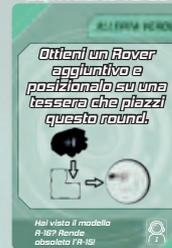


60 x Carte
Mazzo Evento



Modulo Eventi

20 X Allerta Verde



20 X Allerta Arancione



20 X Allerta Rossa



1 x Blocchetto Segnapunti



INDICE

Componenti.....	2
Preparazione.....	3
Svolgimento.....	4-7
Moduli Opzionali.....	8
Modalità Solitario.....	9
Corporazioni Asimmetriche....	10-13
Pianeti Asimmetrici.....	14-15
Glossario dei Termini.....	16

PER INIZIARE

Per una migliore esperienza di gioco, per la vostra prima partita raccomandiamo di usare solo le plance Pianeta e Corporazione simmetriche (K5B-4156 e Universal Coalition).

Una volta capito il gioco simmetrico, i Pianeti e le Corporazioni asimmetrici saranno più facili da imparare e utilizzare.

PANORAMICA

La Terra ha esaurito le risorse. Da 1 a 6 esploratori spaziali sono stati scelti per sviluppare un pianeta sconosciuto e preservare il futuro dell'umanità.

OBIETTIVO

Vincere la partita ottenendo il maggior numero di punti vittoria con lo sviluppo efficiente del Pianeta, l'avanzamento sui tracciati Risorsa, la raccolta delle Capsule di Salvataggio, la rimozione dei Meteoriti e il superamento dei Pianeti vicini.

PREPARAZIONE

1.) Sistemate la **STAZIONE SPAZIALE** al centro del tavolo. Caricate le **TESSERE POLIMINDO** in base alle istruzioni di preparazione della Stazione Spaziale descritte più avanti.

2.) Ogni giocatore prende 1 **PLANCIA PIANETA**, 1 **PLANCIA CORPORAZIONE**, 2 **INDICATORI DEPOSITO** dello stesso colore e 5 **CUBETTI RISORSA** (1 per ciascun colore: nero, blu, verde, rosso e bianco). Preparate ogni plancia Corporazione con i tracciati Risorsa, i Rover e le Capsule di Salvataggio come illustrato a destra.

3.) Ogni giocatore sceglie individualmente se giocare con il lato simmetrico o asimmetrico delle proprie plance Corporazione e Pianeta. Il lato simmetrico ha un grado di complessità pari a 1. Il lato asimmetrico ha un grado di complessità che può essere superiore a 1.

Es: Complessità 3

4.) Ogni giocatore prende e posiziona il numero di **CAPSULE DI SALVATAGGIO** e di **ROVER** come indicato rispettivamente sulle proprie plance Pianeta e Corporazione. Ogni giocatore posiziona il suo indicatore Deposito intorno alla Stazione Spaziale, equidistante dai vicini e direttamente di fronte a un Deposito.

Es: 2 x Rover

5.) Prendete casualmente un numero di **CARTE CIVILTÀ** per ogni rango (1, 2, 3, 4) pari al numero di giocatori +1. Per esempio, in una partita con 4 giocatori, prenderete 5 carte Civiltà di ciascun rango. Organizzate le carte in pile separate per rango e mettetele sul tavolo a faccia in giù. Rimettete nella scatola tutte le altre carte Civiltà.

6.) Mettete i **METEORITI** e i **CAMPI DI BIOMASSA** in modo che siano a portata di mano di tutti i giocatori.

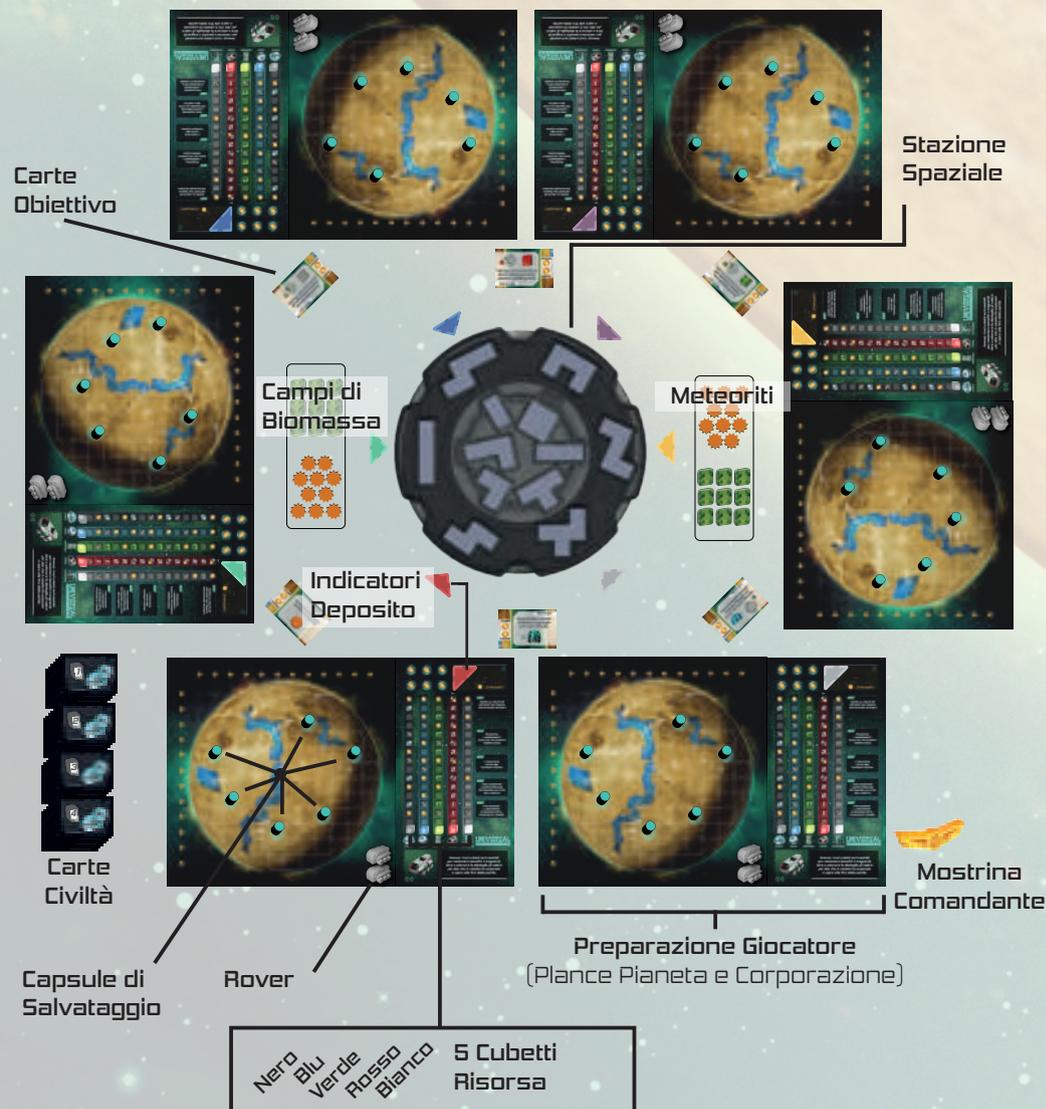
7.) Mescolate e distribuite le **CARTE OBIETTIVO**. Ciascuna carta ha due lati, usate il lato e il posizionamento indicati nella tabella sottostante.

	Lato carta	Posizionamento Obiettivi
3-6 giocatori	Vicino	1 carta posizionata tra ogni giocatore
2 giocatori	Vicino	3 carte posizionate tra i due giocatori
Solitario	Privato	4 carte, sceglierne 3 con cui giocare

8.) Scegliete un giocatore che sia il primo Comandante della Stazione e prenda la **MOSTRINA COMANDANTE**.



SCHEMA DI PREPARAZIONE



PREPARAZIONE STAZIONE SPAZIALE

Prima di iniziare la partita, caricate la **STAZIONE SPAZIALE** con le **TESSERE POLIMINDO**. Ogni sezione della Stazione Spaziale, chiamata **DEPOSITO**, deve essere caricata con due pile di 12 tessere ciascuna. Tutte le tessere di una pila devono avere la stessa forma e lo stesso orientamento.

Organizzate le tessere in un anello interno (tessere piccole) e uno esterno (tessere grandi). Posizionate l'anello interno prima di cominciare a giocare, in modo da poter creare una configurazione variabile per ogni partita.



Consultate lo schema qui sopra per un abbinamento consigliata o createne uno vostro. Ogni Deposito è sempre composto da una pila di tessere grandi e una di piccole.

Game Design: Ryan Lambert e Adam Rehberg
Illustrazioni: Yorgo Manis
Grafica: Yorgo Manis e Adam Rehberg
Ringraziamenti Speciali: Tutti i sostenitori di Kickstarter
 © Adam's Apple Games 2020.
 Tutti i diritti riservati.

Edizione Italiana
Grafica: Delia Arnone
Traduzione: Fabio Piovesan
Revisione: Giacomo Maltagliati
 Pendragon Game Studio 2023.



SVOLGIMENTO

Ogni round, il Comandante della Stazione può ruotare la Stazione Spaziale di quanto desidera, finché un qualsiasi **DEPOSITO** non è direttamente di fronte a sé e al suo indicatore Deposito. Se lo desidera, il Comandante della Stazione può scegliere di non ruotare la Stazione Spaziale, lasciandola esattamente com'è.

