



GALACTIC CRUISE

DOCUMENTAZIONE UFFICIALE
PER LA FORMAZIONE DEL PERSONALE
v1.2.5

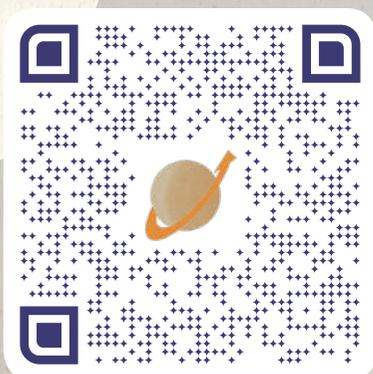
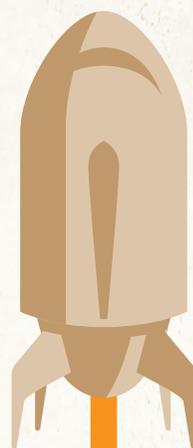


MANUALE DI FORMAZIONE



SOMMARIO

La Galactic Cruise vi dà il benvenuto!.....	3
Come utilizzare questo manuale.....	3
Componenti	4
Tour del campus.....	6
Preparazione del gioco introduttivo.....	8
Preparazione del gioco normale.....	10
Anatomia della plancia di gioco e preparazione	12
Struttura dei turni	14
Far avanzare le Navicelle	16
Assegnare un Lavoratore e le Azioni	18
Lanciare una Navicella.....	28
Organizzare una Riunione	30
Raggiungere un Obiettivo aziendale.....	30
Tracciato Progressi e fine della partita	31
Punteggio finale: RGA C.....	32
Chiarimenti e casi limite.....	33
Regole per 2 giocatori	34
Modalità solitario	36
Espansione: Miglioramenti	44
Espansione: Lusso Stellare.....	46
Indice.....	48



Scansiona il codice per accedere alle risorse online di Galactic Cruise, tra cui il video di formazione del personale.

LA GALACTIC CRUISE VI DÀ IL BENVENUTO!



Vi diamo il benvenuto alla Galactic Cruise! Qui offriamo qualcosa di speciale ai nostri ospiti: la comodità di una crociera di lusso con l'innovazione di un viaggio nello spazio.

Come prima azienda che offre soggiorni nello spazio, siamo lieti che vogliate unirvi a noi in qualità di supervisori. Come sicuramente saprete, il nostro fondatore e amministratore delegato, Travis E. Preston, andrà in pensione fra tre anni, e il Consiglio di amministrazione è in cerca di una valida sostituzione.

In qualità di supervisori,

guadagnerete Punti Vittoria (PV) costruendo navicelle, accontentando gli ospiti e contribuendo allo sviluppo dell'azienda. Inoltre, se mirate a conquistare l'ambito ruolo di amministratore delegato, dovrete assicurarvi di fare una buona impressione sul Consiglio di amministrazione.

Ogni anno, infatti, il Consiglio di amministrazione condurrà una Riunione

Generale Annuale (RGA) per valutare i vostri progressi; al termine dei tre anni, il supervisore che avrà guadagnato il maggior numero di PV diventerà il nuovo amministratore delegato della Galactic Cruise e vincerà il gioco.

COME UTILIZZARE QUESTO MANUALE



Salve! Sono Zoë, l'addetta alla formazione del nuovo personale alla Galactic Cruise. Spero che abbiate apprezzato il nostro kit di benvenuto con la lettera del Sig. Preston, i consigli per organizzare la vostra postazione e il tesserino.

Per assicurarmi che viviate la migliore esperienza possibile, voglio darvi qualche indicazione su come utilizzare questo manuale di formazione.

In generale, troverete il dettaglio delle regole di gioco nel lato sinistro di ciascuna pagina, mentre il lato destro sarà dedicato agli esempi.

Oltre a ciò, troverete dei riquadri colorati lungo tutto il manuale; per aiutarvi a dar loro un senso, ho preparato un comodo specchietto chiamato "Che cosa significa?", qui a destra.

-Zoë ☺



PS: questi simboli indicano la pagina di questo manuale in cui potrete trovare maggiori informazioni sull'argomento.

CHE COSA SIGNIFICA?



Ogni volta che vedete questi simboli, fate attenzione alle regole applicate al numero di giocatori che svolgono la partita.



CONCETTO CHIAVE

I concetti chiave sono stati scritti personalmente dal nostro fondatore, Travis E. Preston. Questi riquadri forniscono maggiori dettagli sulle basi delle vostre mansioni quotidiane qui alla Galactic Cruise. Quando trovate questi concetti nel manuale, assicuratevi di leggerli con attenzione.

Es.

Se avete dubbi sulle meccaniche del gioco, questi esempi aiutano a fare chiarezza. Non è indispensabile leggerli per imparare a giocare.



Queste sono note scritte da me, la vostra esperta di formazione del personale. Sono dei promemoria utilissimi, soprattutto per i nuovi supervisori.



Qui alla Galactic Cruise, il nostro compito principale è costruire navicelle e soddisfare gli ospiti. Abbiamo, però, anche un gruppo di esperti copywriter che scrivono fantastici testi di ambientazione per tutte le nostre attività. Per quanto siano piacevoli da leggere, questi testi non sono necessari al vostro lavoro in azienda.

KIT DI BENVENUTO

- Lettera dell'amministratore delegato: un'introduzione tematica al mondo di Galactic Cruise.
- Tu e la tua postazione: istruzioni per predisporre il sistema di vassoi.
- Cordino e tesserino: un benefit opzionale per il Primo giocatore.

COMPONENTI GENERALI



TABELLONE PRINCIPALE Qtà 1



TABELLONE MARKETING Qtà 1



CARTE AGENDA Qtà 36



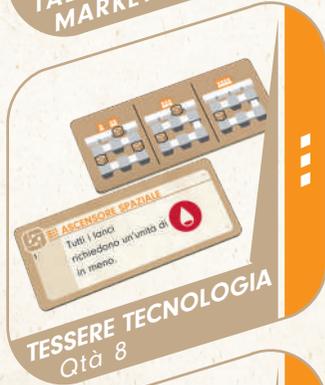
TESSERE PROGRESSI Qtà 9



CUBI NEUTRALI Qtà 3



INDICATORI OBIETTIVO AZIENDALE Qtà 3



TESSERE TECNOLOGIA Qtà 8



SVILUPPI NEUTRALI Qtà 3



MONETE (1x44, 5x20) Qtà 64



PUBBLICITÀ (1x32, 3x16) Qtà 48



TESSERE PROGETTO Qtà 48



TESSERE LAVORATORE ESPERTO Qtà 6



INDICATORI RISORSA PICCOLI Qtà 3



TESSERE CABINA DI PILOTAGGIO Qtà 15



TESSERE MOTORE Qtà 15



SEGNALINI BONUS OSPITI Qtà 5



COPERTURE PER IL TABELLONE MARKETING Qtà 2



TESSERE CROCIERA Qtà 18



OSPITI (12 A TESTA) Qtà 36



TESSERE AZIONE Qtà 12



TESSERE OBIETTIVO AZIENDALE Qtà 6



MANUALE DI RIFERIMENTO Qtà 1



E, ovviamente... QUESTO MANUALE Qtà 1



COMPONENTI PER I GIOCATORI



AIUTO GIOCATORE
Qtà 4



INDICATORI RISORSA
GRANDI Qtà 12



SEGNALINI Qtà 32 (4 set)
POTENZIAMENTO



CONSULENTI DI
CROCIERA Qtà 4



TESSERE CABINA DI
PILOTAGGIO INIZIALI Qtà 4



TESSERE MOTORE
INIZIALI Qtà 4



PLANCE DI GIOCO
Qtà 4



SEGNALINO PRIMO
GIOCATORE Qtà 1



LAVORATORI
Qtà 8



LAVORATORI
ESPERTI Qtà 8



SVILUPPI
Qtà 36



SEGNALINI Qtà 4
100/200 PV



CUBI PROGRESSI
Qtà 48



INDICATORI
REPUTAZIONE Qtà 4



INDICATORI PV
Qtà 4

ESPANSIONI

Nota: la confezione di Galactic Cruise include lo spazio per le espansioni Advancements e Accommodations, che sono vendute separatamente (attualmente non disponibili in italiano).
Il contenuto delle espansioni è illustrato alle pagg. 44 e 46.

MODALITÀ SOLITARIO



CARTE SOLITARIO
Qtà 15



SEGNALINI
SOLITARIO Qtà 3

TOUR DEL CAMPUS



Prima che vi immergiate nella lettura del Manuale di formazione, oggi voglio farvi fare un tour del campus.

Accadono tantissime cose da queste parti; voglio assicurarmi che sappiate come lavora ciascun reparto, così potrete eccellere come supervisori qui alla Galactic Cruise.

Iniziamo!

1. AGENDE

Questo è l'edificio in cui, regolarmente, si riunisce il nostro Consiglio di amministrazione.

Qui il Consiglio di amministrazione vi fornirà agende dettagliate e consigli utili su come svolgere il vostro lavoro nel modo più efficiente. Il Consiglio è sempre in cerca di nuove idee; quindi, se avete delle agende da proporre, potrete venir premiati.

A buon intenditor, poche parole: ingraviarvi il Consiglio di amministrazione vi porterà lontano.

2. TRACCIATO PROGRESSI E OBIETTIVI

Come potete vedere, qui è dove il Consiglio di amministrazione terrà traccia dei vostri progressi nel corso dei prossimi tre anni. Come potete immaginare, i membri del Consiglio vogliono che vengano lanciate navicelle e gli ospiti partano verso crociere da sogno; ci sono, però, anche altri progetti su cui riterranno prioritario che vi concentrate.

Non serve dire che dovrete fare del vostro meglio per allineare la vostra visione a quella del Consiglio di amministrazione. Cercate di non farvi beccare con le mani in mano: i progressi di ogni supervisore vengono trasmessi qui, sotto gli occhi di tutti.

3. TECNOLOGIE

Nell'area nord del campus, troverete il nostro Centro tecnologico. Qui lavorerete insieme ai nostri migliori scienziati per sviluppare nuove tecnologie d'avanguardia, di cui beneficerà l'intera azienda.

Queste tecnologie potrebbero garantire lanci più efficienti, innovare le installazioni rendendole più economiche, o persino portare a delle navicelle in grado di guidarsi da sole!

4. LA RETE

In quest'area al centro del campus, potete vedere 6 grandi edifici collegati da dei passaggi pedonali. Questa parte dell'azienda è definita "la Rete", ed è dove i lavoratori sotto la vostra supervisione trascorreranno la maggior parte del proprio tempo.

Questi uffici sono dedicati all'assunzione di nuovi lavoratori, alla stesura di nuovi progetti, alla costruzione e installazione dei suddetti progetti sulle navicelle, all'acquisizione di nuove navicelle, e così via.



Qui potrete anche ottenere qualche compenso extra per la vostra squadra... A patto che giochiate bene le vostre carte.

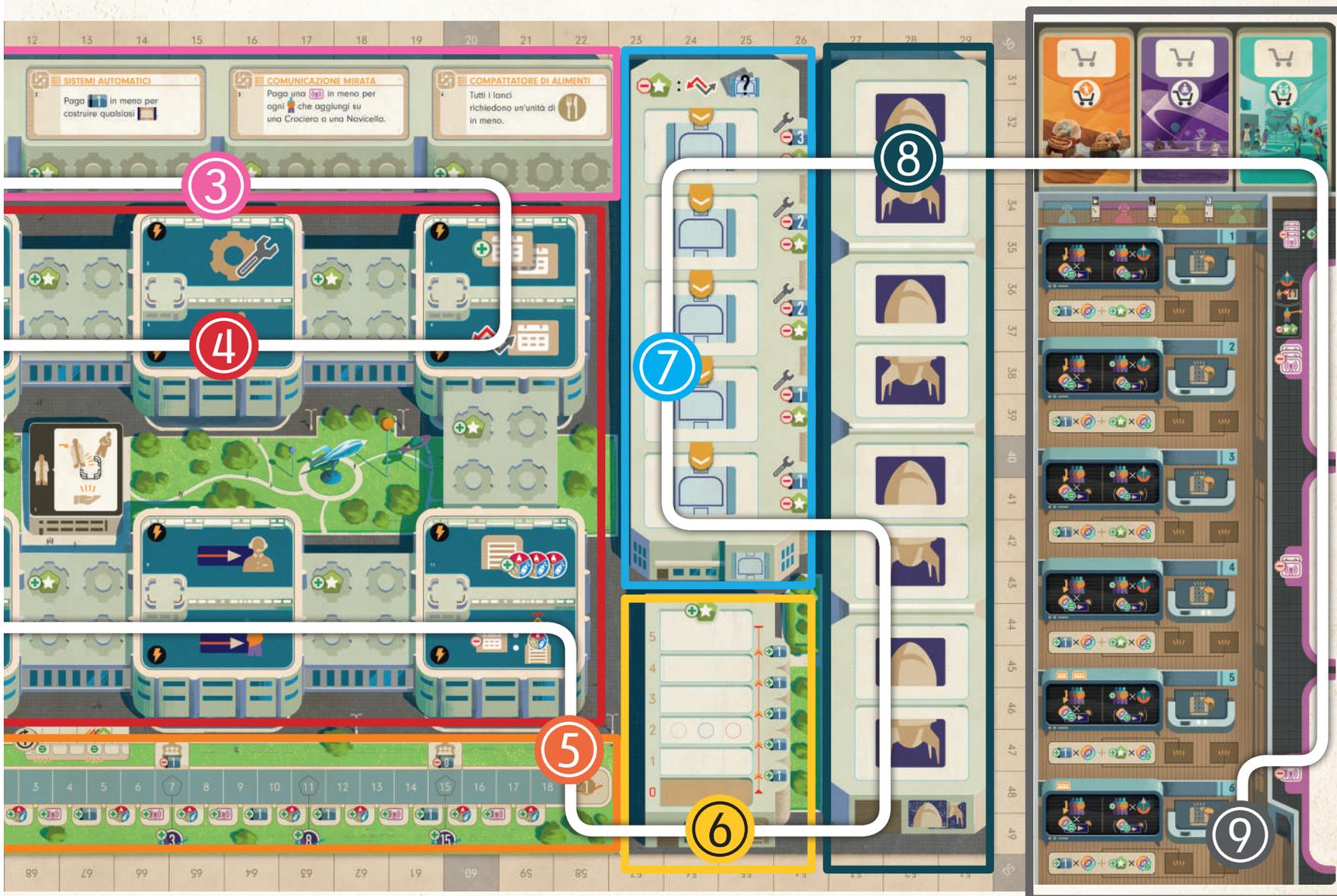
5. REPUTAZIONE

In quanto dipendenti della Galactic Cruise, dovrete assicurarvi di essere cordiali con i vostri colleghi. Sebbene ciascuno di voi aspiri alla posizione di amministratore delegato, rimanete comunque colleghi e potete trarre vantaggio dagli sforzi comuni. Avere una buona reputazione tra i vostri pari vi permetterà di ottenere diversi favori lungo il percorso.

6. SILO DI STOCCAGGIO

Appena al di fuori della Rete, potete vedere il nostro silo di





stoccaggio. Qui potrete prendere le risorse necessarie al lancio delle navicelle. Potrete anche rifornire le risorse quando saranno quasi o completamente esaurite; il Consiglio di amministrazione apprezza gli atti di altruismo, e vi ricompenserà adeguatamente.

7. PROGETTI

Nel reparto di produzione, vedrete i nostri architetti lavorare sodo alla stesura di nuovi progetti. I nostri mastri artigiani, invece, trasformeranno metallo e vetro in un qualcosa di assolutamente straordinario per i nostri ospiti, a prescindere che cerchino una vacanza in famiglia, avventure ricche di adrenalina o un po' di sano, vecchio relax.

8. NAVICELLE

Realizzare una navicella richiede molto lavoro, quindi vorrete senz'altro assistere alla sua costruzione. Ogni cabina di pilotaggio e motore sono unici, per rispondere ai vari stili dei supervisori che ne fanno uso.

Assicuratevi, però, di lanciare tutte le navicelle che costruite. Il Consiglio di amministrazione non approva lo spreco delle risorse aziendali.

9. MARKETING

Ora, qui si trova il nostro ufficio marketing... Dove avviene la magia! Qui è dove pubblicizziamo le crociere imminenti e vendiamo i biglietti ai nostri stimati ospiti.

Come vedrete molto presto, si formerà una fila all'esterno. E indovinate un po'? La fila non si esaurirà mai. Non appena parte una crociera, infatti, ne annunciamo subito un'altra; di conseguenza, le persone continuano ad affluire.

Alcuni si faranno convincere più difficilmente di altri, ma sono tutti entusiasti all'idea di volare con noi, e per noi è un onore poterli accogliere.

Un tour bello frenetico, non pensate? Vi ricordo che, in futuro, dovrete usare il tesserino per accedere a queste aree riservate.

Sono sicura che avrete ancora molte domande. Per fortuna, avrete sempre a disposizione questo Manuale di formazione e il vostro Manuale del personale.

Prendetevi tutto il tempo che vi serve, ma non ciondoliate troppo a lungo. Le stelle non aspettano nessuno, e c'è un sacco di lavoro da fare.



PREPARAZIONE DEL GIOCO INTRODUTTIVO

Per la prima partita, consigliamo vivamente di provare il gioco introduttivo. È più semplice da preparare e apprendere, e risulterà in una partita leggermente più corta. Usate il lato introduttivo del tabellone con le tessere prestampate, come mostrato sotto. Sul lato normale del tabellone, le aree in questione saranno vuote.



Ulteriori indicazioni per la preparazione per 1 o 2 giocatori sono presenti a pag. 34.

PREPARAZIONE INIZIALE DEI VASSOI

Queste istruzioni presumono che abbiate già predisposto i vostri vassoi come indicato nella brochure "Tu e la tua postazione", contenuta all'interno del kit di benvenuto. Se non l'avete ancora fatto, fermatevi qui e tornate dopo aver effettuato la preparazione iniziale dei vassoi.

PREPARAZIONE DEL TABELLONE PRINCIPALE

- 1 Posizionate il tabellone principale al centro dell'area di gioco (lato introduttivo rivolto verso l'alto) e il tabellone Marketing alla sua destra.
- 2 Mischiate le carte Agenda e posizionatele coperte al lato del tabellone principale. Poi rivelate 4 carte dalla cima del mazzo e disponetele scoperte negli spazi indicati sul tabellone principale, dal basso verso l'alto.
- 3 Posizionate le tessere Progressi riportanti il numero corretto di giocatori (4-giocatori / 3-giocatori / 2-giocatori / 1-giocatore), negli spazi corrispondenti (1 / 2 / 3) sul tabellone principale. Riponete le restanti tessere nella scatola.
- 4 Posizionate un cubo neutrale nello spazio in basso a sinistra di ogni tessera Progressi.
 - Posizionate un cubo neutrale nello spazio in basso a sinistra della tessera Progressi 2. NON posizionate alcun cubo nelle tessere 1 o 3.
- 5 Posizionate un indicatore Obiettivo aziendale in ognuno dei 3 spazi inferiori dell'area Obiettivi aziendali.
 - Usate gli spazi intermedi al posto di quelli inferiori.
- 6 Prendete una tessera Tecnologia casuale e posizionate la vicino al tabellone principale, coperta, per utilizzarla nel passaggio 7.
- 7 Controllate la grafica stampata sulla tessera Tecnologia coperta 6 per vedere dove posizionare lo o gli Sviluppo neutrali (a seconda del numero di giocatori). Posizionate uno Sviluppo neutrale in ciascuna delle aree illustrate (in base al numero di giocatori), coprendo l'icona Reputazione. Una volta fatto, riponete la tessera Tecnologia e tutti gli Sviluppo

neutrali non utilizzati nella scatola.

- 8 Posizionate i vassoi Monete e Pubblicità alla portata di tutti i giocatori, creando così la riserva di Monete e Pubblicità.

Nei passaggi successivi, pescate le tessere Progetto, Cabina di pilotaggio e Motore prendendole dal retro del vassoio. Durante la partita, pescatele dal davanti, in modo da ottenere una leggera pendenza che le renderà più semplici da pescare.

- 9 Posizionate il vassoio Progetti accanto al tabellone principale. Mischiate le tessere Progetto e riponetele nel vassoio. Prendete 5 progetti dal vassoio e posizionatele negli spazi adibiti sul tabellone principale, dal basso verso l'alto, con il lato del progetto rivolto verso l'alto.
- 10 Posizionate un indicatore Risorsa piccolo di ogni tipo sul tabellone principale, più precisamente nello spazio "2" del Silo di stoccaggio.
- 11 Posizionate i vassoi Cabine di pilotaggio e Motori accanto al tabellone principale. Mischiate le tessere Cabina di pilotaggio e riponetele nel loro vassoio. Prendete 4 cabine di pilotaggio e posizionatele negli spazi indicati sul tabellone principale, dal basso verso l'alto, con il lato 5 rivolto verso l'alto.



- 12 Mischiate le tessere Motore e riponetele nel loro vassoio. Prendete 4 motori e posizionategli negli spazi indicati sul tabellone principale, dal basso verso l'alto, con il lato bonus rivolto verso l'alto.

PREPARAZIONE DEL TABELLONE MARKETING

- 13 Mischiate i segnalini bonus Ospiti e, a caso, posizionate uno su ciascuno dei 3 spazi indicati sul tabellone Marketing. Riponete i restanti segnalini nella scatola.



- 14 Utilizzate le coperture per il tabellone Marketing per coprire uno o due spazi del tabellone Marketing. Utilizzate una sola copertura per le partite a 3 giocatori, ed entrambe le coperture per le partite a 1 o 2 giocatori.

- 15 Posizionate il vassoio Marketing accanto al tabellone Marketing, creando le riserve di Ospiti e tessere Crociera.

- 16 Riempite i 3 spazi superiori del tabellone Marketing con le

tessere Crociera contraddistinte da una stella sul loro fronte.

- 17 Mischiate le Crociere rimanenti e riponetele nel vassoio Marketing. Riempite gli spazi vuoti sul tabellone Marketing con le Crociere, posizionandole scoperte (4/5/6 tessere in totale per 1-2/3/4 giocatori).

- 18 Per tutte le Destinazioni indicate sulle Crociere scoperte, prendete dalla riserva un Ospite dello stesso colore. Mettete da parte gli Ospiti per utilizzarli nel passaggio 19. Se il numero di Ospiti messi da parte è inferiore a 7/9/11 (rispettivamente per partita a 1-2/3/4 giocatori), aggiungete un Ospite di ciascun colore (e ripetete, se necessario).

- 19 In modo casuale, posizionate tutti gli Ospiti messi da parte nella Fila adiacente al tabellone Marketing, dal basso verso l'alto, mettendone uno in ognuna delle 3 sezioni (Relax, Avventura, Famiglia), ripetete finché non avrete posizionato tutti gli Ospiti messi da parte.

Utilizzate tutte e 3 le sezioni della Fila, indipendentemente dal numero di giocatori.

Es. Nella partita a 3 giocatori mostrata in figura, le 5 tessere Crociera risultano avere 7 destinazioni. Vengono quindi messi da parte 3 ospiti di tipo Relax, 2 di tipo Avventura e 2 di tipo Famiglia. Il numero di Ospiti non superava la soglia dei 9 ospiti prevista dalla partita a 3 giocatori; quindi, è stato aggiunto un Ospite per ciascun colore, raggiungendo così un totale di 10 ospiti.



PREPARAZIONE DEL GIOCO NORMALE



Ulteriori indicazioni per la preparazione per 1 o 2 giocatori sono presenti a pag. 34.

PREPARAZIONE DEL TABELLONE PRINCIPALE

- 1 Posizionate il tabellone principale al centro dell'area di gioco (lato normale rivolto verso l'alto) e il tabellone Marketing alla sua destra.
- 2 Mischiate le carte Agenda e posizionatele coperte al lato del tabellone principale. Poi rivelate 4 carte dalla cima del mazzo e disponetele scoperte negli spazi indicati sul tabellone principale, dal basso verso l'alto.
- 3 Posizionate le tessere Progressi riportanti il numero corretto di giocatori (4-giocatori / 3-giocatori / 2-giocatori / 1-giocatore), negli spazi corrispondenti (1/2/3) sul tabellone principale. Riponete le restanti tessere nella scatola.
- 4 Mischiate le 12 tessere Azione e disponetele casualmente negli spazi indicati sul tabellone principale, 2 per ogni edificio.
- 5 Mischiate le tessere Lavoratore esperto e, in modo casuale, posizionate una scoperta nello spazio adibito sul tabellone principale. Riponete le restanti tessere nella scatola.
- 6 Mischiate le tessere Obiettivo aziendale e, in modo casuale, posizionate una scoperta nello spazio adibito sul tabellone principale. Riponete le restanti tessere nella scatola.
- 7 Posizionate un indicatore Obiettivo aziendale in ognuno dei 3 spazi inferiori dell'area Obiettivi aziendali.
 - Usate gli spazi intermedi al posto di quelli inferiori.
- 8 Mischiate le tessere Tecnologia e, in modo casuale, posizionate 4 scoperte negli spazi riservati sul tabellone principale.
- 9 Prendete una tessera Tecnologia casuale e posizionate la vicino al tabellone principale, coperta, per utilizzarla nel passaggio 10. Riponete le restanti tessere nella scatola.
 - Tenete le tessere rimanenti a portata di mano, coperte.
- 10 Controllate la grafica stampata sulla tessera Tecnologia coperta 9 per vedere dove posizionare lo o gli Sviluppo neutrale (a seconda del numero di giocatori). Posizionate uno Sviluppo neutrale in ciascuna delle aree illustrate (in base al numero di giocatori), coprendo l'icona Reputazione. Una volta fatto, riponete la tessera Tecnologia e tutti gli Sviluppo neutrale non utilizzati nella scatola.
- 11 Posizionate i vassoi Monete e Pubblicità alla portata di tutti i giocatori, creando così la riserva di Monete e Pubblicità.

Nei passaggi successivi, pescate le tessere Progetto, Cabina di pilotaggio e Motore prendendole dal retro del vassoio. Durante la partita, pescatele dal davanti, in modo da ottenere una leggera pendenza che le renderà più semplici da pescare.



- 12 Posizionate il vassoio Progetti accanto al tabellone principale. Mischiate le tessere Progetto e riponetele nel vassoio. Prendete 5 progetti dal vassoio e posizionategli negli spazi adibiti sul tabellone principale, dal basso verso l'alto, con il lato del progetto rivolto verso l'alto.
- 13 Posizionate un indicatore Risorsa piccolo di ogni tipo sul tabellone principale, più precisamente nello spazio "2" del Silo di stoccaggio.
- 14 Posizionate i vassoi Cabine di pilotaggio e Motori accanto al tabellone principale. Mischiate le tessere Cabina di pilotaggio e riponetele nel loro vassoio. Prendete 4 cabine di pilotaggio e posizionatele negli spazi indicati sul tabellone principale, dal basso verso l'alto, con il lato 5 rivolto verso l'alto.
- 15 Mischiate le tessere Motore e riponetele nel loro vassoio. Prendete 4 motori e posizionatele negli spazi indicati sul





tabellone principale, dal basso verso l'alto, con il lato bonus rivolto verso l'alto.



PREPARAZIONE DEL TABELLONE MARKETING

- 16 Mischiate i segnalini bonus Ospiti e, a caso, posizionate uno su ciascuno dei 3 spazi indicati sul tabellone Marketing. Riponete i restanti segnalini nella scatola.



- 17 Utilizzate le coperture per il tabellone Marketing per coprire uno o due spazi del tabellone Marketing. Utilizzate una sola copertura per le partite a 3 giocatori, ed entrambe le coperture per le partite a 1 o 2 giocatori.



- 18 Posizionate il vassoio Marketing accanto al tabellone Marketing, creando le riserve di Ospiti e tessere Crociera.

- 19 Mischiate le Crociere e riponetele nel vassoio Marketing. Riempite gli spazi vuoti sul tabellone Marketing con le Crociere, posizionandole scoperte (4/5/6 tessere in totale per 1-2/3/4 giocatori).

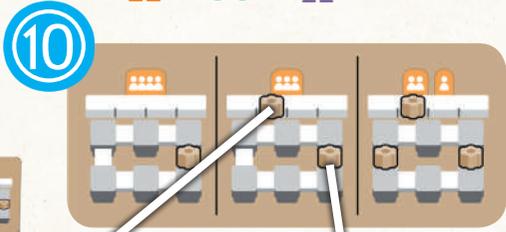
- 20 Per tutte le Destinazioni indicate sulle Crociere scoperte, prendete dalla riserva un Ospite dello stesso colore. Mettete da parte gli Ospiti per utilizzarli nel passaggio 21. Se il numero di Ospiti messi da parte è inferiore a 7/9/11 (rispettivamente per partita a 1-2/3/4 giocatori), aggiungete un Ospite di ciascun colore (e ripetete, se necessario).

- 21 In modo casuale, posizionate tutti gli Ospiti messi da parte nella Fila adiacente al tabellone Marketing, dal basso verso l'alto, mettendone uno in ognuna delle 3 sezioni (Relax, Avventura, Famiglia), ripetete finché non avrete posizionato tutti gli Ospiti messi da parte.



Utilizzate tutte e 3 le sezioni della Fila, indipendentemente dal numero di giocatori.

- 20 (Non prendete alcun ospite)



Es. Nella partita a 3 giocatori mostrata in figura, le 5 tessere Crociera risultano avere 10 destinazioni. Vengono messi da parte 4 ospiti di tipo Relax, 4 di tipo Avventura e 2 di tipo Famiglia. Il numero di Ospiti raggiunge la soglia dei 9 ospiti prevista dalla partita a 3 giocatori; quindi, non vengono aggiunti ulteriori Ospiti.