Dopo che il Comandante della Stazione ha finito di ruotare o meno la Stazione, tutti i giocatori scelgono una delle due tessere dal Deposito in corrispondenza del loro indicatore Deposito. La scelta delle tessere è simultanea per tutti i giocatori.



Tutti i giocatori piazzano sulla griglia del loro Pianeta la tessera che hanno scelto, seguendo le regole di **Piazzamento Tessere**.

Ogni tessera è divisa in due sezioni. Ciascuna sezione contiene una **Risorsa** ed è composta dal **Terreno** che corrisponde a quella risorsa.



Dopo aver piazzato la tessera, avanzate i cubetti Risorsa sulla vostra plancia Corporazione una volta per ciascuna risorsa sulla tessera, a prescindere dalla dimensione della tessera.



Nota: sulla vostra plancia Corporazione non è presente un tracciato Energia, poiché questa risorsa funziona diversamente da Civiltà, Acqua, Biomassa, Rover e Tecnologia.

Ogni volta che una tessera con un simbolo Meteorite viene piazzata sul vostro Pianeta, posizionate **immediatamente** un **METEORITE** sopra quel simbolo. Le caselle con un Meteorite impediscono di ottenere Medaglie per il completamento di riga e colonna del Pianeta in cui il Meteorite si trova.



Dopo che tutti i giocatori hanno scelto una tessera e fatto avanzare i loro cubetti Risorsa, la Mostrina Comandante passa al giocatore successivo in senso orario e inizia un nuovo round.

FINE DELLA PARTITA

La partita finisce quando un giocatore non può piazzare alcuna tessera dal Deposito davanti a sé (A) o quando un Deposito della Stazione Spaziale è completamente vuoto (B).

A. Quando un giocatore non può piazzare nessuna delle due tessere dal Deposito davanti a sé seguendo le regole, tutti i giocatori terminano il round come di consueto e la partita finisce. Qualsiasi giocatore che non possa piazzare nessuna tessera, ne sceglie comunque una e avanza i cubetti di ENTRAMBE le risorse sulla tessera, pur non piazzandola sul Pianeta. Vedere la sezione Punteggio Fine Partita più avanti per le Medaglie finali.

B. Se entrambe le pile di tessere di un Deposito sono completamente vuote, la partita finisce al termine del round in cui il Deposito è stato svuotato.

Importante: un giocatore, che possa piazzare una delle due tessere davanti a sé, deve piazzarla e la partita continua, tuttavia il Comandante può ruotare la Stazione Spaziale su un Deposito da cui non possa piazzare tessere.

PIAZZAMENTO TESSERE

PRIMA IL PERIMETRO: la prima tessera da piazzare sul Pianeta di un giocatore deve toccare il perimetro della griglia del Pianeta.

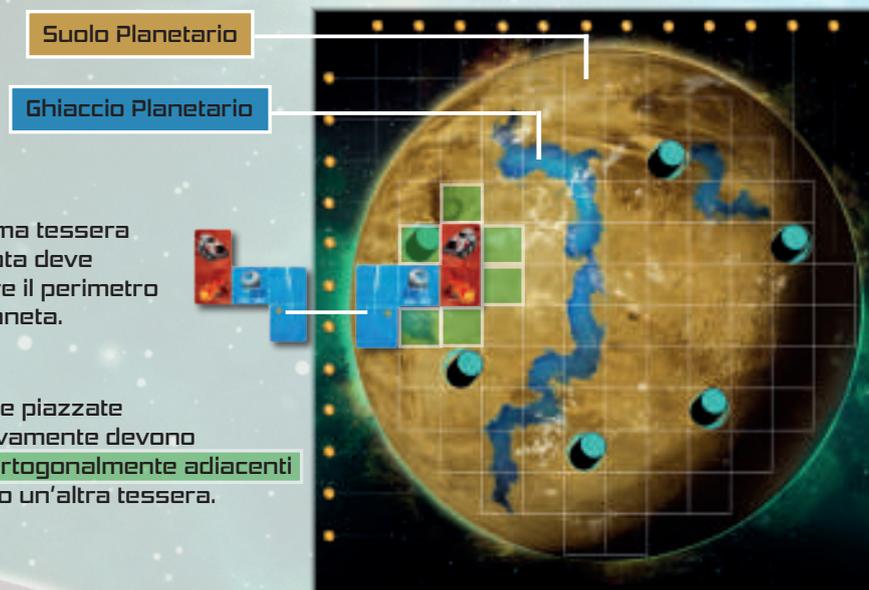
ADIACENZA DELLE TESSERE: le tessere dopo la prima devono essere adiacenti a un'altra tessera (ortogonalmente adiacenti ad almeno un'altra tessera già piazzata, in orizzontale o in verticale, ma non in diagonale).

SINGOLO STRATO: le tessere non possono essere piazzate una sopra l'altra.

NESSUNA SOVRAPPOSIZIONE: le tessere non possono essere piazzate sovrapposte al bordo, né al di fuori della griglia del Pianeta.

ALLINEAMENTO ALLA GRIGLIA: le tessere devono essere piazzate allineate alle caselle della griglia del Pianeta.

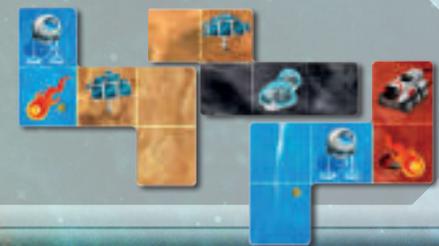
DISTRUZIONE: se una tessera viene piazzata sopra una Capsula di Salvataggio o un Rover, questi vengono distrutti e rimossi dalla partita in modo permanente.



La prima tessera piazzata deve toccare il perimetro del Pianeta.

Le tessere piazzate successivamente devono essere **ortogonalmente adiacenti** ad almeno un'altra tessera.

Nota: esistono regole di piazzamento specifiche per entrambi i tipi di tessera Acqua ed Energia. Vedere le sezioni Tracciato Risorsa Acqua e Risorsa Energia più avanti.





TRACCIATI RISORSA

Ogni tracciato Risorsa ha un corrispondente **CUBETTO RISORSA** traslucido che inizia a 0 e avanza (si sposta di 1 posizione verso l'alto) durante la partita. Ogni volta che un cubetto Risorsa avanza, il giocatore reclama il beneficio sotto il cubetto, se possibile.

 Le Medaglie (punti vittoria) vengono reclamate solo alla fine della partita in base alla posizione dei cubetti Risorsa. Ottenete la Medaglia di valore più alto che ciascun cubetto ha superato o copre attualmente sul tracciato in cui si trova.

 I Bonus Sinergia vengono reclamati immediatamente. Quando reclama un Bonus Sinergia, il giocatore deve avanzare un solo cubetto qualsiasi una volta (anche il solito, seguendo le regole del tracciato Risorsa e reclamando il beneficio sotto il cubetto).

Se un cubetto Risorsa avanza fino alla cima di un tracciato, alla fine della partita il giocatore reclamerà la Medaglia di valore maggiore del tracciato, ma non ottiene ulteriori benefici dal piazzamento tessere con questa risorsa.

La risorsa Rover è un'eccezione a questa regola.



Oltre alle Medaglie e ai Bonus Sinergia, ciascun tracciato Risorsa può avere un beneficio **Traguardo** specifico.

TRACCIATO RISORSA CIVILTÀ

"La corsa all'innovazione e alla scoperta richiede persone."



Traguardo
Civiltà

Quando un giocatore avanza il suo cubetto su un traguardo Civiltà, prende tutte le carte Civiltà rimanenti del rango corrispondente dal centro del tavolo e deve sceglierne 1 da tenere. Rimette tutte le carte Civiltà rimanenti a faccia in giù al centro del tavolo.



Dopo aver scelto la carta, la rivela e ottiene immediatamente i benefici della carta scelta solo se è contrassegnata come **Immediato**.



Se la carta è contrassegnata come **Fine Partita**, la tiene segreta accanto alla propria plancia Corporazione, rivelandola solo alla fine della partita.

Se durante un round 2 o più giocatori raggiungono il traguardo Civiltà dello stesso rango, devono scegliere la carta in senso orario, a partire dal Comandante della Stazione.

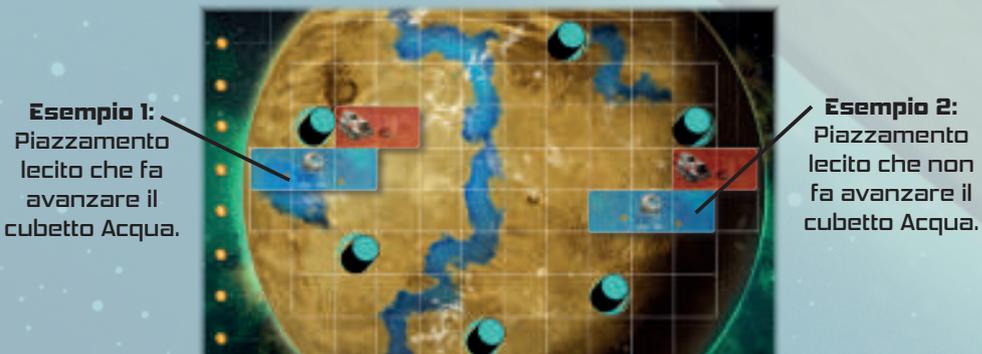
È possibile che un rango di carte Civiltà possa non avere carte rimanenti, se giocate con moduli o Corporazioni asimmetrici. In questo caso, un giocatore che raggiunga un traguardo Civiltà di quel rango non può prendere alcuna carta Civiltà.