ANATOMIA DELLA PLANCIA DI GIOCO E PREPARAZIONE

ASCENSORE DI LANCIO

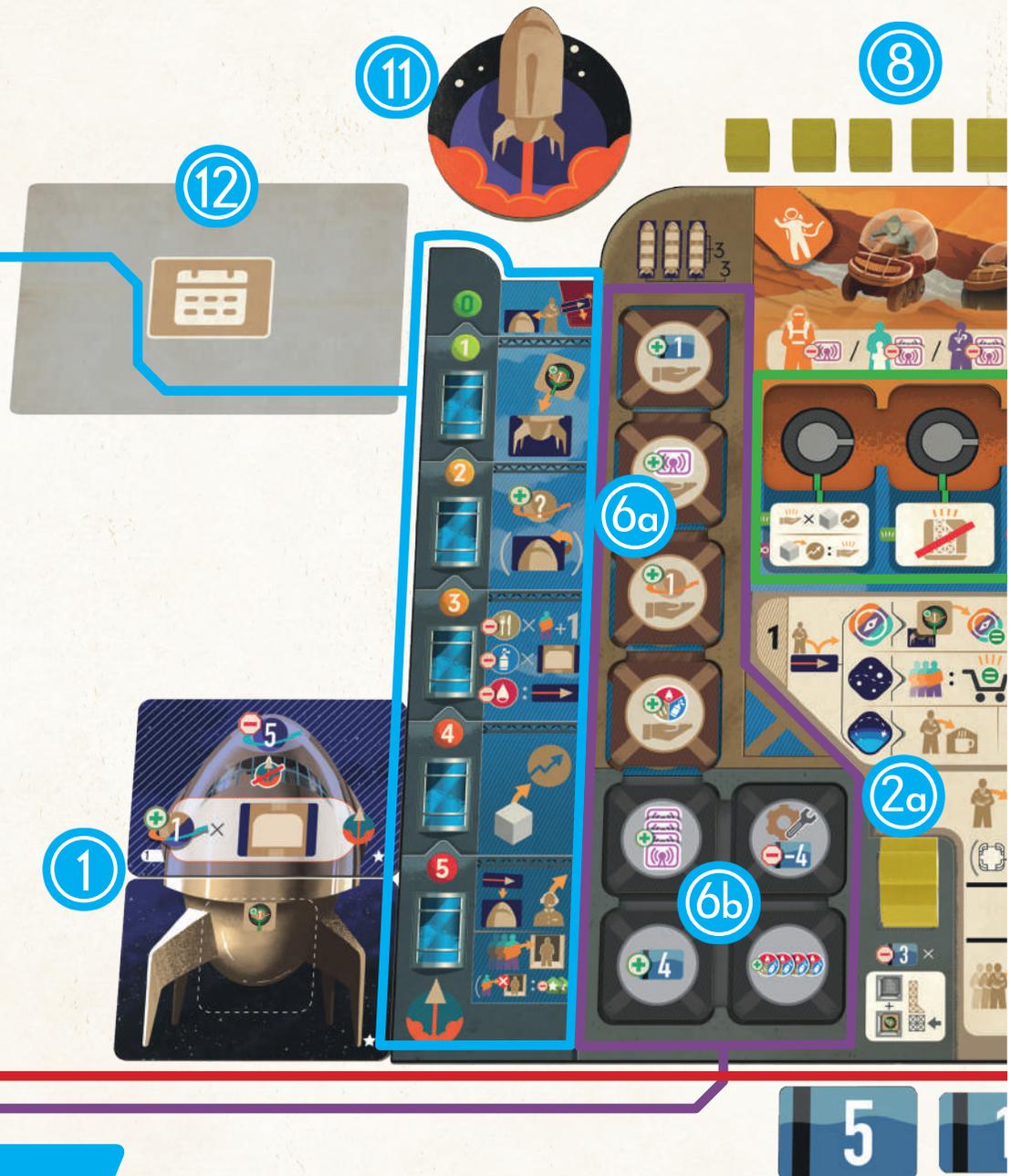
Si tratta dell'ascensore che i vostri Lavoratori utilizzeranno per salire a bordo della Navicella durante il lancio. Rappresenta un conto alla rovescia di 5 secondi e illustra i 6 passaggi da svolgere durante un lancio.

RAMPA DI LANCIO

La Rampa di lancio comprende 8 segnalini Potenziamento divisi in 2 sezioni. Durante la partita, questi segnalini potranno essere attivati per ottenere bonus, venire capovolti e rimossi.

AREA BREAK

Questo è il luogo in cui troverete i vostri Lavoratori ed Esperti quando non stanno lavorando, ovvero quando non si trovano nella Rete o non stanno pilotando una Navicella.



PREPARAZIONE DEI GIOCATORI

Ogni giocatore prende una Plancia di gioco, un Manuale del personale (aiuto giocatore) e un vassoio Giocatore (con i componenti del colore scelto). Dopodiché, svolgete le seguenti azioni:

- 1 Prendete le tessere Cabina di pilotaggio e Motore iniziali (contraddistinte da una stella) e posizionatele a sinistra della vostra Plancia con i lati rivolti come mostrato in figura.
- 2a 2b Posizionate 2 lavoratori esperti negli spazi indicati. 
- 3 Posizionate 2 lavoratori nell'Area break. 
- 4 Posizionate i 9 sviluppi negli spazi indicati. 
- 5 Posizionate i 3 indicatori Risorsa grandi nelle caselle "1" (uno per ogni tipo: , , ).
- 6 Posizionate i 4 segnalini Potenziamento marroni con l'icona bonus Fondi  nei 4 spazi superiori della vostra Rampa di lancio (6a) facendoli coincidere con il tipo di bonus. Posizionate i restanti 4 segnalini Potenziamento grigi sul fondo, nell'ordine che preferite (6b).
- 7 Prendete dalla riserva le 10 monete e le 2 pubblicità con cui

iniziare. Come promemoria, sono stampate sul retro della tessera Motore iniziale (la Reputazione che le carte Agenda verranno aggiunte nel passaggio 12).

- 8 Posizionate 3 dei vostri cubi Progressi sopra alla tessera Obiettivo aziendale sul tabellone principale, disponendoli negli spazi che corrispondono al colore del vostro giocatore (come da figura sulla destra). Non posizionate cubi nella colonna più a sinistra. Posizionate i cubi restanti accanto alla vostra Plancia.
- 9 Posizionate l'indicatore PV sul "5" (9a) che l'indicatore Reputazione sullo "0" (9b) dei rispettivi tracciati sul tabellone principale. Posizionate il segnalino 100/200 PV al lato della Plancia (9c).
- 10 Posizionate il Consulente di crociera sul tabellone Marketing, come mostrato in figura.
- 11 Il giocatore che è stato più di recente in crociera (o in vacanza) inizia la partita e ottiene il segnalino Primo giocatore.
- 12 Partendo dal primo giocatore, in senso orario, tutti i giocatori pescano una carta Agenda dalla cima del mazzo Agenda. Viene poi stabilita la Reputazione iniziale, come segue: Il primo giocatore parte da 0 punti Reputazione, il secondo da 1 punto Reputazione, il terzo da 2 punti Reputazione e il quarto da 3 punti Reputazione.



POTENZIAMENTI

Sulla parte alta della Plancia sono raffigurate le 3 diverse Destinazioni: Avventura, Relax e Famiglia. Ciascuna Destinazione ha 3 diversi potenziamenti, che potrete sbloccare visitandola durante la partita.

SVILUPPI

Gli Sviluppi rimangono qui fino al momento in cui non vengono costruiti. Limitano il numero di Risorse che possono essere accumulate sulla propria Plancia.

RISORSE

Cibo, Ossigeno e Carburante vengono immagazzinati qui, e potrete tenere traccia dell'ammontare di ciascuna Risorsa utilizzando gli indicatori Risorsa grandi. Man mano che queste Risorse verranno ottenute e utilizzate, dovrete muovere gli indicatori verso destra o verso sinistra.



TABELLONE PRINCIPALE



TABELLONE MARKETING



LA RETE



La Rete è l'area del tabellone principale che comprende i 6 edifici e i passaggi che li collegano.

13 In senso antiorario, svolgete sia il passaggio 13a che 13b:

13a Prendete uno Sviluppo (senza pagare alcun costo) dalla prima colonna degli Sviluppi sulla vostra Plancia e spostatelo nella Rete (vedete a destra), in un'area dove non sia già presente uno Sviluppo. Coprite un'icona Reputazione e guadagnate 1 punto Reputazione.

Lo Sviluppo non può essere posizionato sotto a una Tecnologia.

Non pensateci troppo: questa è un'esperienza di apprendimento, e ogni area acquisirà il suo perché nel corso della partita.

13b Prendete una tessera Progetto dal tabellone principale e posizionalatela nella parte destra della vostra Plancia, in uno degli spazi indicati. Prendere un Progetto non costa nulla; si paga un costo solamente quando viene costruito su una Navicella. Non rifornite i Progetti fino al passaggio 14.

14 Quando tutti i giocatori avranno preso il proprio Progetto, fate scivolare tutti i Progetti restanti verso il basso, riempiendo gli spazi disponibili. Quindi, riempite nuovamente gli spazi vuoti dal basso verso l'alto, attingendo dal vassoio Progetti.

STRUTTURA DEI TURNI

Una partita a Galactic Cruise non ha un numero fisso di round. Partendo dal primo giocatore, ogni giocatore svolgerà un turno, seguito dal giocatore successivo in senso orario. La partita prosegue a turno finché non ne viene innescata la fine.

Durante il vostro turno, dovrete svolgere le seguenti azioni:

1. Far avanzare le Navicelle;
2. (a) Assegnare un Lavoratore, **OPPURE** (b) Lanciare una Navicella, **OPPURE** (c) Organizzare una Riunione;
3. Raggiungere un Obiettivo aziendale.



Di solito, ogni giocatore svolge circa 20 turni.



1. FAR AVANZARE LE NAVICELLE 16

Nel corso della partita, lancerete Navicelle che avanzeranno per raggiungere diverse Tappe prima di rientrare sulla Terra. Se, all'inizio del vostro turno, avrete una Navicella in viaggio nello spazio, questa avanzerà automaticamente fino alla sua Tappa successiva, dove potrete ottenere dei bonus, sbloccare dei Potenzamenti e/o guadagnare punti.



2A. ASSEGNARE UN LAVORATORE 18

La maggior parte dei vostri turni consisteranno nell'assegnare un Lavoratore a uno dei 6 edifici della Rete, dove potrete compiere azioni come costruire Navicelle, organizzare Crociere, raccogliere Risorse, ecc.



Prima di proseguire, leggete i Concetti chiave sulla destra!



2B. LANCIARE UNA NAVICELLA 28

Una volta completati i passaggi indicati nella Lista di preparazione al volo, è ora di effettuare il lancio! Invece di posizionare un Lavoratore nella Rete per svolgere azioni, dovrete spostarne uno dall'Area break nell'Ascensore di lancio per avviare il conto alla rovescia.



2C. ORGANIZZARE UNA RIUNIONE 30

Siete a corto di Lavoratori? Organizzate una Riunione per richiamare i vostri Lavoratori dalla Rete e farli tornare nell'Area break. Poi svolgete un'azione in un edificio che sia collegato con almeno uno dei vostri Sviluppi.



3. RAGGIUNGERE UN OBIETTIVO AZIENDALE 30

Alla fine del turno, controllate di aver raggiunto o meno uno dei 3 obiettivi aziendali. Si tratta degli obiettivi che vi sono stati assegnati, e la loro difficoltà potrebbe aumentare man mano che vengono raggiunti dai giocatori.



RIMUOVERE UN LAVORATORE

Quando assegnate un Lavoratore, potete posizionarlo in un edificio vuoto o contenente il Lavoratore di un altro giocatore.

Se l'edificio contiene il Lavoratore di un altro giocatore, questo viene rimosso dall'edificio e riposizionato nell'Area break del giocatore. Il giocatore il cui Lavoratore viene rimosso ottiene immediatamente un bonus Fondi.

Non potete rimuovere i vostri stessi Lavoratori.



BONUS FONDI

Ottenete un bonus Fondi ogni volta che posizionate un Lavoratore all'interno dell'Area break sulla vostra Plancia, coprendo così l'icona bonus Fondi.

Ci sono 4 bonus Fondi diversi, mostrati nella parte superiore della Rampa di lancio sulla vostra Plancia (vedete l'esempio a destra).

Quando ottenete un bonus Fondi, sceglietene uno tra quelli disponibili. Potreste ottenere più di un bonus Fondi nello stesso momento. Quando accade, potete scegliere lo stesso bonus più volte.



SCEGLIERE LE AZIONI

Dopo aver posizionato un Lavoratore in un edificio, potete svolgere fino a 2 azioni con quel Lavoratore, scegliendo fra tutte quelle a cui ha accesso.

Un Lavoratore ha sempre accesso alle 2 azioni che si trovano nell'edificio in cui è stato posizionato. Se l'edificio è collegato a un edificio adiacente da almeno uno Sviluppo il Lavoratore può accedere anche alle azioni presenti in quell'edificio. Il vostro Lavoratore usufruirà gratuitamente dei vostri Sviluppi; se non ne possedete, potete pagare per utilizzare gli Sviluppi di altri giocatori (vedete "Reputazione" qui sotto).

Le azioni possono essere ripetute e svolte in qualsiasi ordine.



REPUTAZIONE

Nel corso della partita, otterrete punti Reputazione che potranno essere utilizzati in due modi durante il vostro turno:

1. Quando pagate per utilizzare gli Sviluppi degli altri giocatori, a prescindere che siano nella Rete o sotto a una Tecnologia. Il o gli Sviluppi saranno utilizzabili per l'intero turno.

Per fare ciò, dovrete pagare una certa quantità di Monete a **tutti** i giocatori (o alla riserva di Sviluppi neutrali) che hanno uno Sviluppo in quell'area. L'importo da pagare varia in base alla Reputazione.

Reputazione	0-6	7-14	15+
Costo (X)	2	1	0

2. Una volta per turno, in qualsiasi momento, potrete utilizzare i punti Reputazione per ottenere uno dei tipi di bonus illustrati sotto il tracciato Reputazione.



Per farlo, fate indietreggiare l'indicatore Reputazione di quanto necessario per ottenere tutti i bonus di **un tipo** su cui passate sopra.



Es. È il turno di **Giallo**. Può posizionare il proprio Lavoratore in un qualsiasi edificio, a esclusione di quelli dove sia già presente un suo Lavoratore.

Decide di assegnare il Lavoratore all'edificio in basso al centro. **Blu** ha già un Lavoratore in quell'edificio; di conseguenza, il Lavoratore viene rimosso e **Blu** se lo riprende, riportandolo nell'Area break.

In questo modo attiva un bonus Fondi, che **Blu** può riscuotere mentre **Giallo** termina il proprio turno.



Es. **Blu** riporta il proprio Lavoratore nell'Area break e copre un'icona attivando così un bonus Fondi.

Blu sceglie una qualsiasi delle icone Fondi visibili nella propria Rampa di lancio:

- (A) Ottieni 1 moneta
- (B) Ottieni 1 pubblicità
- (C) Ottieni 1 PV
- (D) Ottieni 1 risorsa



Se ottenete un bonus Fondi, non rimuovete o capovolgete i segnalini presenti nella Rampa di lancio. Semplicemente, ottenete uno dei bonus visibili per ogni Lavoratore riportato nell'Area break.

Es. Adesso **Giallo** può svolgere 2 azioni, scegliendo fra quelle a cui ha accesso il proprio Lavoratore.

Giallo può accedere liberamente alle azioni presenti nell'edificio dove ha posizionato il proprio Lavoratore e a quelle nell'edificio sulla destra, che è collegato da uno Sviluppo **giallo**. Non ha importanza che anche **Verde** abbia un proprio Sviluppo lì.

Giallo può scegliere di sfruttare il collegamento sulla sinistra, ma in questo caso dovrà pagare tutti i giocatori che hanno uno Sviluppo in quel punto. In questo esempio, se **Giallo** vuole accedere alle azioni dell'edificio sulla sinistra, dovrà pagare **Rosa** e la riserva per prendere in prestito, per questo turno, lo Sviluppo neutrale (grigio) e quello di **Rosa**. Come prima azione, **Giallo** potrebbe "Rifornire il silo di stoccaggio" (1) ottenendo così le Monete con cui potrebbe pagare **Rosa** e la riserva per usare i loro Sviluppi. Dopodiché, potrebbe svolgere l'azione "Costruire segmenti di navicella" (2). Nota: **Giallo** non deve per forza svolgere le azioni presenti nell'edificio in cui ha posizionato il proprio Lavoratore.



Es.

Il costo da pagare a **Rosa** (e alla riserva) si basa sulla

Reputazione attuale di **Giallo**. **Giallo**, al momento, ha 6 punti Reputazione e non raggiunge lo scaglione successivo; quindi, deve pagare sia alla riserva che a **Rosa** 2 monete ciascuno (A) per usare i loro Sviluppi nel turno corrente.

Giallo decide di non usare subito gli Sviluppi e, invece, svolge la sua prima azione, "Rifornire il silo di stoccaggio" (1 nell'esempio riportato sopra) Così, **Giallo** ottiene 1 punto Reputazione. Adesso **Giallo** dovrà pagare alla riserva e a **Rosa** solamente 1 moneta ciascuno, avendo raggiunto lo scaglione successivo (B). **Giallo** paga a **Rosa** e alla riserva 1 moneta ciascuno e usa gli Sviluppi per svolgere la sua seconda azione, "Costruire segmenti di navicella" (2, nell'esempio riportato sopra).



Infine, prima di concludere il turno, **Giallo** decide di usare la propria Reputazione per ottenere le Pubblicità che gli serviranno nel turno successivo. Porta i propri punti Reputazione da 7 a 3, raccogliendo così 2 pubblicità. Gli è permesso riscuotere bonus di un solo tipo, quindi ignora le altre due icone su cui è passato sopra.

Quest'ultima mossa può essere fatta una sola volta per turno.

FAR AVANZARE LE NAVICELLE



Suggerisco di saltare questa sezione, per ora. Tornate dopo aver letto "Lanciare una navicella".



Ogni crociera segue un itinerario entusiasmante. I nostri ospiti potranno provare la modernità dei nostri villaggi e delle nostre destinazioni galattiche. Avranno, inoltre, diverse occasioni per godersi le amenità a bordo delle nostre navicelle, mentre li trasportiamo da una destinazione all'altra.

Nella fase 1 del vostro turno, dovrete far avanzare le navicelle. Prima di posizionare o richiamare i Lavoratori nella fase 2, se avete una Navicella in Crociera, dovrete farla avanzare fino alla tappa successiva muovendo il Pilota (ovvero il Lavoratore che pilota la Navicella) di una casella sulla Crociera. Se avete più Navicelle nello spazio nello stesso momento, potete far avanzare le Navicelle in qualsiasi ordine, completando ogni Tappa prima di passare alla Navicella successiva.

Ci sono 3 tipi di Tappa: Destinazione, Giornata nello spazio e Ritorno sulla Terra.



DESTINAZIONE



Il decollo è solo l'inizio. Le nostre crociere di lusso sono ricche di escursioni "fuori dal mondo", pensate in ogni dettaglio per soddisfare i nostri ospiti. Durante lo sbarco, assicuratevi di pubblicizzarle in modo adeguato, così i nostri ospiti sapranno tutto ciò che offriamo! L'azienda amplia continuamente la propria offerta, e vogliamo che i nostri ospiti siano sempre aggiornati al riguardo.

Quando il Pilota atterra su una Destinazione, potete scegliere un Potenziamento e/o raccogliere i PV degli Ospiti.

1. SCEGLIERE UN POTENZIAMENTO



Se avete un segnalino Potenziamento sul Motore, potete spostarlo su uno dei Potenziamenti della Destinazione su cui si trova il Pilota; in questo modo, lo sbloccherete. L'elenco dei Potenziamenti è disponibile a pag. 7 del Manuale del personale. Se ci sono altre Destinazioni nella stessa Crociera, potete aspettare di giungervi sopra per utilizzare il segnalino Potenziamento.

Non potete avere più di 3 segnalini Potenziamento sulla stessa Destinazione. Se ci sono già 3 segnalini Potenziamento su una Destinazione e non avete altre Destinazioni disponibili sulla stessa Crociera, scartate il segnalino Potenziamento invece di posizionarlo.

2. RACCOGLIERE I PV DEGLI OSPITI



Potete raccogliere i PV di ciascun Ospite a bordo della vostra Navicella (una volta per ciascuna Destinazione) pagando il costo in Pubblicità associato a quell'Ospite.

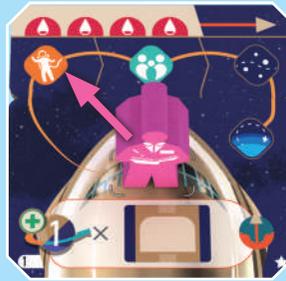
Se la Destinazione combacia con il tipo di Ospite, pagate 1 pubblicità per raccogliergli i PV. Se la Destinazione non combacia, ne pagate 2.

Potete raccogliere i PV di un qualsiasi numero di Ospiti presenti sulla Navicella, ma potrete raccogliere i PV di ogni Ospite solo una volta per ciascuna Destinazione.

Ogni Ospite vi elargirà 3 PV, più 1 PV per ogni segnalino Potenziamento presente sulla Destinazione.



Es.



È il turno di **Rosa**. Ha lanciato una Navicella, durante lo scorso turno. Prima di svolgere le azioni normali (fase 1), fa avanzare tutte le Navicelle che sono in Crociera.

Muove il Pilota di una casella verso la Tappa successiva.

La Crociera arriva su una

Destinazione **Avventura**.

Prima di tutto, **Rosa** deve decidere se vuole utilizzare il proprio segnalino Potenziamento ora, o aspettare che la Crociera arrivi sulla Destinazione **Famiglia**.

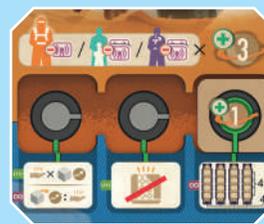
Decide di usarlo subito e sblocca uno dei Potenziamenti della Destinazione **Avventura**.



Rosa può scegliere uno qualsiasi dei 3 potenziamenti mostrati sulla propria Plancia nella Destinazione corrispondente.

Rosa posiziona il segnalino Potenziamento nella terza casella, sbloccando l'abilità

che porta la dimensione massima delle sue Navicelle da 3 a 4 segmenti, e il suo numero massimo di Navicelle da 3 a 4!



Ora **Rosa** può raccogliere i PV degli Ospiti a bordo della propria Navicella. Avendo due Ospiti di tipo **Famiglia**, che non corrispondono alla Destinazione attuale, dovrà pagare 2 pubblicità per ciascun Ospite.

Rosa non ha abbastanza Pubblicità per raccogliere i PV di entrambi gli Ospiti. Paga 2 pubblicità e ottiene 4 PV (3 PV di base + 1 PV per il segnalino Potenziamento appena utilizzato).

Quando la Crociera avrà raggiunto la Destinazione **Famiglia** si ripeterà lo stesso processo, sebbene verrà saltata la fase del Potenziamento perché il segnalino sarà già stato utilizzato.

Una volta giunti alla Destinazione **Famiglia**, **Rosa** potrà ottenere 3 PV da ogni Ospite pagando solamente 2 Pubblicità per ciascun Ospite. **Rosa** dovrà cercare di ottenere qualche altra Pubblicità, prima di allora!



UNA GIORNATA NELLO SPAZIO

(i) Navigando tra le diverse Destinazioni, potrete dover trascorrere uno o più giorni nello spazio. Si tratta di un momento unico, per i nostri pregevoli ospiti, che potranno così esplorare la navicella e godersi tutte le amenità che ha da offrire. Ricordate: quanto più straordinaria sarà l'esperienza dei vostri ospiti nello spazio, tanto più straordinari saranno i risultati per voi qui sulla Terra.

Quando un Pilota atterra su una Giornata nello spazio, otterrete dei bonus in base agli Ospiti e al tipo di icone presenti sui Segmenti.

Ogni Ospite, infatti, vi farà riscuotere un bonus (indicato sul tabellone Marketing) per ogni icona dello stesso tipo presente sulla Navicella.



Nella preparazione mostrata sopra:

- Ogni Ospite di tipo Avventura vi darà 1 moneta per ogni icona Avventura presente sulla Navicella.
- Ogni Ospite di tipo Relax vi darà 1 risorsa per ogni icona Relax presente sulla Navicella.
- Ogni Ospite di tipo Famiglia vi darà 1 pubblicità per ogni icona Famiglia presente sulla Navicella.



Non dimenticate: i segnalini bonus vengono posizionati a caso durante la preparazione. Quindi, gli Ospiti potrebbero darvi ricompense diverse a ogni partita.



RITORNO SULLA TERRA

(i) Grazie alla Tecnologia di Riposo Rapido (TRR), i nostri piloti sono in grado di tornare al lavoro subito dopo il rientro della navicella. Inoltre, con l'invenzione della vernice conservante, ci siamo assicurati che la navicella non prenda fuoco rientrando nell'atmosfera. Così, le vostre navicelle saranno pronte a un nuovo lancio non appena vorrete!

Quando un Pilota atterra sull'ultima Tappa di una Crociera, la Navicella, gli Ospiti e il Lavoratore fanno ritorno sulla Terra.

Riportate il Lavoratore all'interno dell'Area break, e ottenete un bonus Fondi come al solito.

Dopodiché, scartate la Crociera formando una pila a faccia in giù accanto al vassoio Marketing, e riponete nella riserva tutti gli Ospiti presenti sulla Navicella.

Al rientro di una Navicella, potete decidere di lanciarla nuovamente o di costruirvi sopra nuovi Segmenti (attenendovi ai normali limiti di costruzione).



Es. Nella fase 1 del turno, la Crociera di Rosa avanza fino alla Giornata nello spazio.



Rosa ha 2 ospiti di tipo Famiglia a bordo della propria navicella e 2 icone Famiglia.

Rosa consulta il tabellone Marketing e vede che ogni Ospite di tipo Famiglia elargisce 1 pubblicità per ogni icona Famiglia presente sulla Navicella.



Rosa ottiene 4 pubblicità dalla riserva (2 ospiti x 2 pubblicità ciascuno).

Quegli Ospiti si stanno divertendo così tanto che hanno raccontato della loro esperienza a tutti! Il passaparola è una pubblicità molto efficace.



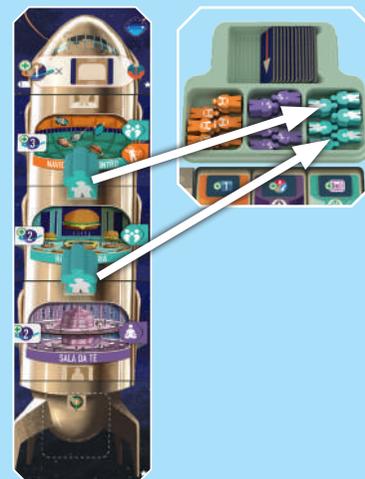
Es. Durante il turno successivo, Rosa porta la Crociera sull'ultima Tappa. È ora di tornare sulla Terra.

Rosa riporta il proprio Lavoratore nell'Area break e, come sempre, guadagna un bonus Fondi.

Dopodiché, Rosa scarta la Crociera e ripone i 2 Ospiti di tipo Famiglia nella riserva.

Un'altra crociera ben riuscita!

Adesso la Navicella di Rosa può essere lanciata di nuovo, o Rosa può scegliere di costruire un altro Segmento (avendo ottenuto il Potenziamento che ha portato le dimensioni massime della Navicella a 4 segmenti).



ASSEGNARE UN LAVORATORE E LE AZIONI

Nella fase 2 del vostro turno, potete scegliere di assegnare un lavoratore.

Prendete uno dei Lavoratori nell'Area break sulla vostra Plancia e posizionate in uno dei 6 edifici presenti nella Rete sul tabellone principale (a esclusione di quelli dove sia già presente un vostro Lavoratore). Poi svolgete fino a 2 azioni fra quelle disponibili .

Dovete sempre completare tutti i passaggi di un'azione prima di passare a quella successiva.

Di seguito spiegheremo ogni azione e le icone corrispondenti.



COSTRUIRE UNO SVILUPPO



Non sottovalutate il valore delle sinergie. Per agevolare il lavoro di tutti, è essenziale creare collegamenti fra i vari reparti. È anche molto importante non rimanere indietro rispetto al continuo progresso d'innovazione; quindi, gli investimenti in nuove tecnologie sono vitali.

Questa azione vi permette di costruire uno Sviluppo. Scegliete uno degli Sviluppi più a sinistra di qualsiasi riga delle Risorse sulla vostra Plancia; dopodiché, pagate il costo indicato in fondo alla colonna **A** da cui avete preso lo Sviluppo.

Il costo può essere pagato in Monete e/o nella Risorsa associata alla riga su cui si trova lo Sviluppo, in qualsiasi combinazione **B**.



Dopo aver pagato il costo per lo Sviluppo, rimuovetelo dalla Plancia e posizionate nella Rete o sotto a una Tecnologia. Se si tratta del primo Sviluppo costruito in una certa area, posizionate sull'icona Reputazione, ottenendo così 1 punto Reputazione.

Non potete costruire uno Sviluppo in un'area dove ne avete già uno.

Rimuovendo uno Sviluppo, aumentate di 1 unità la quantità della Risorsa associata che potete immagazzinare sulla vostra Plancia.

SVILUPPI DELLA RETE



Gli Sviluppi della Rete vi garantiscono l'accesso a più azioni . Potete usare gli Sviluppi subito dopo averli costruiti; ad esempio, potreste costruire uno Sviluppo accanto al vostro Lavoratore come prima azione, e usarlo per collegare un edificio adiacente e ottenere da lì la seconda azione da svolgere.

SVILUPPI DELLE TECNOLOGIE



Gli Sviluppi delle Tecnologie vi garantiscono benefici immediati che durano per il resto della partita.

La prima volta che posizionate uno Sviluppo sotto a una Tecnologia, quest'ultima viene considerata Inventata. Ciò significa che la Tecnologia, da quel momento, potrà essere usata da tutti i giocatori: gratuitamente dai giocatori che hanno uno Sviluppo sotto di essa, o, altrimenti, pagando i giocatori che ne hanno uno.

SVILUPPI NEUTRALI



Gli Sviluppi neutrali hanno la stessa funzione degli Sviluppi dei giocatori, con la sola differenza che, per utilizzarli, bisognerà pagarne il costo alla riserva e non a un altro giocatore.

Es. Rosa sta costruendo uno Sviluppo. Vuole costruire il secondo Sviluppo sulla riga del Cibo. Rosa paga il costo di 6 (mostrato in fondo alla colonna), dividendolo in 1 unità di Cibo e 5 monete.



Rosa rimuove lo Sviluppo dalla propria Plancia (aumentando la capacità di Cibo fino a 4 unità) e lo posiziona sotto alla Tecnologia "Ascensore spaziale".