TRACCIATO RISORSA ACQUA



"L'acqua non è un traguardo, piuttosto è essenziale per la vita stessa."

Una tessera con una risorsa Acqua segue le normali regole di piazzamento tessere, ma ha un'ulteriore regola di piazzamento necessaria per avanzare il cubetto Acqua. Una qualsiasi casella di terreno Acqua sulla tessera deve essere piazzata direttamente sopra al Ghiaccio planetario per poter avanzare il cubetto Acqua grazie alla risorsa Acqua. Se il terreno Acqua della tessera non è piazzato sul Ghiaccio planetario, la tessera può essere piazzata, ma il cubetto Acqua non avanza.



Esempio 1:
Piazzamento lecito che fa avanzare il cubetto Acqua.

Esempio 2:
Piazzamento lecito che non fa avanzare il cubetto Acqua.

Il tracciato Acqua non ha traguardi specifici, ma è denso di Medaglie.

TRACCIATO RISORSA ROVER



"La squadra di pulizia dei meteoriti è sempre pronta per il servizio."

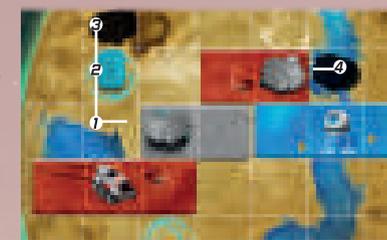
Quando un giocatore avanza il suo cubetto su un traguardo Rover, piazza immediatamente un Rover dalla sua plancia Corporazione su una qualsiasi casella dell'ultima tessera che ha piazzato. Se l'ultima tessera che ha piazzato contiene un Meteorite, può piazzare il suo Rover sul Meteorite, raccogliendolo immediatamente.

Traguardo
Rover

Movimento Rover: quando un giocatore avanza il suo cubetto Rover su un numero sul tracciato, muove i suoi Rover fino a un totale complessivo di caselle pari a quel numero.

Benefici Multipli:
Ottieni 3 Movimenti Rover e un Bonus Sinergia.

- Il Rover si muove su caselle ortogonalmente adiacenti, seguendo la griglia di Pianeta/tessere, dove 1 movimento corrisponde a 1 casella sulla griglia.
- Il Movimento Rover può essere diviso tra più Rover.
- I Rover possono muoversi sia sulle tessere che sulla griglia della plancia Pianeta.
- I Rover possono muovere indietro.
- Se il cubetto Rover raggiunge la cima del tracciato, ottenete comunque movimenti per il piazzamento di successive tessere con risorsa Rover. (X[∞])
- Ogni casella può contenere un solo Rover.



Esempio:
4 Movimenti Rover vengono divisi tra i due Rover (1-3) e (4), che raccolgono una Capsula di Salvataggio (2) durante il movimento.

Raccogliere un Meteorite/Capsula di Salvataggio: quando un giocatore muove un Rover su o attraverso un Meteorite/Capsula di Salvataggio, lo raccoglie e lo mette sull'area punteggio della propria plancia Corporazione.

Un componente (tessera, Campo di Biomassa, Meteorite da una carta Evento) che viene piazzato sopra un Rover, lo distrugge per il resto della partita.

Un giocatore può distruggere tutti i suoi Rover. È possibile che non siano disponibili Rover sulla propria plancia Corporazione quando si reclama un traguardo Rover.



TRACCIATO RISORSA TECNOLOGIA

"La tecnologia è ciò che ci divide dal nostro ambiente."



Traguardo
Tecnologia

Quando un giocatore avanza il suo cubetto su un traguardo Tecnologia, sblocca una potente Tecnologia che può essere usata ogni round per il resto della partita (a meno che sia indicato diversamente). La posizione del cubetto sul tracciato Tecnologia sblocca il livello di Tecnologia in cui si trova e tutti quelli più in basso.

Esempi di Tecnologie: Universal Coalition

- LIV 1: Puoi ignorare la restrizione di adiacenza per il piazzamento tessere.
- LIV 2: Puoi conservare i Campi di Biomassa per piazzarli alla fine della partita.
- LIV 3: +1 ogni volta che ottieni Movimento Rover.
- LIV 4: Raddoppia l'avanzamento Acqua dal piazzamento tessere Acqua.
- LIV 5: Ignora la caduta dei Meteoriti sul Pianeta. Non piazzare Meteoriti.

Chiarimenti:

LIV 4: Avanzate due volte il cubetto Acqua anziché una, quando l'avanzamento è ottenuto dal piazzamento di una tessera con una risorsa Acqua. Reclamate i benefici normalmente per ogni avanzamento. Non avanzate due volte il cubetto Acqua grazie a Bonus Sinergia, carte Evento, risorsa Energia o tessere che non piazzate.



RISORSA ENERGIA

"Quando viene sfruttata, l'energia trasforma la carenza in efficienza."

Non c'è alcun tracciato Risorsa Energia rappresentato sulla plancia Corporazione. Quando viene piazzata una tessera con una risorsa Energia, la risorsa Energia fa avanzare un'altra risorsa a vostra scelta tra le seguenti opzioni.

- 1.) La risorsa non-Energia sulla tessera appena piazzata.
- 2.) La risorsa di un qualsiasi terreno che sia ortogonalmente adiacente all'area di terreno Energia di cui fa parte la tessera appena piazzata.

Esempio 1:

Una tessera con una risorsa Energia viene piazzata non adiacente ad altre tessere. In questo modo, la risorsa Energia consente di avanzare il cubetto Civiltà. Anche la risorsa Civiltà presente sulla tessera consente di avanzare il cubetto Civiltà come di consueto.



Esempio 2:

Una tessera con una risorsa Energia viene piazzata adiacente ad altre tessere. La risorsa Energia consente di avanzare il cubetto di una qualsiasi risorsa il cui terreno si trovi ortogonalmente adiacente all'area di terreno Energia (Civiltà, Tecnologia o Acqua).



La risorsa Rover non può avanzare poiché non si trova ortogonalmente adiacente all'area di terreno Energia.



Chiarimenti:

Per l'avanzamento ottenuto tramite la risorsa Energia, non è necessario che il terreno Acqua si trovi sopra al Ghiaccio planetario. Se a fine partita scegliete come tessera che non potete piazzare una tessera Energia, avanzate due volte l'altra risorsa.



TRACCIATO RISORSA BIOMASSA

"La biomassa è l'evidenza organica che nulla viene sprecato."



Traguardo
Biomassa

Quando un giocatore avanza il suo cubetto su un traguardo Biomassa, ottiene un **Campo di Biomassa** e lo piazza immediatamente sul suo Pianeta. I Campi di Biomassa non contengono risorse.

I Campi di Biomassa non sono considerati tessere, ma seguono le stesse regole di piazzamento delle tessere a meno che non sia specificato diversamente su carte Civiltà/Evento o Tecnologie delle Corporazioni.

PUNTEGGIO FINE PARTITA

Prima di segnare i punti sul blocchetto, assicuratevi che tutti i giocatori abbiano piazzato tutti i Campi di Biomassa conservati, risolto eventuali Tecnologie di Corporazione di fine partita e avanzato cubetti Risorsa grazie a eventuali carte Civiltà di fine partita.

Medaglie totali = Punteggio finale

A.) Segnate Medaglie per OGNI RIGA E COLONNA COMPLETA del vostro Pianeta, purché non ci siano Meteoriti o caselle vuote della griglia. Ogni riga e colonna vale 1, 2 o 3 Medaglie in base a quanto indicato rispettivamente a lato o in alto. Le caselle con una Capsula di Salvataggio sono considerate vuote.

B.) Segnate la Medaglia di valore più alto che ogni cubetto ha superato o copre attualmente sul tracciato in cui si trova.

C.) Segnate Medaglie per le Capsule di Salvataggio e per i Meteoriti raccolti sull'area punteggio della vostra plancia Corporazione. Generalmente 1 Medaglia per ogni Capsula di Salvataggio e 1 Medaglia ogni 3 Meteoriti, arrotondando per difetto (è possibile migliorare questi rapporti tramite carte Civiltà, ecc.).

D.) Segnate Medaglie per le vostre carte Civiltà contrassegnate come Fine Partita.



E.) Segnate Medaglie in base alla carta Obiettivo Privato per qualsiasi vostro Obiettivo Privato completato (solo se giocate con il modulo Obiettivo Privato o in modalità solitario).

F.) Infine, segnate Medaglie in base alle carte Obiettivo Vicino, se il vostro Pianeta supera quello del vostro vicino che condivide lo stesso Obiettivo (saltate questo passaggio se giocate in solitario).

In caso di pareggio, vince il giocatore con il minor numero di caselle della griglia vuote. Se c'è ancora un pareggio, vince il giocatore con il minor numero di Meteoriti rimasti sul proprio Pianeta.

FAQ

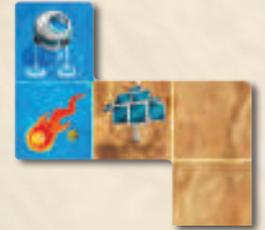
Posso prendere una tessera per vedere se si adatta al mio Pianeta? Sì. Tuttavia prendere una tessera permette ai giocatori di vedere la tessera sottostante. Se il vostro gruppo non lo gradisce, potete decidere di non consentirlo per le partite future.

Posso capovolgere la tessera per piazzarla? Sì. L'illustrazione è identica su entrambi i lati, quindi capovolgere una tessera fa parte delle scelte.

Posso scegliere quale cubetto avanzare per primo? Sì. Può essere vantaggioso in certe situazioni avanzare un cubetto prima dell'altro.

ESEMPIO PUNTEGGIO

È stata innescata la fine della partita, poiché un giocatore non ha potuto piazzare nessuna delle due tessere dal Deposito davanti a sé. Quel giocatore ha scelto la tessera raffigurata e ha avanzato il suo cubetto Acqua due volte, grazie alle risorse sulla tessera scelta. Dato che la tessera non è stata piazzata, non ha potuto usare il beneficio della sua Tecnologia LIV 4 con l'avanzamento del cubetto Acqua. Inoltre, anche il simbolo Meteorite è stato ignorato, poiché la tessera non è stata piazzata sul suo Pianeta.



Tutti i giocatori confermano di aver finito di avanzare i loro cubetti Risorsa e di aver piazzato eventuali Campi di Biomassa conservati. A questo punto è opportuno rimuovere dal Pianeta i Rover e le Capsule di Salvataggio non raccolte, per assicurarsi che le Medaglie del Pianeta vengano segnate correttamente.



F(1). Obiettivo Vicino
21 caselle di terreno Rover è maggiore del vicino di sinistra.
5 Medaglie

A. Pianeta
15 medaglie

F(2). Obiettivo Vicino
3 x risorse Biomassa sul bordo è pari al vicino di destra.
2 Medaglia



C(1). Capsule di Salvataggio
4 Medaglia

C(2). Meteoriti
1 Medaglia

B. Tracciati Risorsa
Cubetto Civiltà
1 Medaglia

Cubetto Acqua
7 Medaglie

Cubetto Biomassa
1 Medaglia

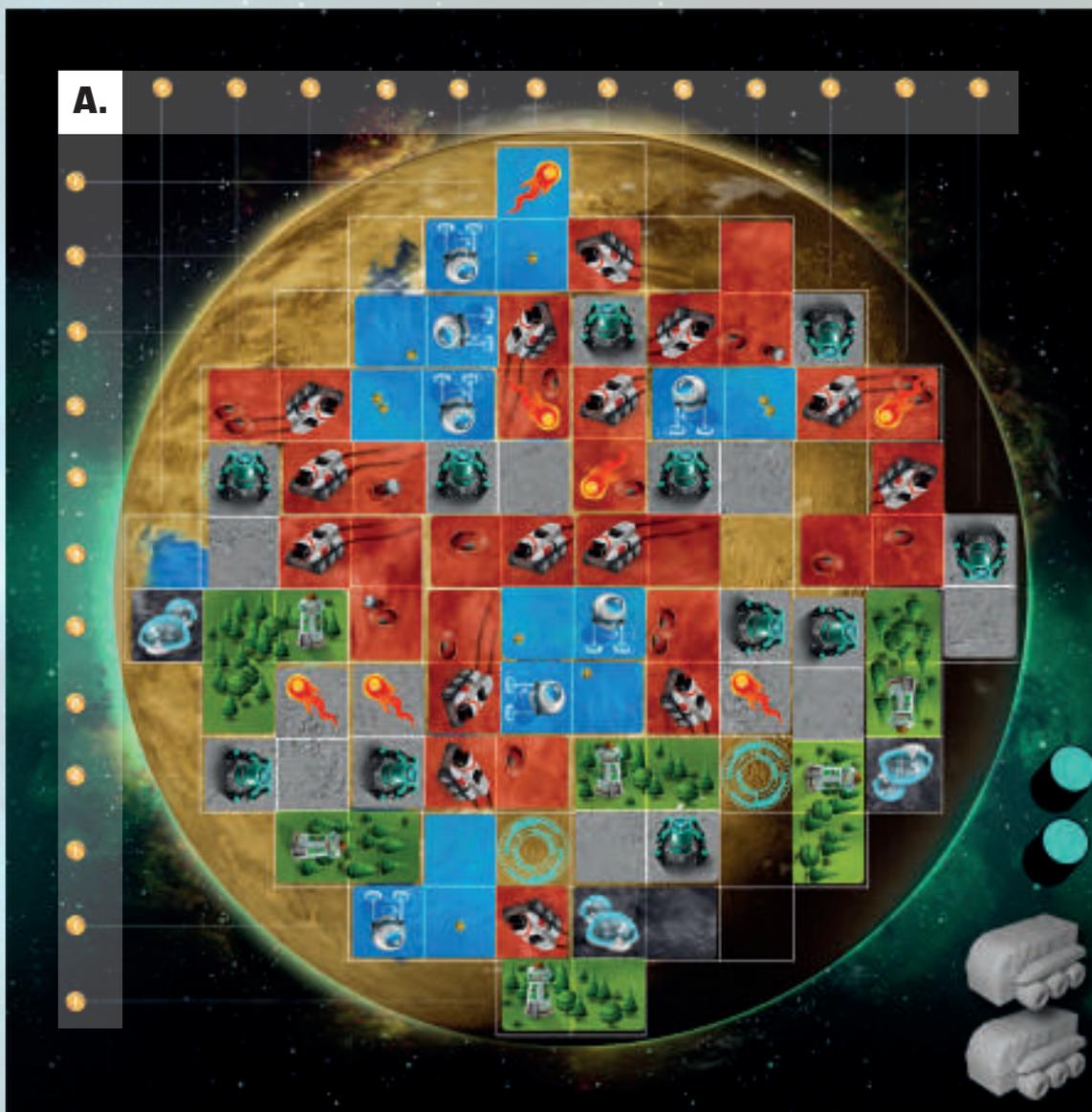
Cubetto Rover
5 Medaglie

Cubetto Tecnologia
1 Medaglia

Totale Cubetti
15 Medaglie



D. Carte Civiltà
1 Medaglia



Pianeta [5] [5] [5] per righe / colonne]	15
Tracciati Risorsa [5] migliore superato o coperto]	15
Capsule di Salvataggio [4] per righe nell'area punteggio]	4
Meteoriti [1] 3 Meteoriti raccolti [1]	1
Carte Civiltà [1] carte Fine Partita]	1
Obiettivi [7] (da Privato che vince)]	7
* Le risorse non più migliorate con le carte Civiltà.	
TOTALE	43

MODULI OPZIONALI

VARIANTE PER 2 GIOCATORI

Per massimizzare la strategia e la pianificazione in una partita a 2 giocatori, a ogni round la Stazione Spaziale viene ruotata in senso orario di un Deposito, invece di lasciare al Comandante della Stazione la scelta della rotazione. Ogni round seguente, la Stazione Spaziale continua a essere ruotata di un Deposito in senso orario. Tutte le altre regole restano le stesse.



MODULO OBIETTIVO PRIVATO

Le carte Obiettivo hanno due lati. Il lato Obiettivo Vicino viene sempre usato nelle partite con più giocatori. Il lato Obiettivo Privato viene sempre usato nelle partite in solitario.

In una partita con più giocatori, potete decidere di aggiungere anche gli Obiettivi Privati. Ogni giocatore pesca 2 carte Obiettivo e ne sceglie 1 come Obiettivo Privato, rimettendo l'altra nella scatola.

Dopo che tutti i giocatori hanno scelto il loro Obiettivo Privato, distribuite gli Obiettivi Vicino. Gli Obiettivi Privati possono essere tenuti a faccia in giù fino alla fine della partita. Le Medaglie per le carte Obiettivo Privato vengono segnate alla fine della partita, se completate.



MODULO EVENTI

Il **MAZZO EVENTO** consiste di 20 carte Evento. A ogni round, 1 carta viene rivelata ed eseguita, per simulare le difficoltà incontrate durante lo sviluppo del Pianeta.

Il modulo Eventi può essere aggiunto alle partite con più giocatori e dovrebbe sempre essere usato durante le partite in solitario.

Importante: se possibile, tutte le carte Evento devono essere eseguite da tutti i giocatori, ma vanno ignorate se il loro effetto è l'unica causa a innescare la fine della partita.

PREPARAZIONE MAZZO EVENTO

1.) Dividete le carte Evento in tre pile di carte, separate per tipo di Evento (Allerta Verde, Arancione e Rossa).

2.) In una partita a più di 1 giocatore, rimuovete tutte le carte Evento "Solo Modalità Solitario".



3.) Create un mazzo Evento di 20 carte da usare durante la partita, prendendo a caso le carte dai tre tipi di Eventi. Il mazzo Evento può essere creato a piacere, prendendo carte punitive (rosse), intermedie (arancioni) o favorevoli da affrontare (verdi). Mescolatelo prima di iniziare.



FUNZIONAMENTO MAZZO EVENTO

1. Ogni round, dopo aver ruotato la Stazione Spaziale, pescate immediatamente la carta Evento in cima al mazzo e risolvete l'effetto. **Questi effetti devono essere eseguiti, se possibile, per tutti gli Eventi e per tutti i giocatori.**

2. Giocate il resto del round secondo le normali regole.

Condizione Aggiuntiva di Fine Partita: l'ultima carta del mazzo Evento innesca l'ultimo round di gioco come condizione aggiuntiva di fine partita.

PREPARAZIONE MOD. SOLITARIO

- 1.) Prepara il Pianeta, la plancia Corporazione, le carte Civiltà, i Campi di Biomassa, i Meteoriti e le Capsule di Salvataggio seguendo la preparazione per una partita con più giocatori. Ruota la Stazione Spaziale in modo che ci sia un Deposito casuale di fronte a te.
- 2.) Mescola e pesca 4 carte Obiettivo. Guardando il lato Obiettivo Privato, scegli 3 delle 4 carte per definire gli Obiettivi di questa partita.
- 3.) Prepara il mazzo Evento in base al livello di sfida che hai scelto di affrontare (vedi Preparazione Mazza Evento e Funzionamento Mazza Evento alla pagina precedente).