È la prima volta che viene costruito uno Sviluppo in quella posizione. Si attivano così due effetti:

1. La Tecnologia adesso è Inventata, e Rosa può beneficiare dei suoi effetti per il resto della partita. Anche gli altri giocatori potranno sfruttare questa Tecnologia in due modi: o costruendo uno Sviluppo sotto di essa, o pagando Rosa e tutti gli altri giocatori che hanno uno Sviluppo sotto di essa.
2. Rosa ha coperto un'icona Reputazione, e ottiene così 1 punto Reputazione.



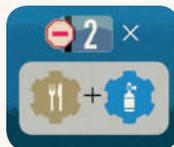
ASSUMERE UN LAVORATORE ESPERTO



Con l'aumentare del carico di lavoro, anche la forza lavoro deve crescere; per fortuna, avete tanti candidati eccellenti fra cui scegliere. Scoprirete che due mani in più possono fare la differenza; oltre a questo, capirete presto che i nuovi lavoratori sono dei veri esperti del proprio campo, e che non vedono l'ora di mostrarvi ciò che sanno fare!

Questa azione vi permette di assumere uno dei vostri Lavoratori esperti. Pagate il costo associato all'Esperto che state assumendo e spostatelo nella vostra Area break, ottenendo un bonus Fondi come sempre. Ora potrete utilizzare l'Esperto quando vorrete, per il resto della partita.

Il costo per assumere l'Esperto più a destra è di 2 monete per ogni Sviluppo presente nelle righe Cibo e Ossigeno sulla vostra Plancia.



Il costo per assumere l'Esperto più a sinistra è di 3 monete per ogni segnalino Potenziamento presente (sia scoperto che capovolto) nei 4 spazi inferiori della Rampa di lancio sulla vostra Plancia.



I Lavoratori esperti funzionano esattamente come gli altri Lavoratori, ma hanno un'abilità speciale che gli altri non hanno. Durante la preparazione del gioco, viene assegnata un'abilità Lavoratore esperto valida per tutta la partita. Questa abilità viene applicata ai Lavoratori esperti di tutti i giocatori. Per l'elenco delle abilità Esperto disponibili, consultate pag. 5 dei Documenti aziendali.

Nel gioco introduttivo, viene applicata questa abilità Lavoratore esperto:



Ottieni un bonus Fondi quando il tuo Esperto rimuove un altro Lavoratore (normale o esperto), riportandolo nell'Area break.



APPROVVIGIONAMENTO



Le navicelle non possono volare senza risorse adeguate, e non ha senso lanciarle se le cabine sono vuote. Per fortuna, c'è un luogo dove potete acquistare la pubblicità e le risorse necessarie, in modo che niente possa impedirvi di decollare.

Questa azione vi permette di acquistare Risorse e/o Pubblicità.

Potete:

- Pagare 1 moneta per ottenere 2 risorse a vostra scelta e/o
- Pagare 1 moneta per ottenere 2 pubblicità.

Potete effettuare uno o entrambi gli acquisti con una sola azione.

Se acquistate una Risorsa senza avere lo spazio per conservarla, la perdetevi.



Es. Rosa vuole assumere un Lavoratore esperto. In questo modo, otterrà un Lavoratore aggiuntivo con un'abilità da usare per il resto della partita. Rosa può assumere un qualsiasi Esperto dalla propria Plancia.

Il costo dell'Esperto più a sinistra è di 3 monete per ogni segnalino Potenziamento sul fondo della Rampa di lancio **A**. Rosa aveva già rimosso uno di questi segnalini per lanciare la sua primissima Navicella. Restano quindi 3 segnalini, per un costo totale di 9 monete.

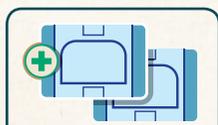
L'Esperto più a destra costa 2 monete per ogni Sviluppo presente nelle righe Cibo e Ossigeno **B**. Nei turni precedenti, Rosa ha costruito 2 degli Sviluppi presenti sulla riga del Cibo. Sono quindi rimasti 4 sviluppi, per un costo totale di 8 monete.

Rosa ha Monete a sufficienza per assumere l'Esperto sulla destra. Paga 8 monete e sposta l'Esperto nella propria Area break, ottenendo un bonus Fondi. Riscuote quindi 1 moneta dalla riserva **C**.

Più in là, Rosa potrà assumere l'Esperto più a sinistra svolgendo nuovamente questa azione. Forse lo farà dopo aver lanciato un'altra Navicella, perché così facendo il segnalino Potenziamento capovolto verrà rimosso e il costo dell'Esperto scenderà a 6 monete.



Es. Rosa svolge l'azione "Approvvigionamento" e paga 1 moneta per ottenere 1 unità di Cibo e 1 di Carburante. Rosa vorrebbe acquistare altre 2 risorse, ma può farlo solo una volta per ogni azione. Decide quindi di sfruttare al massimo l'azione in corso e di pagare 1 moneta per acquistare anche 2 pubblicità.



OTTENERE PROGETTI



I nostri architetti superano ogni volta se stessi. Avranno sempre il progetto giusto per voi, a prescindere che vogliate soddisfare i nostri clienti più avventurosi o quelli dediti al relax.

Questa azione vi permette di prendere fino a 2 tessere Progetto. Potete scegliere fra uno qualsiasi dei Progetti presenti sul tabellone principale. Non ci sono costi associati a questa azione. Posizionate il Progetto scelto a destra della vostra Plancia.

Alla fine dell'azione, fate scivolare tutti i Progetti rimasti verso il basso, per riempire eventuali spazi vuoti. Poi aggiungetene di nuovi prendendoli dal vassoio Progetti, riempiendo gli spazi vuoti dal basso verso l'alto.

Potete avere un massimo di 5 progetti accanto alla vostra Plancia. Potete superare questo limite durante il turno, ma alla fine del turno dovrete scartare eventuali Progetti in eccesso per tornare ad averne 5.

RIFORMIRE L'AREA PROGETTI

In un qualsiasi momento del vostro turno, potete usare 1 punto Reputazione per scartare un qualsiasi numero di Progetti presenti sul tabellone. Riempite gli spazi vuoti attingendo al vassoio Progetti, ma non fate scivolare i Progetti rimasti verso il basso. Non vale come azione, e potete farlo anche prima di posizionare un Lavoratore.

Potete ripetere il processo pagando 1 punto Reputazione ogni volta.

PROGETTI SCARTATI

I progetti scartati vengono messi in una pila accanto al vassoio Progetti. Qualora dovessero finire i Progetti, mischiate la pila di scarto e riponetela nel vassoio Progetti.

Es. **Elu** vuole 2 progetti con l'icona Relax (viola). Al momento, sul tabellone, c'è solo un progetto che corrisponde: Sala giochi ①.

Elu usa 1 punto Reputazione per scartare gli altri 4 progetti e rifornire l'area Progetti. Il progetto Sala giochi non viene fatto scivolare verso il basso.

Ben fatto! Tra le nuove tessere c'è Angolo cocktail ②

Elu svolge l'azione "Ottenere progetti" e sceglie i progetti Sala giochi e Angolo cocktail. Li prende e li posiziona accanto alla propria Plancia, nell'area preposta.

Alla fine dell'azione, Parco divertimenti ④ scivola verso il basso, e vengono aggiunti due nuovi progetti per riempire gli spazi vuoti.

ANATOMIA DEI PROGETTI E DEI SEGMENTI DELLA NAVICELLA



Titolo del segmento di navicella: il nome del Segmento che verrà aggiunto alla vostra Navicella, una volta costruito.

Costo di costruzione: il costo necessario per costruire il Segmento in una delle vostre Navicelle; vedete "Costruire segmenti di navicella" alla pagina successiva.

PV: l'icona blu dei PV indica i PV da raccogliere durante il calcolo del punteggio a fine partita. Non li ottenete quando costruite il segmento.

Cabina: quando vengono costruiti due Segmenti sulla stessa Navicella, si forma una Cabina che può contenere un Ospite durante una Crociera.

Icone: i tipi di Ospite che apprezzeranno questo segmento durante una Giornata nello spazio 17.

TIPI DI OSPITE

- AVVENTURA
- RELAX
- FAMIGLIA



COSTRUIRE SEGMENTI DI NAVICELLA

(i) I progetti sono come le idee: inutili, se non vengono realizzati. Normalmente, i segmenti che installate verranno costruiti dai progetti nel vostro inventario; ma potreste anche implorare il reparto di produzione affinché svolga un lavoro d'urgenza... Preparatevi giusto a pagare qualcosa in più per il disturbo.

Questa azione vi permette di costruire fino a 2 segmenti di navicella (anche chiamati Segmenti). L'altro lato di un Progetto è un Segmento. Un Progetto diventa un Segmento quando viene costruito su una Navicella e, di conseguenza, capovolto.

I Segmenti possono provenire da due aree:

- 1. Accanto alla vostra Plancia:** dovete pagare il costo indicato sulla sinistra del Progetto.
- 2. Dall'area Progetti sul tabellone principale:** dovete pagare il costo indicato sul Progetto e, IN PIÙ, il costo in Monete e Reputazione indicato al lato del progetto.



I costi possono scendere a 0, ma non sotto lo 0, giocando le carte Agenda, usando le Tecnologie, ecc.

Dopo aver pagato il costo, capovolgete il Progetto per scoprire il lato costruito e posizionatelo tra la Cabina di pilotaggio e il Motore di una qualsiasi Navicella al lato della vostra Plancia, attenendovi ai limiti di costruzione indicati sotto.

Quando costruite 2 segmenti, potete aggiungerli alla stessa Navicella o a Navicelle diverse.

Promemoria: i PV sui segmenti vengono raccolti alla fine della partita.

LIMITI DI COSTRUZIONE

- Un Segmento deve essere costruito su una Navicella.
- Ogni Navicella può contenere al massimo 3 segmenti.
- Non potete costruire Segmenti su una Navicella che si trovi in Crociera.
- Una volta costruito un Segmento, questo non può essere spostato o sostituito.

CABINE

Le parti superiori e inferiori di un Segmento raffigurano la metà di una Cabina. Quando due Segmenti vengono costruiti all'interno della stessa Navicella, si forma una Cabina completa, che può accogliere un Ospite durante una Crociera.

Ogni Segmento aggiunto dopo il primo aggiungerà una nuova Cabina.

La Navicella illustrata a destra può accogliere un Ospite, in totale. Se venisse aggiunto un terzo Segmento, potrebbe accogliere un totale di due Ospiti.

RIFORNIRE L'AREA PROGETTI

Al termine dell'azione, se i Segmenti sono stati costruiti direttamente dall'area Progetti, i Progetti rimanenti scivolano verso il basso e gli spazi vuoti vengono riempiti attingendo dal vassoio Progetti, come sempre.



Es. Blu sta costruendo dei Segmenti di Navicella.



Vuole costruire la Sala giochi **1** utilizzando il Progetto accanto alla propria Plancia e la Degustazione di vini **2** prendendola dall'area Progetti.

Blu paga il costo indicato su ciascun Progetto (4+5) **OLTRE A 2 monete e 1 punto Reputazione extra 3** perché sta costruendo direttamente dall'area Progetti. **Blu** sta risparmiando un'azione "Ottenere progetti", ma pagherà comunque un extra per questo privilegio! In totale, **Blu** pagherà 11 monete e 1 punto Reputazione.



Blu capovolge le tessere Progetto scoprendo i lati Segmento e le posiziona nelle proprie Navicelle. **Blu** ha spazio solo per un altro Segmento nella sua prima Navicella **4** quindi posiziona Degustazione di vini **5** su un'altra Navicella.

I Progetti nell'area Progetti scivolano verso il basso, e viene aggiunta una nuova tessera per riempire lo spazio vuoto.

(i) Questa icona sulla vostra Plancia serve a ricordarvi che potete avere al massimo 3 navicelle, e che ciascuna Navicella può contenere al massimo 3 segmenti.





OTTENERE UNA NUOVA NAVICELLA

(i) L'azienda vuole crescere e, per farlo, ha intenzione di fornirvi nuove cabine di pilotaggio e motori, in modo che possiate sfruttarli al meglio. Vi daranno anche delle risorse, per iniziare. Assicuratevi solo di non disattendere la buona volontà dell'azienda lasciando delle navicelle a terra, o ci saranno delle conseguenze.

Questa azione vi permette di prendere una nuova Cabina di pilotaggio e un nuovo Motore, creando così una nuova Navicella.

Potete avere un massimo di 3 Navicelle.

Scegliete un set Cabina di pilotaggio e Motore dall'apposita area sul tabellone principale. Posizionate la nuova Cabina di pilotaggio e il nuovo Motore accanto alla vostra Plancia, vicino alle altre Navicelle. Riscuotete subito il bonus indicato sul Motore, poi capovolgetelo. Posizionate la Cabina di pilotaggio con l'icona **-5** rivolta verso l'alto.

Al termine dell'azione, rifornite eventuali spazi vuoti nell'area sul tabellone principale attingendo ai vassoi Cabina di Pilotaggio e Motore. Eventuali rimanenze non scivolano verso il basso; le nuove tessere andranno semplicemente a riempire gli spazi vuoti.

Quando rifornite l'area, assicuratevi che le Cabine di pilotaggio siano posizionate con l'icona **-5** rivolta verso l'alto, e che i Motori siano posizionati con il bonus rivolto verso l'alto.

Per un elenco dei criteri di punteggio relativi a tutte le Cabine di pilotaggio, consultate pag. 4 del Manuale del personale.

Es. **Btu** svolge l'azione "Ottenerne una nuova navicella".

Qualche soldino in più gli farebbe comodo, quindi adocchia il terzo set di Cabina di pilotaggio e Motore **A**.

Il Motore darà immediatamente a **Btu** un bonus di 3 monete.

Al lancio della Navicella, e alla fine della partita, questa Cabina di pilotaggio garantirà 5 PV per ogni Lavoratore esperto assunto da **Btu**.

Btu ha già assunto un Esperto, quindi questa cosa gli va benissimo. **Btu** prende la nuova Cabina di pilotaggio e il nuovo Motore e li posiziona accanto alla sua prima Navicella.

Btu prende 3 monete dalla riserva e capovolge la tessera Motore.

Btu pesca una Cabina di pilotaggio e un Motore nuovi e rifornisce l'area sul tabellone.

ANATOMIA DELLA CABINA DI PILOTAGGIO E DEL MOTORE

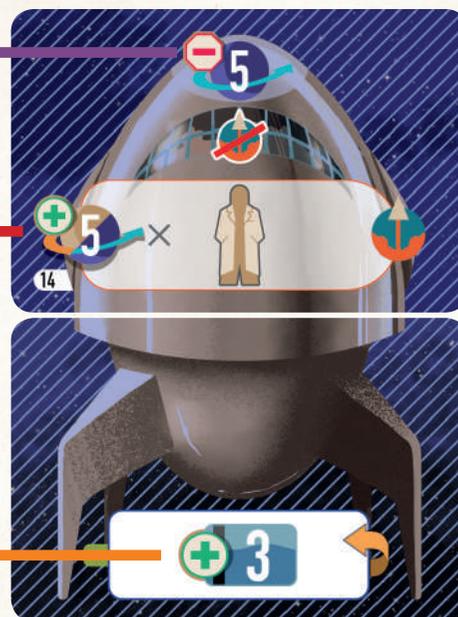
Penalità: se la Navicella non viene lanciata, perdete 5 PV alla fine della partita.