SVOLGIMENTO MOD. SOLITARIO

La partita in solitario segue le stesse regole di una partita con più giocatori. Tuttavia, a ogni round invece di scegliere il Deposito da cui scegliere le tessere, ruota la Stazione Spaziale di un Deposito in senso orario.

1. Ruota la Stazione Spaziale di un Deposito in senso orario.
2. Pesca ed esegui il nuovo Evento, se possibile.
3. Gioca il resto del round secondo le normali regole.

PUNTEGGIO BERSAGLIO MODALITÀ SOLITARIO

Il punteggio bersaglio preliminare che dovrai riuscire a raggiungere per la partita in solitario è di 60 Medaglie, ma questo viene adeguato in base alla composizione del mazzo Evento.

	Punteggio Bersaglio Preliminare	60 Medaglie	
	Allerta Rossa	Allerta Arancione	Allerta Verde
0-2	+0	+0	+0
3-6	-5	-1	+3
7-10	-7	-2	+6
11-14	-9	-3	+9
15+	-11	-4	+12

Esempio Mazza Evento

	8 Allerte Rosse	3 Allerte Arancioni	9 Allerte Verdi
	(-7 Medaglie)	(-1 Medaglia)	(+6 Medaglie)

	Punteggio Bersaglio Preliminare	60 Medaglie
Esempio Adeguamenti Mazza Evento	-7 -1 +6 =	-2 Medaglie
Esempio Punteggio Bersaglio Finale		58 Medaglie

Alla fine della partita, confronta il tuo punteggio finale con il punteggio bersaglio finale. In base alla soglia raggiunta, verifica il tuo risultato qui sotto.

- 15 Medaglie **Fallimento critico.** Avremo bisogno di un altro pianeta. Segni di altri sopravvissuti?
- 10 Medaglie **Capacità scarse,** ma almeno si sopravvive.
- 5 Medaglie **Missione compiuta e lavoro ben fatto.**
- +5 Medaglie **Lavoro eccellente,** ti sei guadagnato una promozione.
- +10 Medaglie **Potrebbe essere il miglior pianeta visto finora.**
- +15 Medaglie **Tutte le stelle si sono allineate grazie a te!**

CORPORAZIONI ASIMMETRICHE

Ogni plancia Corporazione ha un lato simmetrico e uno asimmetrico. Il lato simmetrico permette a tutti i giocatori di giocare la partita con le stesse condizioni e le stesse regole. Il lato asimmetrico consente a ciascun giocatore di controllare una Corporazione unica con un set di regole individuale. Ogni Corporazione unica è spiegata di seguito. I giocatori possono giocare tutti con il lato simmetrico o asimmetrico, o una combinazione di entrambi.

Republic

- LIV 5 Alla fine della partita, guarda tutte le carte Civiltà rimanenti e tienine 2.
- LIV 4 Quando reclami un traguardo Civiltà, ottieni un Bonus Sinergia.
- LIV 3 Teletrasporta il tuo Rover tra due risorse Civiltà qualsiasi al costo di 1 movimento.
- LIV 2 Quando reclami un traguardo Civiltà, aggiungi alle tue scelte 1 carta del rango successivo.
- LIV 1 Quando scegli una tessera Civiltà, ottieni movimento in base al tuo cubetto Rover.



REPUBLIC

Republic: Devi indietreggiare un altro cubetto ogni volta che reclami un traguardo dal tracciato Civiltà. Non reclami benefici quando indietreggi.

Vantaggio: 7 x Traguardi Civiltà
Debolezza: 1 x Rover, indietreggiamento

Devi indietreggiare un altro cubetto ogni volta che reclami un traguardo dal tracciato Civiltà. Non reclami benefici quando indietreggi.

Wormhole Corp

- LIV 5 Puoi piazzare i Campi di Biomassa sopra i Meteoriti per distruggerli.
- LIV 4 Puoi conservare i Campi di Biomassa per piazzarli alla fine della partita.
- LIV 3 Una volta per round, ottieni due Campi di Biomassa anziché uno.
- LIV 2 Puoi piazzare i Campi di Biomassa sopra una tessera.
- LIV 1 Puoi azzerare il cubetto Biomassa se si trova in cima al tracciato.



WORMHOLE CORP

Wormhole: Avanza il tuo cubetto Biomassa dal piazzamento tessere soltanto quando espandi un'area di terreno Biomassa. Reclama un solo beneficio ogni volta che avanzi il cubetto Biomassa.

Vantaggio: Campi di Biomassa in abbondanza
Debolezza: Restrizioni nel piazzamento tessere

Avanza il tuo cubetto Biomassa dal piazzamento tessere soltanto quando espandi un'area di terreno Biomassa. Reclama un solo beneficio ogni volta che avanzi il cubetto Biomassa.

Chiarimenti:

"Abbiamo investito nei migliori talenti per vincere la corsa alle scoperte e all'innovazione."

La Tecnologia LIV 1 è un bonus immediato di movimento che ottieni prima di piazzare la tua tessera. Se il tuo cubetto Rover non è in una posizione con Movimento Rover, allora non ottieni alcun movimento.

Esempio Tecnologia LIV 2:

Con la Tecnologia LIV 2 sbloccata, il giocatore reclama un traguardo Civiltà di rango 3. Il giocatore prende tutte le carte di rango 3 + 1 carta a caso di rango 4 e ne sceglie solo 1 da tenere. Tutte le altre carte vengono poi rimesse nelle pile dei loro rispettivi ranghi.

Indietreggia un altro cubetto (M): Sposta un qualsiasi cubetto Risorsa non-Civiltà di 1 posizione verso il basso sul tracciato Risorsa. Non reclami benefici.

Chiarimenti:

La Tecnologia LIV 2 può essere usata per collegare terreni Biomassa, ma non puoi piazzare un Campo di Biomassa su un Meteorite.



Per farlo serve la Tecnologia LIV 5 che permette di piazzare un Campo di Biomassa su un Meteorite, distruggendolo.

"Abbiamo trovato un modo per accelerare l'accumulo di biomassa sul pianeta."

Esempio:

Il giocatore avanza il cubetto e sceglie di ottenere un Campo di Biomassa invece di avanzare il cubetto Civiltà grazie alla risorsa Civiltà.

Ci sono sempre due opzioni quando il cubetto Biomassa avanza. Le Medaglie non vengono scelte, ma sono segnate alla fine della partita secondo le normali regole di punteggio dei cubetti Risorsa.



- LIV 5 Una volta per round, riposiziona una Capsula di Salvataggio raccolta.
- LIV 4 I Rover che si muovono su un terreno Energia non spendono movimento.
- LIV 3 Quando piazzati una tessera Energia, riposiziona una Capsula di Salvataggio raccolta.
- LIV 2 Una volta per partita, riposiziona immediatamente tre Capsule di Salvataggio raccolte.
- LIV 1 Il tuo Rover può muoversi in diagonale.



Cosmos: Scegli se posizionare le Capsule di Salvataggio raccolte su un tracciato Risorsa o sulla tua area punteggio. I tuoi cubetti saltano le Capsule di Salvataggio quando avanzano. I benefici e le Medaglie coperti dalle Capsule di Salvataggio vengono ignorati.

Vantaggio: Motore di avanzamento
Debolezza: Punteggio delle Capsule di Salvataggio, 1 x Rover, Capsule di Salvataggio coprono i benefici

Scegli se posizionare le Capsule di Salvataggio raccolte su un tracciato Risorsa o sulla tua area punteggio. I tuoi cubetti saltano le Capsule di Salvataggio quando avanzano. I benefici e le Medaglie coperti dalle Capsule di Salvataggio vengono ignorati.

Chiarimenti:

- 1.) Puoi posizionare le Capsule di Salvataggio in modo tale che un cubetto salti più di una Capsula di Salvataggio alla volta.
- 2.) Le Capsule di Salvataggio conferiscono Medaglie solo se si trovano sulla tua area punteggio alla fine della partita. Puoi usare le tue Tecnologie per riposizionarle sull'area punteggio più avanti nella partita.

Esempio:

Avanzi il cubetto Biomassa una volta e salti la Capsula di Salvataggio, poiché la Capsula di Salvataggio occupa la posizione successiva del tracciato. Non ottieni il Bonus Sinergia sotto la Capsula di Salvataggio, ma reclaims il traguardo Biomassa.



"Abbiamo intenzione di prendere slancio usando tutto ciò che abbiamo a disposizione. Il design delle capsule di salvataggio è particolarmente intrigante."

- LIV 5 Una volta per round, avanza il tuo cubetto Rover.
- LIV 4 Distruggi un Meteorite consegnandolo su un terreno Acqua.
- LIV 3 Quando raccogli un Meteorite, ottieni un Campo di Biomassa.
- LIV 2 Ottieni 1 movimento per ogni Rover che inizia il round trasportando un Meteorite.
- LIV 1 Puoi piazzare le tessere Rover ignorando la restrizione di adiacenza.



Horizon Group: Per raccogliere un Meteorite, il tuo Rover deve prenderlo e consegnarlo a una risorsa Rover sul tuo Pianeta.