Criteri di punteggio: ottenete questi punti ogni volta che la Navicella viene lanciata e alla fine della partita.

Bonus immediato: riscuotete questo bonus non appena prendete la tessera, poi capovolgetela.



Le Cabine di pilotaggio e i Motori non sono considerati Segmenti di navicella.





OTTENERE RISORSE



"Se è gratis, rientra nel budget", disse una volta una donna saggia... Ed è assolutamente vero! Sebbene a volte possa essere necessario pagare per ottenere risorse dall'esterno, il silo di stoccaggio dell'azienda rimane ad accesso gratuito, fintanto che ci sono risorse disponibili.



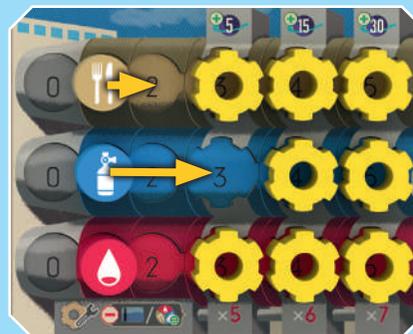
Il Silo di stoccaggio

Questa azione vi permette di prendere fino a 3 risorse dal Silo di stoccaggio.

Potete prelevare una qualsiasi combinazione delle diverse Risorse, fintanto che sono disponibili.

A seconda delle Risorse scelte, abbassate il livello degli indicatori Risorsa corrispondenti nel Silo di stoccaggio, poi aumentate il livello degli indicatori Risorsa corrispondenti sulla vostra Plancia.

Potete prelevare solo Risorse che potete immagazzinare, ovvero non bloccate da uno Sviluppo.



Es.

Giallo svolge l'azione "Ottenere risorse". Può prendere solo Risorse per cui abbia spazio sulla propria Plancia, e che siano presenti nel Silo di stoccaggio.

Giallo prende 1 unità di Cibo e 2 di Ossigeno, spostando l'indicatore Risorse verso il basso nel Silo di stoccaggio e verso l'alto quelli presenti a destra della propria Plancia.



Questa icona  vi indica che state prendendo delle Risorse dal Silo di stoccaggio. Ogni qual volta otterrete delle Risorse senza questa icona, significherà che non provengono dal Silo di stoccaggio.



RIFORNIRE IL SILO DI STOCCAGGIO



Al Consiglio di amministrazione piace vedere gli ordini del giorno portati a termine, ma è anche categorico rispetto al bisogno di tenere alto il livello delle scorte in casa, per quanto possibile. Utilizzate le agende fornite dal Consiglio per rifornire le risorse nel Silo e guadagnare qualcosina per la vostra squadra.

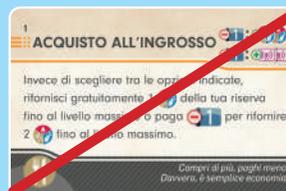
Questa azione vi permette di rifornire una Risorsa nel Silo di stoccaggio e di guadagnare Monete e Reputazione.

Scartate 1 carta Agenda dalla vostra mano (ignorando il contenuto della carta) per portare al massimo il livello di una Risorsa del Silo di stoccaggio a vostra scelta, muovendo l'indicatore Risorse corrispondente sul "5".

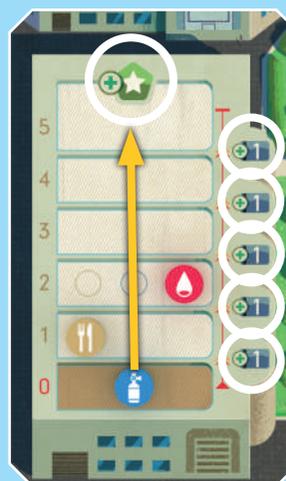
Dopodiché, riscuotete 1 moneta dalla riserva per ogni casella attraversata dall'indicatore Risorse. Inoltre, guadagnate 1 punto Reputazione (in totale).

Es.

Ora che l'Ossigeno è a 0 nel Silo, **Giallo** svolge l'azione "Rifornire il silo di stoccaggio".



Scarta una carta Agenda. La Risorsa indicata sulla carta non deve necessariamente corrispondere alla Risorsa da rifornire, e qualsiasi abilità sulla carta viene ignorata.



Giallo sposta l'indicatore Risorse dell'Ossigeno fino al suo massimo (5) e ottiene 1 punto Reputazione e 5 monete dalla riserva (1 moneta per ogni casella attraversata dall'indicatore).





PROGRAMMARE UNA CROCIERA

(📡) L'azienda annuncia continuamente nuove, fantastiche crociere, ed è vostro compito programmarle. Una volta pianificate, arriva la parte divertente: preparare la rampa di lancio!

Questa azione vi permette di programmare una Crociera.

Potete programmare solo una Crociera alla volta. Non potete scambiare le Crociere, una volta programmate.

Prendete il vostro Consulente di crociera dalla parte alta del tabellone Marketing e posizionatelo accanto a una Crociera che non è stata ancora programmata.

(🔧) Dopodiché, scegliete un segnalino Potenziamento nella Rampa di lancio sulla vostra Plancia, riscuotete il bonus indicato (vedete a destra) e capovolgetelo (senza rimuoverlo).

Quando capovolgete un segnalino Potenziamento di tipo bonus Fondi, non potete più usarlo come tale finché non viene rimosso.

(👩) I 4 segnalini Potenziamento in alto danno un piccolo bonus utilizzabile una sola volta. Una volta rimossi, raddoppiano il bonus Fondi, portandolo da un valore di 1 a uno di 2.

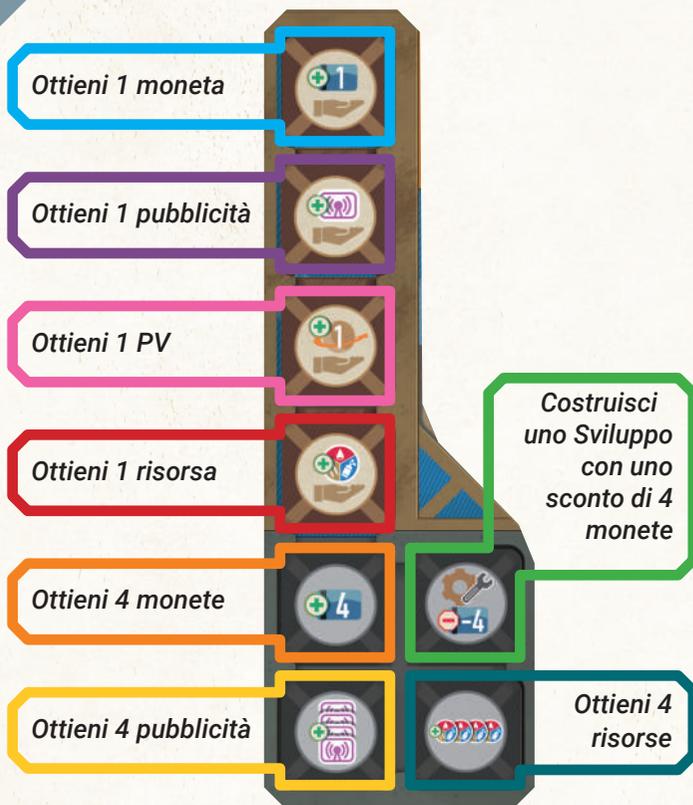
(👩) I 4 segnalini Potenziamento in basso danno bonus più sostanziosi, anch'essi utilizzabili una sola volta. Una volta rimossi, il costo del Lavoratore esperto più a sinistra si riduce.

(👩) I segnalini Potenziamento vengono rimossi quando lanciate una Navicella.

ANATOMIA DI UNA TESSERA CROCIERA



BONUS DEI SEGNALINI POTENZIAMENTO



Es. **Giallo** programma la Crociera mostrata sulla sinistra. **Giallo** posiziona il proprio Consulente di crociera nello spazio indicato.

Ora può scegliere uno dei propri segnalini Potenziamento per riscuotere il bonus indicato e poi capovolgerlo, lasciandolo nella Rampa di lancio.

Giallo decide di capovolgere il segnalino "Ottieni 1 moneta". Prende 1 moneta dalla riserva.



Ora che il segnalino è capovolto, vediamo che non c'è più la mano che indica il bonus Fondi.



Giallo non potrà più scegliere le Monete come bonus Fondi finché non avrà lanciato una Navicella e, di conseguenza, il segnalino verrà rimosso, rivelando un bonus Fondi di 2 monete.



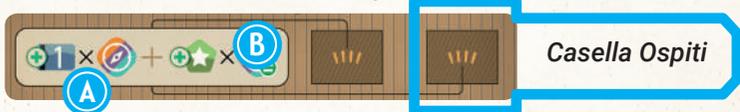
PUBBLICIZZARE UNA CROCIERA

La fila là fuori non accenna a diminuire, e ad alcune delle persone in fila basta un po' di pubblicità per convincersi a comprare il biglietto! Tutti vogliono volare con noi, ma se manderete gli ospiti nei luoghi che più desiderano visitare, il vostro sforzo verrà ripagato ancor più generosamente!

4 Questa azione vi permette di scegliere una Crociera con 1 o 2 caselle Ospiti vuote e di farle pubblicità. La Crociera può essere o non essere già programmata. Non potete pubblicizzare la Crociera programmata da un altro giocatore.

3 Potete pubblicizzare la Crociera a 1 o 2 ospiti. Scegliete gli Ospiti tra quelli nella Fila pagando il costo in Pubblicità relativo alle sezioni in cui si trovano (1, 2 o 3 pubblicità, rispettivamente) 1 2 3. Altrimenti, potete scegliere un qualsiasi Ospite dalla riserva pagando 4 pubblicità a Ospite 4.

2 Posizionate il o gli Ospiti scelti in una delle caselle Ospiti accanto alla crociera che state pubblicizzando.



- 1 Per ogni Ospite posizionato, otterrete:
- 1 moneta per ogni Destinazione della Crociera A
 - 1 punto Reputazione, se la Crociera include la Destinazione preferita dall'Ospite B



Una Giornata nello spazio NON è una Destinazione.

Es. Giallo sta pubblicizzando la Crociera che ha programmato 1. Aggiunge 2 ospiti dalla prima sezione della Fila pagando 1 moneta per ciascuno. L'Ospite di tipo **Avventura** genera 1 moneta per 1 destinazione, oltre a 1 punto Reputazione perché la Crociera include la sua Destinazione preferita. L'Ospite di tipo **Relax** genera 1 moneta.

Se Giallo avesse pubblicizzato l'altra Crociera 2 avrebbe ricevuto un totale di 4 monete e 2 punti Reputazione.



PESCARRE CARTE AGENDA

Il Consiglio di amministrazione ha sempre un gran daffare attorno alla bacheca, su cui vengono appesi continuamente programmi e idee nuove. Far loro visita vi permetterà di aggiornarvi sui loro desideri, garantendovi un vantaggio sugli altri supervisor.

Questa azione vi permette di pescare fino a 2 carte Agenda e aggiungerle alla vostra mano.

Ogni volta che pescate una carta Agenda, potete farlo dalle carte sul tabellone o usare 1 punto Reputazione per pescare dalla cima della pila degli scarti.

Non potete pescare dal mazzo coperto di carte Agenda, o pescare dalla pila degli scarti una carta che avete giocato precedentemente durante questo turno.

Le carte Agenda nella pila degli scarti sono di dominio pubblico e possono essere esaminate (ma non riordinate) in qualsiasi momento.

Le carte Agenda non vengono rifornite automaticamente (vedete l'azione "Rifornire le carte Agenda" alla pagina successiva).

GIOCARE LE CARTE AGENDA

Le carte Agenda possono essere giocate in due modi:

1. Per l'**Abilità**: potete giocare una carta Agenda per ottenere immediatamente benefici/effetti/azioni, attenendovi a eventuali restrizioni indicate, **OPPURE**
2. Per la **Risorsa**: potete giocare una carta Agenda per ottenere immediatamente la sua Risorsa. Se utilizzate subito la Risorsa, non vi occorre avere sufficiente spazio sulla Plancia.

Dopo aver giocato una carta Agenda, posizionatela scoperta sulla cima della pila degli scarti delle carte Agenda.

Il titolo e il numero di una carta Agenda servono per riferirsi a quella determinata carta, ma non hanno altri effetti. I testi d'ambientazione non hanno alcun effetto sul gioco, ma possono strappare una risata.

QUANDO POSSO GIOCARE UNA CARTA AGENDA?

Se lo fate per la sua Risorsa, potete giocare una carta Agenda in qualsiasi momento durante il vostro turno, e non varrà come azione.

Se lo fate per la sua Abilità, potete giocarla soltanto mentre svolgete l'azione o eseguite il passaggio descritto in alto a destra sulla carta (Restrizione).

Se non ci sono Restrizioni indicate, sarà il testo della carta a dirvi quando è possibile giocarla. Alcune carte possono addirittura essere giocate durante il turno di un altro giocatore. Vedete l'esempio di "Una mano preziosa" qui a destra.

Alcune carte non hanno restrizioni di alcun tipo e possono essere giocate in qualsiasi momento durante il vostro turno. Queste non valgono come azione. Vedete l'esempio di "Marketing Blitz" sulla destra.



Es. Verde svolge l'azione "Pescare carte Agenda". Attualmente ci sono due carte ① + ② visibili sul tabellone. Verde può scegliere fra queste carte oppure pescare dalla cima della pila degli scarti ③.

Verde decide di pescare la carta in cima alla pila degli scarti, usando 1 punto Reputazione (🌟).

Adesso Verde potrebbe pescare la carta successiva dalla pila degli scarti usando un altro punto Reputazione, ma decide invece di pescare la prima carta ① sul tabellone.

Le carte prese non vengono rifornite automaticamente, quindi sul tabellone resta solo una carta, al momento ②.

Es. "Acquisto dell'ultimo minuto" può essere giocata solo quando si sta lanciando una navicella, per effetto dell'icona in alto a destra.

"Una mano preziosa" può essere giocata solo quando un altro giocatore rimuove uno dei vostri Lavoratori, come spiegato nel testo della carta.

"Marketing Blitz" non ha restrizioni indicate in alto a destra o nel testo; quindi, può essere giocata in qualsiasi momento durante il vostro turno.



GIOCARE PIÙ CARTE AGENDA

Potete giocare più carte Agenda nello stesso momento, a patto che siano tutte attuabili (cioè, che vengano rispettate tutte le restrizioni).

Le carte Agenda si combinano sempre con altri effetti e vantaggi. Il loro costo può essere ridotto a 0, ma non può scendere sotto lo 0.

Se giocate le carte Agenda per ottenere Risorse, potete giocarne quante ne volete nello stesso momento. Se le Risorse vengono utilizzate immediatamente, ad esempio per utilizzare uno Sviluppo o per lanciare una Navicella, non occorre avere spazio sufficiente per immagazzinarle.



Non c'è limite al numero di carte che potete tenere in mano o giocare durante un turno. Tuttavia, al termine del turno, potete avere al massimo 5 carte Agenda in mano. Se alla fine del turno ne avete più di 5 e non siete in grado di giocarle, dovrete scartarne tante quante necessarie per tornare ad averne 5 in mano. Potete scartarle in qualsiasi ordine e riscuotere le Risorse su di esse, se possibile.