Vantaggio: 4 x Rover
Debolezza: Requisiti di raccolta Meteoriti

Per raccogliere un Meteorite, il tuo Rover deve prenderlo e consegnarlo a una risorsa Rover sul tuo Pianeta.

Chiarimenti:

Ogni Rover può trasportare un Meteorite sopra di sé. Un Rover prende un Meteorite quando muove o viene piazzato su di esso, oppure quando lo attraversa [A]. Un Rover consegna un Meteorite che trasporta quando muove su o attraversa una risorsa Rover [B]. Un Rover distrugge un Meteorite che trasporta quando muove su un terreno Acqua, se hai la Tecnologia LIV 4 [C].



Raccogli il Meteorite e mettilo sulla tua plancia Corporazione.

Distruggi il Meteorite, a condizione che tu abbia sbloccato la Tecnologia LIV 4.



CORPORAZIONI ASIMMETRICHE

Jump Drive

- F** Una volta per partita, pesca 3 Obiettivi e scegline 1 per il quale tutti i giocatori competono.
- E** Una volta per partita, scegli un cubetto e reclama tutti i benefici nella sua riga.
- D** Durante il piazzamento tessere, puoi trattare una risorsa Tecnologia come se fosse Energia.
- C** Una volta per round, avanza due volte il cubetto per effetto di un Bonus Sinergia.
- B** Una volta per round, teletrasporta il tuo Rover in una casella dello stesso terreno al costo di 1 movimento.
- A** Una volta per round, ottieni un Bonus Sinergia anziché un Campo di Biomassa.

UNA VOLTA PER PARTITA, PESCA 3 OBIETTIVI SCELTI E SCEGLINE 1 PER IL QUALE TUTTI I GIOCATORI COMPETONO.

UNA VOLTA AD PARTITA, SCEGLI UN CUBETTO E RECLAMA TUTTI I BENEFICI NELLA SUA RIGA.

DURANTE IL PIAZZAMENTO TESSERE, PUOI TRATTARE UNA RISORSA TECNOLOGIA COME SE FOSSE ENERGIA.

UNA VOLTA PER ROUND, AVANZA DUE VOLTE IL CUBETTO PER EFFETTO DI UN BONUS SINERGIA.

UNA VOLTA PER ROUND, TELETRASPORTA IL TUO ROVER IN UNA CASSELLA DELLO STESSO TERRENO AL COSTO DI 1 MOVIMENTO.

UNA VOLTA PER ROUND, OTTieni UN BONUS SINERGIA ANZICHÉ UN CAMPO DI BIOMASSA.



Jump Drive: Scegli se posizionare le Capsule di Salvataggio raccolte su una Tecnologia o sulla tua area punteggio. Una Capsula di Salvataggio posizionata su una Tecnologia la sblocca, puoi posizionarle in qualsiasi ordine.

*Vantaggio: Flessibilità, 6 x Tecnologie
Debolezza: Punteggio delle Capsule di Salvataggio, 1 x Rover*

Scegli se posizionare le Capsule di Salvataggio raccolte su una Tecnologia o sulla tua area punteggio. Una Capsula di Salvataggio posizionata su una Tecnologia la sblocca, puoi posizionarle in qualsiasi ordine.

Chiarimenti:
Una Tecnologia può essere utilizzata immediatamente quando viene sbloccata.

Generalmente non conviene avanzare il cubetto Tecnologia, poiché più avanza e meno Medaglie otterrai a fine partita.

Tecnologia D: Trattare la risorsa Tecnologia come una risorsa Energia durante il piazzamento tessere si applica solo al piazzamento tessere e non alle risorse di fine partita.

Tecnologia E: Una riga consiste nelle cinque posizioni sui diversi tracciati Risorsa che sono in linea con la posizione attuale del cubetto scelto.

"Abbiamo stabilito un collegamento con un'altra civiltà galattica. Sono pronti a dotarci di una tecnologia potente a spese delle nostre capsule di salvataggio."

- LIV 5** Quando piazzati una tessera Acqua, ottieni un Bonus Sinergia.
- LIV 4** Quando piazzati una tessera Acqua, ottieni un Campo di Biomassa.
- LIV 3** Avanza il tuo cubetto Acqua una volta se piazzati una tessera senza coprire Ghiaccio.
- LIV 2** Ottieni 1 movimento per ogni Rover che inizia il round su un terreno Acqua.
- LIV 1** Salta un altro cubetto che blocca il tuo avanzamento.

Oasis Ultd.: Avanza il tuo cubetto Acqua una volta per ogni casella di terreno Acqua che copra il Ghiaccio planetario. Ottieni i benefici dell'avanzamento del tuo cubetto Acqua anche quando avanza su un altro tracciato.

*Vantaggio: Manipolazione dei cubetti, Medaglie sul tracciato Acqua
Debolezza: Tracciato Acqua lungo e tortuoso*

Chiarimenti:
Invece di avanzare semplicemente verso l'alto, il tuo cubetto Acqua avanza verso la fine del tracciato Risorsa, seguendo sempre il proprio percorso irregolare.

Ciascun cubetto Risorsa (incluso quello Acqua) conferisce Medaglie in base alla posizione sul proprio tracciato Risorsa.

Tecnologia LIV 1: Ciascun cubetto deve rimanere sul proprio tracciato.

Esempio:
La tessera è piazzata in modo tale che il terreno Acqua copra due caselle di Ghiaccio planetario. Tuttavia, il cubetto Biomassa si trova sul percorso del cubetto Acqua, impedendogli di avanzare.

La Tecnologia LIV 1, se sbloccata, permette al cubetto Acqua di saltare il cubetto Biomassa e di avanzare due volte sul proprio tracciato. In particolare, il cubetto Acqua salta il cubetto Biomassa, dopodiché avanza due volte: prima sull'intersezione Acqua/Rover e poi su quella Acqua/Tecnologia, ottenendo i benefici di entrambe le posizioni su cui è avanzato (1 Movimento Rover).

Oasis Ultd.

Quando piazzati una tessera Acqua, ottieni un Bonus Sinergia.

Quando piazzati una tessera Acqua, ottieni un Campo di Biomassa.

Avanza il tuo cubetto Acqua una volta se piazzati una tessera senza coprire Ghiaccio.

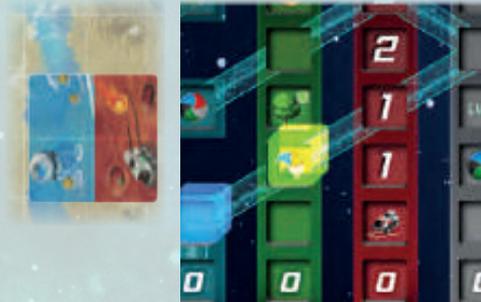
Ottieni 1 movimento per ogni Rover che inizia il round su un terreno Acqua.

Salta un altro cubetto che blocca il tuo avanzamento.

OASIS ULTD.

Avanza il tuo cubetto Acqua una volta per ogni casella di terreno Acqua che copra il Ghiaccio planetario. Ottieni i benefici dell'avanzamento del tuo cubetto Acqua anche quando avanza su un altro tracciato.

"Abbiamo il potenziale per sfruttare l'elettrolisi e integrare altre funzioni fondamentali del pianeta, ma il percorso da seguire non è ancora del tutto chiaro."



CORPORAZIONI ASIMMETRICHE*

Makeshift

- LIV 5 Ogni cubetto conferisce le Medaglie del cubetto più in alto sul tracciato in cui si trova.
- LIV 4 Una volta per round, indietreggia un qualsiasi cubetto.
- LIV 3 Sposta lateralmente un cubetto su un tracciato adiacente anziché avanzarlo.
- LIV 2 Ottieni 1 movimento se più di un cubetto si trova sul tracciato Rover.
- LIV 1 Tratta i tracciati Civiltà e Tecnologia come adiacenti.

Makeshift: Puoi avanzare qualsiasi cubetto in diagonale su un tracciato adiacente. Ogni cubetto può reclamare qualsiasi beneficio su cui si sposta. Le Tecnologie sono bloccate se nessun cubetto si trova sul tracciato Tecnologia.

Vantaggio: Flessibilità, Manipolazione dei cubetti

Debolezza: Dipendenza dalle risorse

Puoi avanzare qualsiasi cubetto in diagonale su un tracciato adiacente. Ogni cubetto può reclamare qualsiasi beneficio su cui si sposta. Le Tecnologie sono bloccate se nessun cubetto si trova sul tracciato Tecnologia.

Chiarimenti:

Un cubetto Risorsa può bloccare l'avanzamento di un altro cubetto Risorsa.

I cubetti Risorsa conferiscono Medaglie in base alla loro posizione sul tracciato in cui si trovano alla fine della partita.

Tecnologia LIV 1: I cubetti possono avanzare diagonalmente da Civiltà a Tecnologia e viceversa.

Tecnologia LIV 3: Uno spostamento laterale è quando un giocatore sposta un cubetto orizzontalmente su un tracciato Risorsa adiacente e ne reclama il beneficio.

Tecnologia LIV 4: Indietreggiamento (M): Sposta un qualsiasi cubetto Risorsa di 1 posizione verso il basso sul tracciato Risorsa. Non reclaims benefici.

"Non ci dispiace essere in ritardo alla festa e abbiamo intenzione di recuperare con il nostro approccio da attaccabrighe."



*ATTENZIONE: Corporazioni incluse nella sola versione Deluxe.