LE CARTE AGENDA PREVALGONO SULLE REGOLE NORMALI

Ogni volta che gli effetti di una carta Agenda sono in conflitto con il regolamento, la carta Agenda prevale e permette a una regola di essere infranta, se inerente alla carta giocata.



RIFORNIRE LE CARTE AGENDA

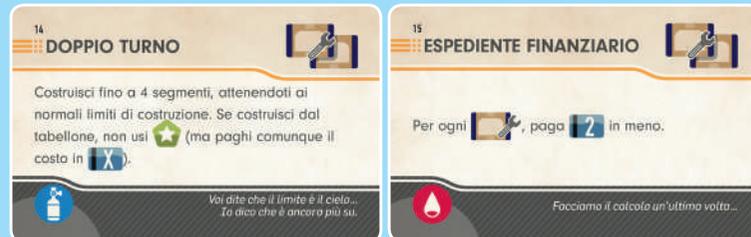
A volte, quando l'azienda mette il turbo, il Consiglio cerca un po' di ispirazione. Suggerendo nuove idee al Consiglio di amministrazione, non otterrete solamente nuove agende, ma anche delle ricompense per i vostri sforzi.

Questa azione vi permette di ottenere dei bonus e di rifornire le carte Agenda sul tabellone.

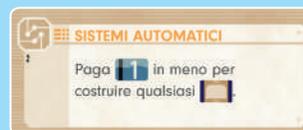
Anzitutto, riscuotete tutti i bonus associati agli spazi vuoti dell'area Agende sul tabellone. Poi, scartate (in qualsiasi ordine) tutte le carte Agenda rimanenti, e rifornite gli spazi dal basso verso l'alto con 4 nuove carte dalla cima del mazzo Agenda.

Se dovete pescare dal mazzo Agenda ma questo è esaurito, mescolate la pila degli scarti per creare un nuovo mazzo.

Es. Verde sta svolgendo l'azione "Costruire segmenti di navicella" con il proprio Lavoratore esperto. Gioca due carte Agenda: "Doppio turno" e "Espediente finanziario".



Entrambe le carte si applicano all'azione "Costruire segmenti di navicella", quindi possono essere giocate durante l'azione, permettendo a Verde di costruire fino a 4 segmenti con uno sconto di 2 monete su ciascun Segmento.



Verde ha anche uno Sviluppo sotto alla tecnologia "Sistemi automatici"; la combina con "Espediente finanziario" per ridurre ulteriormente il costo di ciascun Segmento costruito.



Ed ecco il tocco finale per questa azione straordinaria: l'abilità del Lavoratore esperto di Verde si attiva e riduce il costo totale dell'azione di 1!

Verde costruisce tutti e quattro i Progetti accanto alla propria Plancia con una spesa totale di sole 2 monete. Pazzesco!



(Il costo di "Karaoke" e "Mondo della pizza" è stato ridotto a 0, quello di "Angolo cocktail" a 2 e quello di "Circo Gravità Zero" a 1. L'Esperto riduce il costo dell'azione di 1, per un costo totale di 2).



Es. Verde svolge l'azione "Rifornire le carte Agenda".

Anzitutto, riscuote tutti i bonus visibili:

1 punto Reputazione (A), 1 pubblicità (B), e 1 risorsa (C).

Dopodiché, scarta la carta rimasta.

Infine, rifornisce il tabellone con 4 nuove carte Agenda.

Se anche "Spinta al profitto" fosse stata presa in precedenza, Verde avrebbe guadagnato anche 1 moneta (D) da questa azione.

LANCIARE UNA NAVICELLA



Ci siamo. È giunto il momento che stavamo aspettando. Una volta programmata la crociera, venduti i biglietti e organizzate le risorse, non ci resta che far partire il conto alla rovescia: 10... 9... 8... 7... 6...

Nella fase 2 del vostro turno, una delle opzioni derivanti dall'assegnazione di un Lavoratore è "Lanciare una navicella". Per avviare un lancio, spostate un Lavoratore dall'Area break nella parte inferiore dell'Ascensore di lancio sulla vostra Plancia. Quando Lanciate una Navicella non svolgete alcuna azione sul tabellone principale.

Prima di procedere con il lancio, vorrete assicurarvi che sia tutto pronto. Ecco, quindi, la Lista di preparazione al volo, che indica tutto l'occorrente:

- Crociera programmata.
- Disponibilità di una Navicella con 1 o più Cabine.
- Accesso alle Risorse per il Lancio.
- Ospiti in prevendita o con Vendita last-minute.

Ci sono 6 passaggi da seguire per effettuare il lancio, e sono tutti indicati sulla vostra Plancia. Rappresentano un **conto alla rovescia di 5 secondi**, che parte da 5 e finisce sullo 0. Il vostro Lavoratore salirà con l'ascensore fino in cima e, un piano alla volta, utilizzerete l'intero turno per svolgere tutti i passaggi.



5 al lancio... ASSEGNARE E IMBARCARE

Scegliete tra le vostre Navicelle quella che volete lanciare (deve avere almeno una Cabina e non trovarsi già in Crociera). Prendete la Crociera programmata e posizionala sopra alla Navicella scelta.

Riportate il Consulente di crociera nel proprio ufficio, sul tabellone Marketing.

Poi posizionate gli Ospiti nella vostra Cabina. Dovrete imbarcare almeno un Ospite. Ogni Cabina può accogliere al massimo un Ospite, e non importa quale Ospite vada in quale Cabina. Gli Ospiti possono provenire da 3 zone:

- **Accanto alla Crociera che sta per partire.** Questi Ospiti hanno acquistato i biglietti in prevendita con l'azione "Pubblicizzare una crociera", e sono liberi di imbarcarsi.
- **La Fila.** Questi Ospiti acquisteranno i biglietti tramite una Vendita last-minute. Pagherete il costo dell'Ospite in Pubblicità, ma senza ottenere Monete o Reputazione.
- **La Riserva.** Durante una Vendita last-minute, potete prendere gli Ospiti dalla riserva pagando il solito costo di 4 pubblicità. Non ottenete Monete o Reputazione.

NON C'È SPAZIO



Se un Ospite ha acquistato il biglietto in prevendita ma non avete abbastanza spazio o non volete imbarcarlo, perdete 2 punti Reputazione e spostate l'Ospite nella sezione più alta (3 pubblicità) della Fila.



4 al lancio... POSIZIONARE UN CUBO PROGRESSI

Prendete un cubo Progressi dalla vostra riserva e posizionalo sul primo spazio disponibile nel tracciato Progressi .



Dopo aver appreso come lanciare una Navicella, assicuratevi di tornare a pag. 16 e leggere la sezione "Far avanzare le Navicelle", qualora l'aveste saltata in precedenza.



I biglietti possono essere venduti in prevendita a un massimo di 2 ospiti a Crociera. Se il numero di Ospiti è superiore a 2, i biglietti devono essere venduti tramite Vendita last-minute durante la sequenza di lancio.

Es. Rosa vuole effettuare il lancio e consulta la propria lista di preparazione al volo:

- Crociera programmata.
- Disponibilità di una Navicella con 1 o più Cabine.
- Accesso alle Risorse per il Lancio.*
- Ospiti in prevendita o con Vendita last-minute.

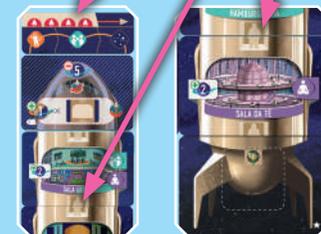
*Le risorse possono provenire dalla Plancia di Rosa, dalle carte Agenda e/o dalla Reputazione, se necessario.



Rosa ha tutto pronto per il lancio! Per avviarlo, Rosa posiziona il proprio Lavoratore nell'Ascensore di lancio.



5. Rosa prende la Crociera programmata, la posiziona sopra alla propria Navicella e riporta il Consulente di crociera nel proprio ufficio. Ha un Ospite di tipo **Famiglia** con un biglietto in prevendita; quindi, lo posiziona in una delle Cabine senza pagare alcun costo.



Rosa ha spazio per un altro Ospite; quindi, decide di aprire una Vendita last-minute. Paga 2 pubblicità per prendere un altro Ospite di tipo **Famiglia**

dalla Fila e lo posiziona nella Cabina più in basso della propria Navicella.

4. Rosa posiziona uno dei suoi cubi Progressi nel tracciato Progressi.



Continua alla pagina seguente...

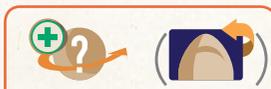


3 al lancio... PAGARE LE RISORSE

Pagate le Risorse necessarie al lancio:

- **Cibo:** 1 unità di Cibo per ogni Ospite sulla Navicella +1 (per il Pilota).
- **Ossigeno:** 1 unità di Ossigeno per Segmento della Navicella.
- **Carburante:** 1 unità di Carburante per ogni icona Carburante presente sulla tessera Crociera.

Le Risorse possono provenire da 3 fonti: (1) la vostra Plancia e/o (2) le carte Agenda e/o (3) i punti Reputazione. Le Risorse possono essere pagate in qualsiasi ordine e possono provenire da qualsiasi combinazione di fonti. Non dovete avere spazio sulla Plancia per stanziare Risorse provenienti da carte Agenda o da punti Reputazione.



2 al lancio... RACCOGLIERE I PV DELLA CABINA DI PILOTAGGIO

Raccogliete i PV in base ai criteri indicati sulla Cabina di pilotaggio della Navicella che state lanciando. Per un elenco dei criteri di punteggio delle Cabine di pilotaggio, consultate pag. 4 del Manuale del personale.

Dopodiché, se lanciate quella specifica Navicella per la prima volta, capovolgete la Cabina di pilotaggio per nascondere il rappresentato in alto (questo indica che la Navicella non è stata mai lanciata durante la partita e, se presente, viene sottratto dal punteggio della Cabina di pilotaggio a fine partita).



1 al lancio... FARE IL PIENO

Rimuovete il segnalino Potenziamento capovolto quando avete programmato la crociera, e posizionate sul Motore della Navicella che sta per essere lanciata.



0 al lancio... DECOLLO!

Posizionate il Lavoratore (che da adesso sarà il Pilota) nella Cabina di pilotaggio, poi aggiungete una nuova Crociera sul tabellone Marketing.



AGGIUNGERE UNA NUOVA CROCIERA

Prendete una nuova Crociera dal vassoio Marketing e posizionate la scoperta sullo spazio vuoto del tabellone Marketing.

Poi, per ogni Destinazione della nuova Crociera, spostate tutti gli Ospiti dello stesso colore nella Fila di una sezione, verso il basso. Se si trovano già nella sezione più in basso, non spostateli.

Infine, prelevate dalla riserva un numero di Ospiti pari agli Ospiti partiti con la Crociera lanciata durante questo turno; aggiungeteli poi alla sezione più alta della Fila. Il tipo di Ospiti aggiunti dipende dalla nuova Crociera sul tabellone Marketing. Per ogni Destinazione della Crociera, aggiungete un Ospite dello stesso tipo (iniziando dalla Destinazione più a sinistra e muovendovi verso destra. Ripetete, se necessario).

Gli Ospiti sono limitati. Se vi occorre un tipo di Ospite che non è disponibile, sostituitelo con un altro Ospite a vostra scelta.

3. Rosa calcola il costo da pagare in Risorse:

Ha bisogno di 3 unità di Cibo (2 ospiti, più 1 per il Pilota).

Ha bisogno di 3 unità di Ossigeno (3 segmenti).

Ha bisogno di 4 unità di Carburante (indicate sulla tessera Crociera).



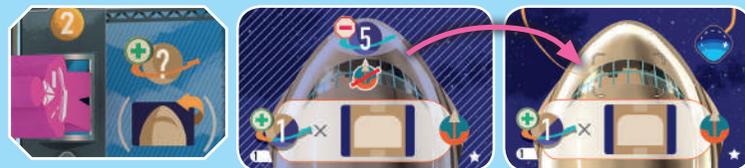
Rosa paga 2 unità di Cibo, 2 di Ossigeno e 3 di Carburante dalla propria Plancia.



La Tecnologia di Rosa (a sinistra) riduce il costo del Carburante a 3. Rosa scarta una carta Agenda, usandone l'icona Cibo come terza unità di Cibo. Infine, usa 1 punto Reputazione per passare sopra a una Risorsa bonus e usarla al posto dell'ultimo Ossigeno necessario!

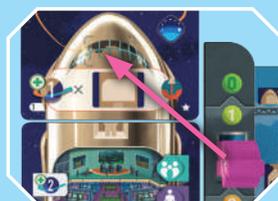
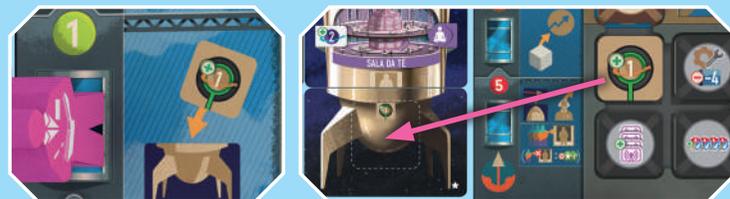
Ossigeno necessario!

2. Rosa raccoglie i PV della propria Cabina di pilotaggio: 1 PV per ogni Segmento costruito su tutte le proprie navicelle. Rosa ha solo questa navicella, con 3 segmenti, per un totale di 3 PV.



Rosa capovolge la Cabina di pilotaggio, nascondendo il e rivelando lo spazio destinato al Pilota.

1. Rosa sposta il segnalino Potenziamento che aveva capovolto durante la programmazione della crociera, portandolo sul Motore.

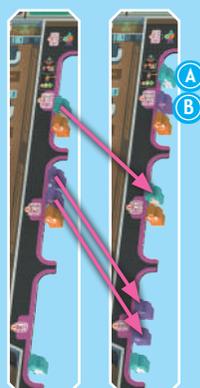


0. Decollo!

Rosa posiziona il suo Lavoratore, ora Pilota, nella Navicella.



Rosa posiziona una nuova tessera Crociera sullo spazio vuoto del tabellone Marketing:



Rosa sposta tutti gli Ospiti di tipo **Famiglia** e **Relax** di una sezione verso il basso.

Ora Rosa aggiunge nuovi Ospiti basandosi sulla tessera Crociera. Aggiunge un Ospite di tipo **Famiglia** (A) e un Ospite di tipo **Relax** (B) nella sezione più alta della Fila.

Se Rosa avesse fatto partire un terzo Ospite, avrebbe dovuto ricominciare da sinistra, aggiungendo un secondo Ospite di tipo **Famiglia**.

ORGANIZZARE UNA RIUNIONE



Organizzare una riunione con il personale sotto la vostra supervisione è un ottimo modo per riorganizzarsi, valutare l'allocazione delle risorse e pianificare il futuro. E non vi preoccupate per l'interruzione dell'operatività: la nostra Rete lavora 24 ore su 24, 7 giorni su 7 per assicurare che gli ingranaggi dell'azienda continuino sempre a girare, anche se non c'è nessuno nel campus.