Flux Industries

- LIV 5 Una volta per round, avanza il cubetto sul tracciato Flusso.
- LIV 4 Quando piazzati una tessera con una risorsa del tipo del tracciato Flusso, raccogli un Meteorite.
- LIV 3 Migliora il tracciato Flusso.
 - +1 al rango della carta Civiltà quando raggiungi un traguardo.
 - Raddoppia i Bonus Sinergia sul tracciato Acqua.
 - Ottieni due Campi di Biomassa anziché uno.
 - +1 ogni volta che ottieni Movimento Rover.
- LIV 2 Una volta per partita, avanza il cubetto sul tracciato Flusso fino al traguardo successivo.
- LIV 1 Ottieni 2 movimenti per ogni Rover che inizia il round su un terreno del tracciato Flusso.

Flux Industries: Il tuo segnalino Flusso indica uno dei tuoi tracciati come il tracciato Flusso. Ogni volta che sblocchi un livello di Tecnologia, puoi riposizionare il tuo segnalino Flusso. Solo la tua Tecnologia sbloccata più di recente è attiva.

Vantaggio: Livello di potenza, Versatilità

Debolezza: 1 Tecnologia attiva alla volta

Il tuo segnalino Flusso indica uno dei tuoi tracciati come il tracciato Flusso. Ogni volta che sblocchi un livello di Tecnologia, puoi riposizionare il tuo segnalino Flusso.

Solo la tua Tecnologia sbloccata più di recente è attiva.



"Abbiamo una tecnologia senza rivali, ma dobbiamo ancora capire come usarla tutta insieme."

Chiarimenti:

Tecnologia LIV 2: Quando sblocchi la Tecnologia LIV 2, scegli il tracciato Flusso normalmente. Puoi avanzare il tuo cubetto al traguardo successivo sul tracciato Flusso in qualsiasi momento prima di sbloccare la Tecnologia LIV 3.

Tecnologia LIV 3: Soltanto i benefici del tracciato Flusso vengono migliorati. Ignora tutti gli altri miglioramenti che non corrispondono al tracciato Flusso.

Tecnologia LIV 4: Raccogli un Meteorite dal tuo Pianeta, se possibile.



FLUX INDUSTRIES

Ogni plancia Pianeta ha un lato simmetrico e uno asimmetrico. Il lato simmetrico permette a tutti i giocatori di giocare la partita con le stesse condizioni e le stesse regole. Il lato asimmetrico consente a ciascun giocatore di sviluppare un Pianeta unico, a volte contenente una griglia unica o restrizioni uniche di piazzamento tessere. Ogni Pianeta unico è spiegato di seguito.

Importante: le regole di piazzamento tessere dei Pianeti asimmetrici devono essere seguite, se possibile, ma vanno ignorate se il loro effetto è l'unica causa a innescare la fine della partita.

PIANETI ASIMMETRICI

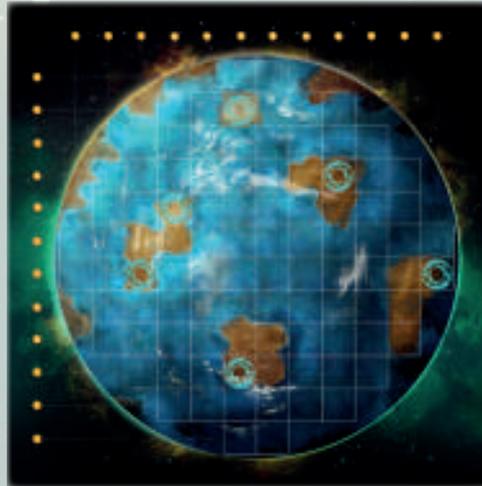
"La sfida unica di K-273 è il ghiaccio. È instabile e sembra slittare. È meglio evitare qualsiasi sovrapposizione."

273 è il punto di congelamento dell'acqua nella scala Kelvin.



K-273 000

Non puoi piazzare tessere che coprano sia il Suolo che il Ghiaccio Planetario.



Personificazione della Terra nella mitologia greca.

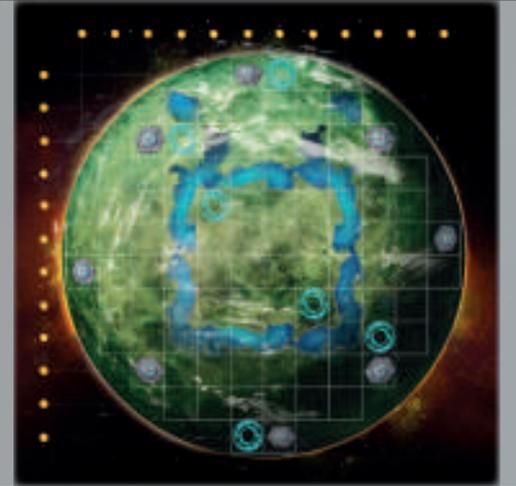


GAIA 00

Ogni città non coperta da tessere o Campi di Biomassa conferisce 2 Medaglie. Segna Medaglie per righe e colonne complete, normalmente.

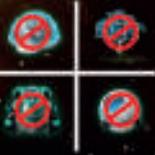
È consentito coprire una città con il piazzamento tessere, ma ciò avrà un impatto negativo sul tuo punteggio.

"Per ora questa civiltà è pacifica, ma potrebbe cambiare idea se tu fossi costretto a eliminare le sue città."



"Divisi in quadranti da climi rigidi, gli elementi sono con noi solo quando non sono contro di noi."

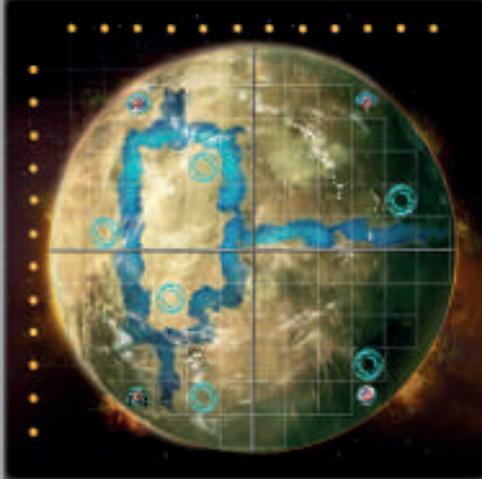
Dea greca i cui viaggi sono la ragione delle 4 stagioni.



PERSEFONE 000

Ogni quadrante ha una risorsa proibita. Non puoi posizionare risorse proibite nei quadranti indicati.

È consentito piazzare una tessera a cavallo dei quadranti, purché ne rispetti le restrizioni.



La parola giapponese per "tempesta".

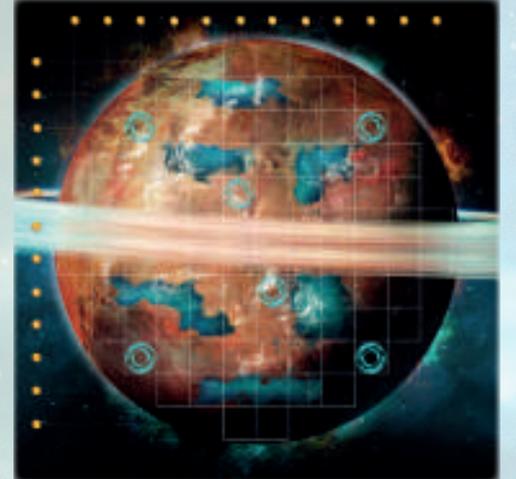


ARASHI 00

Ogni tessera piazzata sull'anello del Pianeta deve avere una sezione che la ancori all'esterno di esso.

L'anello del Pianeta occupa le due righe orizzontali più lunghe. I Campi di Biomassa non possono essere piazzati sull'anello.

"Il vento sotto l'anello è implacabile. Assicurati di essere ancorato prima di affrontarlo."



"Privo di ghiaccio, ma irradiato da una griglia di energia. Utilizza questa energia a tuo vantaggio."

La parola greca per "pietra" o "roccia".



PETRA 00

Puoi trattare le correnti elettriche come terreno Energia. Non c'è Ghiaccio.

Le correnti elettriche contano come terreno Energia, se non coperte da tessere alla fine della partita, ma sono comunque considerate vuote.



L'abisso profondo nella mitologia greca.

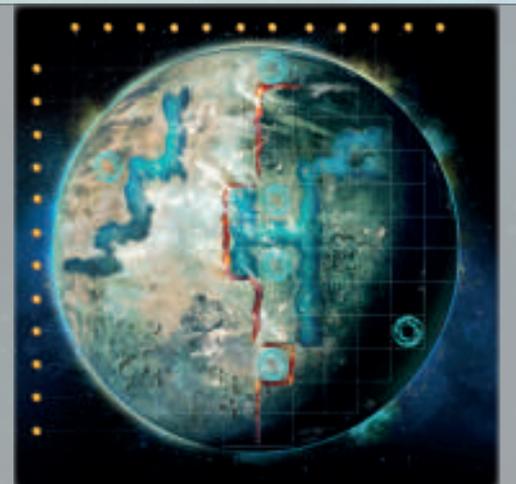


TARTARO 000

Le tessere non possono essere piazzate a cavallo delle fenditure. I Rover non possono attraversare le fenditure con un movimento ortogonale.

Ci sono due punti della fenditura che possono essere attraversati, se i tuoi Rover hanno una Tecnologia per il movimento diagonale.

"C'è una fenditura gigantesca al centro che renderà scomode le manovre e il piazzamento."



PIANETI ASIMMETRICI*

"Una fossa gigante ha creato un insolito campo gravitazionale che ti fa costruire dall'interno verso l'esterno."

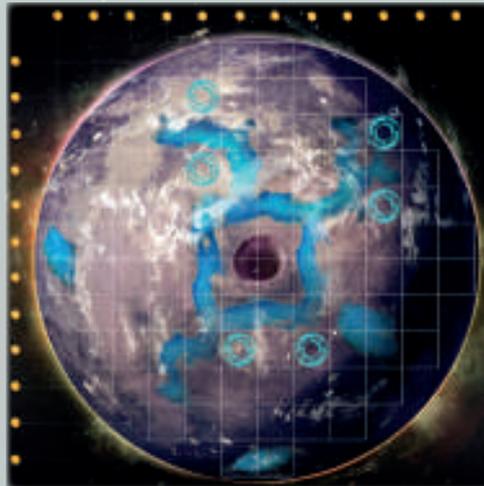
Mostro nel vortice dall'Odissea di Omero.



CARIDDI *1st*

La prima tessera piazzata deve coprire una delle quattro caselle centrali.

Dopo il tuo primo piazzamento tessera segui le normali regole di piazzamento tessere.



La parola maya per "giungla".



K'AAAX *BB*

I Rover non possono muoversi su una casella tossica. Puoi piazzare tessere o Campi di Biomassa sulle caselle tossiche per neutralizzarle.

"Le nuvole di sostanza non identificata sono corrosive per la flotta di rover. Si prega di stare alla larga."



"L'ordine è meglio del caos. Devi fare attenzione a non disturbare l'ordine o rischi di trovare il caos."

Il creatore di Tetris (1984).



PAJITNOV *BB*

Devi poter far scorrere tessere e Campi di Biomassa piazzati nelle posizioni desiderate.

La tessera deve poter "scorrere" nella posizione scelta da una qualsiasi direzione. Anche i Campi di Biomassa devono essere piazzati nello stesso modo.



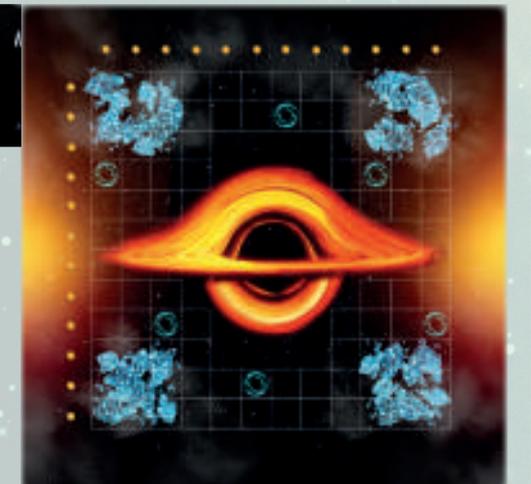
Estinzione o vuoto.

OBLIO *BBB*

Il Ghiaccio è ammassato negli angoli.

Otteni Medaglie per il completamento di ogni riga e colonna solo una volta come di consueto. Tratta le aree della griglia senza caselle come se non esistessero. Le caselle sul bordo sono quelle del perimetro interno.

"L'assenza di tutti i colori."



"Tre pianeti sono meglio di un pianeta e un pianeta completo è meglio di un pianeta incompleto."

CERBERO *BBB*

Ogni singolo Pianeta coperto completamente conferisce 2 Medaglia bonus.



Cane a 3 teste della mitologia greca.

Gli angoli sulla griglia determinano l'area di ogni Pianeta. Tratta le aree della griglia senza caselle come se non esistessero. Il massimo punteggio per il completamento è 45 Medaglie.



Uno spazio non riempito o vuoto.



LACUNA *BBBB*

Non puoi piazzare tessere o Campi di Biomassa che coprano i buchi del Pianeta.

Tratta i buchi come aree della griglia senza caselle, dunque come se non esistessero.



GLOSSARIO DEI TERMINI

Beneficio – Qualsiasi icona non-Medaglia sui tuoi tracciati Risorsa.

Medaglia – Il numero sulla Medaglia indica quanti punti conferisce a fine partita.

Bonus Sinergia – Avanza una volta su un qualsiasi tracciato Risorsa.

Avanzamento – Sposta un cubetto Risorsa di 1 posizione verso l'alto sul tracciato Risorsa. Reclami il beneficio sotto il cubetto, se possibile.

Indietreggiamento – Sposta un cubetto Risorsa di 1 posizione verso il basso sul tracciato Risorsa. NON reclami alcun beneficio.

Risorsa
Tecnologia
Terreno
Tecnologia



Risorsa
Biomassa
Terreno
Biomassa

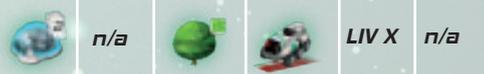
Tessera – Polimino di cartone composto da due risorse e due terreni corrispondenti.



Risorsa – Una delle due icone su una tessera.



Terreno – 6 tipi di terreno, ciascuno corrispondente a una risorsa.



Traguardo – Beneficio su un tracciato Risorsa che attiva una meccanica specifica di quel tracciato.

Casella – Area 1x1 della griglia del Pianeta, una sezione 1x1 di una tessera o un Campo di Biomassa.



Campo di Biomassa – Segnalino quadrato 1x1 che contiene terreno Biomassa, ma nessuna risorsa Biomassa. Piazza i Campi di Biomassa non appena li ottieni, a meno che tu abbia una Tecnologia che ti permette di conservarli fino alla fine della partita. Un Campo di Biomassa è una casella, ma non una tessera, e segue le stesse regole di piazzamento di una tessera a meno che non sia specificato diversamente su carte Civiltà/Evento o Tecnologie delle Corporazioni.



Area di terreno – Un gruppo contiguo di caselle di terreno dello stesso tipo che si toccano ortogonalmente (non diagonalmente), composto da una o più tessere o Campi di Biomassa. La dimensione dell'area di terreno è definita dal numero totale di caselle che la compongono.

Movimento Rover – Il Movimento Rover può essere suddiviso tra più Rover. I Rover possono muoversi sia sulle tessere che sulla griglia del Pianeta. I Rover possono muovere indietro.

Raccogliere – Prendere un componente dal proprio Pianeta e metterlo sulla propria plancia Corporazione.

Distruggere – Rimuovere un componente dalla partita.

No, Non puoi o Non devi – Questo simbolo descrive ulteriori restrizioni di gioco. Le restrizioni aggiuntive devono essere seguite, se possibile, ma vanno ignorate se il loro effetto è l'unica causa a innescare la fine della partita.



Termini comuni su Tecnologie e Corporazioni:

Che inizia il round (Flux, Oasis, Horizon): esegui questo effetto immediatamente all'inizio di ogni round, se soddisfi i requisiti indicati.

Trasporta (Horizon): un Rover che ha fisicamente un Meteorite sopra di sé nel processo di consegna o distruzione del Meteorite.

Consegna / Consegnare (Horizon): un Rover che trasporta un Meteorite e raggiunge la sua destinazione. Dopodiché il giocatore sposta il Meteorite dal Rover alla propria plancia Corporazione.

Ottieni un Campo di Biomassa (Oasis, Horizon, Wormhole): ottieni un Campo di Biomassa dalla riserva e piazzalo immediatamente (o conservalo se hai una Tecnologia che lo consenta).

Ottieni movimento (Flux, Republic, Oasis, Horizon, Makeshift): movimenti aggiuntivi rispetto all'eventuale Movimento Rover del round.

Ignora la restrizione di adiacenza per il piazzamento tessere (Universal Coalition, Horizon): rimuove la restrizione per il piazzamento ortogonalmente adiacente ad altre tessere. Le regole per il piazzamento sulle caselle della griglia del Pianeta e all'interno del suo perimetro restano valide. Qualsiasi altra restrizione di piazzamento imposta da Pianeti asimmetrici, Corporazioni o carte Evento deve essere rispettata.

Posiziona Capsula di Salvataggio (Cosmos, Jump Drive): posiziona una Capsula di Salvataggio ottenuta o raccolta sulla tua area punteggio o su un'altra area designata della tua plancia Corporazione.

Conserva Campi di Biomassa (Universal Coalition, Wormhole): conserva i Campi di Biomassa vicino alla tua plancia Corporazione fino a un momento futuro, come indicato dalla Corporazione.

Teletrasporta un Rover (Jump Drive, Republic): prendi un Rover da una casella e mettilo su un'altra casella. Il Rover non si muove sul Pianeta tra la casella iniziale e quella finale.

+X ogni volta che ottieni Movimento Rover (Universal Coalition): aggiungi X al Movimento Rover ogni volta che ottieni Movimento Rover (tracciato Rover, carte Civiltà/Evento, ecc.).

Complessità – Una complessità maggiore è data dai Pianeti e dalle Corporazioni asimmetrici che prevedono più restrizioni alle regole o una pianificazione avanzata.

Solo Modalità Solitario – Un componente che va usato solamente durante la modalità solitario.

Immediato – Esegui immediatamente qualsiasi effetto indicato.

Fine Partita – Esegui qualsiasi effetto indicato alla fine della partita. Include le Medaglie per il tuo punteggio, se hai soddisfatto tutte le condizioni necessarie.

Benefici Multipli – Reclama entrambi i benefici, in questo esempio: ottieni 3 Movimenti Rover e un Bonus Sinergia.

Capsula di Salvataggio sul Pianeta – Una qualsiasi Capsula di Salvataggio sul tuo Pianeta.