Potete organizzare una riunione indipendentemente dal numero dei Lavoratori presenti nella vostra Area break. Tuttavia, **se all'inizio della fase 2 del vostro turno non ci sono Lavoratori nell'Area break, DOVETE organizzare una riunione per forza.**



Per organizzare una riunione, richiamate tutti i vostri Lavoratori presenti nella Rete e riposizionateli nell'Area break, riscuotendo, come sempre, un bonus Fondi per ogni icona coperta.



Nel corso della partita, avrete dei Lavoratori alla guida delle Navicelle nello spazio. Quando organizzate una riunione, questi Lavoratori rimangono nello spazio.



Dopo aver riscosso eventuali bonus Fondi, potete svolgere un'azione di un edificio collegato ad almeno uno dei vostri Sviluppi.

Non posizionate Lavoratori per svolgere questa azione, né potete pagare per utilizzare gli Sviluppi di altri giocatori.



Provate a posizionare i vostri Sviluppi in modo da avere accesso all'azione che volete quando organizzate una riunione!

Es. Blu non ha Lavoratori disponibili nell'Area break all'inizio della fase 2 del proprio turno. Deve organizzare una riunione.



Anzitutto, richiama i propri Lavoratori dalla Rete, riportandoli nell'Area break. Ciò non vale per i Lavoratori che stanno pilotando

una Navicella nello spazio.

Blu fa rientrare 2 lavoratori e riscuote 2 bonus Fondi. Quando si riscuotono più bonus Fondi contemporaneamente, si può scegliere di riscuotere bonus diversi oppure lo stesso bonus più volte. Blu sceglie di prendere 1 Cibo e 1 Carburante.

Ora Blu può svolgere un'azione di un edificio collegato a uno dei propri Sviluppi. Blu ha 3 sviluppi nella Rete ed è collegato a tutti gli edifici, a eccezione di B.

Ciò vuol dire che può svolgere qualsiasi azione, a eccezione di "Programmare una crociera" e "Pubblicizzare una crociera".

Blu svolge l'azione "Ottenere progetti".

RAGGIUNGERE UN OBIETTIVO AZIENDALE



Lanciare navicelle e far vivere ai nostri ospiti delle lussuose vacanze nello spazio è, senza dubbio, l'obiettivo principale del Consiglio di amministrazione. Ci sono, però, anche degli obiettivi secondari su cui il Consiglio vorrebbe che vi concentrate. Siate i supervisori che realizzano la visione del Consiglio, e otterrete la gloria eterna! Ma più aspettate, più dovrete impegnarvi per stupirli, se volete che i vostri nomi vengano incisi negli annali della Galactic Cruise.

Per ogni partita ci sono 3 diversi obiettivi aziendali, come mostrato sulla tessera Obiettivo aziendale.

La fase 3 del vostro turno consiste nel raggiungere gli obiettivi aziendali. Per farlo, dovete raggiungere o superare i requisiti posti dall'indicatore Obiettivo aziendale per quel determinato obiettivo. Per un elenco completo degli Obiettivi aziendali, consultate pag. 5 del Manuale del personale.

Quando raggiungete uno degli obiettivi, rimuovete il vostro cubo Progressi dall'obiettivo che è stato raggiunto, e posizionatelo sul primo spazio disponibile nel tracciato Progressi. In questo modo, rivelerete un'icona Ali del vostro colore.

Dopodiché, sempre per quell'obiettivo, spostate l'indicatore Obiettivo aziendale di uno spazio verso l'alto. In questo modo, alzerete la soglia dell'obiettivo per gli altri giocatori. Se l'obiettivo aziendale si trova già nel suo spazio più alto, l'indicatore non viene mosso. Potete raggiungere più di un obiettivo nello stesso turno, ma ogni obiettivo solo una volta per partita.

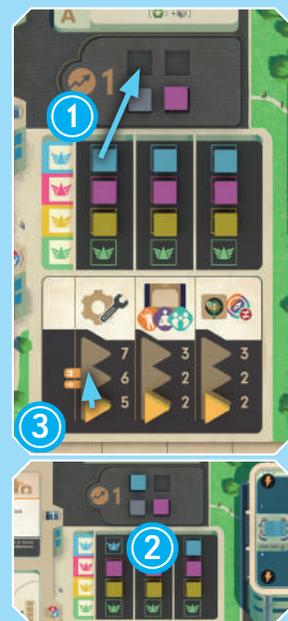
In una partita a 4 giocatori, sia il 3° che il 4° giocatore possono raggiungere il livello più alto di un Obiettivo aziendale.

Es. Blu costruisce il suo 5° sviluppo durante la fase 2 del proprio turno.

Nella fase 3, controlla e vede che ha raggiunto l'Obiettivo aziendale più a sinistra, avendo costruito almeno 5 sviluppi.

Blu sposta il proprio cubo Progressi dalla colonna dell'obiettivo raggiunto e lo posiziona nel primo spazio disponibile del tracciato Progressi. In questo modo, rivela un'icona Ali Blu.

Dopodiché, Blu aumenta la soglia dell'obiettivo portandola al valore successivo. Per fare colpo sul Consiglio di amministrazione, la prossima volta, bisognerà fare qualcosa in più!



TRACCIATO PROGRESSI E FINE DELLA PARTITA



Quanto più lancerete navicelle e cercherete di soddisfare gli obiettivi stabiliti dal Consiglio di amministrazione, tanto più l'azienda parlerà bene di voi con tutti! Ogni anno, alla Riunione Generale Annuale (RGA) della Galactic Cruise, i supervisor verranno valutati e insigniti di premi commisurati ai progressi fatti.

Il tracciato Progressi è il timer della partita. Si tratta dell'area in cui vengono aggiunti i cubi Progressi ogni volta che viene lanciata una Navicella o raggiunto un Obiettivo aziendale. Ogni volta che aggiungete un cubo nel tracciato Progressi, posizionatelo nel primo spazio vuoto più in basso. In altre parole, dovrete riempire la Sezione 1 prima di passare alla Sezione 2, e così via.

Alla fine del turno in cui viene posizionato l'ultimo cubo nella Sezione 1 o 2, si tiene una **Riunione Generale Annuale (RGA)**; vedete "RGA A e B: raccogliere i PV dei Progressi" qui sotto.

Alla fine del turno in cui viene posizionato l'ultimo cubo nella Sezione 3, si innesca la fine della partita; vedete "Sezione 3" qui sotto.



Nelle partite a 1 o 2 giocatori, l'RGA A e B hanno dei passaggi in più da svolgere. Vedete "Regole per 2 giocatori" a pag. 34.

RGA A E B: RACCOGLIERE I PV DEI PROGRESSI

Ogni giocatore raccoglie tanti PV quanti sono i cubi Progressi del proprio colore nella Sezione in oggetto (Sezione 1 per l'RGA A e Sezione 2 per l'RGA B), moltiplicati per il numero di Ali rivelate del proprio colore. Ogni giocatore inizia la partita con un'icona Ali rivelata, e le altre icone Ali vengono rivelate ogni volta che il giocatore raggiunge un Obiettivo aziendale.

Inoltre, il giocatore che in quel momento ha più punti Reputazione ottiene, solo ai fini del punteggio, un cubo Progressi extra (fittizio; non occorre un cubo vero). In caso di parità, tutti i giocatori con il maggior numero di punti Reputazione ottengono un cubo extra.

SEZIONE 3

La partita finisce quando l'ultimo cubo viene posizionato nella Sezione 3. Il gioco prosegue fino al termine del round in corso e viene poi svolto un round finale come descritto sotto. Durante questi round, potrete aggiungere altri cubi nel tracciato Progressi posizionandoli nell'area di eccedenza, a destra della Sezione 3.



ROUND FINALE



Per il round finale, prima di svolgere l'ultimo turno, tutti i giocatori richiamano simultaneamente i propri Lavoratori dalla Rete, riportandoli nell'Area break. Riscuotete, come sempre, un bonus Fondi per ciascuno di essi. Non si tratta di "Organizzare una riunione", quindi i giocatori non svolgono alcuna azione.



Dopodiché, nel solito ordine, svolgete un ultimo turno normale.



Infine, sempre in ordine di turno, fate avanzare tutte le Navicelle in Crociera per un'ultima volta, portandole su una qualsiasi Tappa rimanente della Crociera. Completate i passaggi della Tappa, come al solito.

Una volta fatto, è ora della terza e ultima RGA.



Es. Verde ha lanciato una Navicella durante il proprio turno e ha aggiunto l'ultimo cubo nella Sezione 1 del tracciato Progressi. In questo modo ha attivato una RGA alla fine del turno.



Potrebbe non sembrare, ma in realtà la prima RGA avviene solitamente intorno alla metà della partita. Ora che avete costruito degli Sviluppi e delle Navicelle, e magari avete uno o due Potenzamenti sbloccati, le Sezioni restanti si popoleranno più velocemente di quanto crediate!



Verde e Rosa sono in parità per chi ha più punti Reputazione. A entrambi viene assegnato un cubo extra nelle fasi di calcolo del punteggio.

Blu ottiene 4 PV dati da 2 cubi x 2 ali .

Rosa ottiene 1 PV dato da 1 cubo x 1 ala .

Verde ottiene 2 PV dati da 2 cubi x 1 ala .



Ricordate: quando calcolerete i punteggi delle Sezioni 2 e 3, dovrete prendere in considerazione solo i cubi presenti in ciascuna sezione. I moltiplicatori Ali rimarranno disponibili per l'intera partita, in ogni caso; provate a completare gli obiettivi aziendali più in fretta che potete!

Es.



Rosa posiziona l'ultimo cubo nella Sezione 3. Innesca così la fine della partita.



Anzitutto, i giocatori terminano il round, in modo che tutti abbiano svolto lo stesso numero di turni. **Rosa** era il secondo giocatore, quindi **Verde** dovrà svolgere un turno prima del round finale.



Dopodiché, i giocatori prendono tutti i propri Lavoratori dalla Rete e li riportano nelle proprie Area break, riscuotendo per ciascuno di essi un bonus Fondi, come al solito.



Tutti i giocatori svolgono un ultimo turno iniziando dal primo giocatore, ovvero **Blu**. Questi turni vengono svolti normalmente.



Infine, tutti i giocatori fanno avanzare le proprie Navicelle su una qualsiasi Tappa.



Verde va direttamente alla destinazione **Avventura** e completa la Tappa come al solito.

PUNTEGGIO FINALE: RGA C



Dopo 36 mesi di duro lavoro, finalmente ce l'abbiamo fatta: ecco l'ultima Riunione Generale Annuale di quella che tutti già definiscono "l'era Preston". Il sig. Preston sta andando in pensione e uno di voi prenderà il suo posto di amministratore delegato, diventando così il nostro impavido leader.

La partita è finita ed è ora della terza e ultima Riunione Generale Annuale, che stabilirà chi sarà il nuovo amministratore delegato.

Il punteggio di ciascun giocatore viene calcolato come segue:

Cabine di pilotaggio: PV conferiti in base ai criteri di ciascuna Cabina di pilotaggio delle vostre Navicelle (-5 PV da applicare al punteggio di ogni Cabina di pilotaggio che non è stata lanciata). Per un elenco di tutti i criteri di punteggio delle Cabine di pilotaggio, consultate pag. 4 del vostro Manuale del personale.

Sviluppi: PV indicati nell'ultima colonna vuota più a destra dell'area Sviluppi sulla vostra Plancia.

Segmenti di navicella: PV di ogni Segmento presente sulle vostre Navicelle.

PV per i Progressi: la Sezione 3 (inclusi i cubi nell'area di eccedenza).

Reputazione: PV conferiti in base alla soglia di PV più alta raggiunta nel tracciato Reputazione.

Riserve: 1 PV ogni 3 unità rimaste nelle riserve (in qualsiasi combinazione): risorse, monete, pubblicità, carte Agenda e progetti.

Il giocatore che ottiene il maggior numero di PV vince e diventa il nuovo amministratore delegato della Galactic Cruise!

In caso di parità, vince il giocatore in lizza con il maggior numero di cubi nel tracciato Progressi. In caso la parità sussista, vince il giocatore con più punti Reputazione. Qualora ciò non bastasse, vince il giocatore con il maggior numero di PV ottenuti dalle Cabine di pilotaggio. Qualora la parità dovesse ancora sussistere, vince il giocatore coinvolto che, nell'ordine di gioco, svolgeva il proprio turno più tardi.

Quando superate i 100 PV, posizionate il vostro segnalino 100/200 PV sulla casella 0 del tracciato PV, con il lato 100 PV rivolto verso l'alto. Se riuscite a superare i 200 PV, capovolgetelo!

Mischiate le Cabine di pilotaggio, i Motori, i Progetti e le Crociere mentre riponete il gioco nella confezione. In questo modo, la preparazione sarà più rapida, la prossima volta!

Es.

Verde calcola il proprio punteggio finale della RGA C, partendo dai 115 PV che ha già ottenuto durante la partita:

RISERVE

Verde somma tutte le unità presenti nelle sue riserve alla fine della partita.

Verde ha 4 monete, 5 risorse, 1 pubblicità, 0 carte Agenda e 1 progetto, per un totale di 11 unità. 1 PV ogni 3 unità fa un totale di 3 PV.

3 PV

PV PER I PROGRESSI

Verde ha più punti Reputazione in assoluto e guadagna un cubo extra.



9 PV

Verde ottiene 9 PV, relativi a 3 cubi x 3 ali 🦋.

REPUTAZIONE

Verde ha 16 punti Reputazione, quindi ottiene 15 PV.

15 PV

SEGMENTI DI NAVICELLA

Verde ha 2 navicelle con 3 segmenti e 1 navicella con 2 segmenti. **Verde** somma le icone PV (blu) di tutti i segmenti delle proprie navicelle, per un totale di 16 PV.

16 PV

SVILUPPI



Verde ha costruito tutti gli Sviluppi della prima colonna (da 5 PV).

5 PV

Se avesse costruito il secondo Sviluppo della riga **Cibo** invece dell'ultimo Sviluppo della riga **Carburante**, avrebbe ottenuto 15 PV invece di 5.

CABINE DI PILOTAGGIO

Verde somma i punti indicati sulle Cabine di pilotaggio, per un totale di 20 PV.



8 segmenti costruiti: 8 PV

6 sviluppi costruiti: 9 PV

2 navicelle con 3 segmenti: 8 PV.
NON lanciata: -5 PV

20 PV

TOTALE PUNTEGGIO RGA C

PUNTEGGIO FINALE:

68 PV
183 PV

Cosa succede se organizzo una riunione e tutti i miei Lavoratori si trovano nello spazio?

Non ottieni alcun bonus Fondi e i tuoi Lavoratori non rientrano. Nonostante ciò, avrai comunque la possibilità di svolgere un'azione collegata a uno dei tuoi Sviluppi.

Nel caso estremo in cui non dovessi avere Sviluppi nella Rete, non otterrai alcuna azione ma, in compenso, imparerai una lezione preziosa.

Cosa succede se guadagno un punto Reputazione quando sono già a 18, o ne perdo uno quando sono già a 0?

Come indicato dall'iconografia del tracciato Reputazione, perderai 1 PV per ogni punto Reputazione perso mentre ti trovi sullo 0 e guadagnerai 1 PV per ogni punto Reputazione ottenuto mentre ti trovi sul 18.

Se non hai né PV, né punti Reputazione, non puoi svolgere azioni che potrebbero farti perdere ulteriore Reputazione. Per questo motivo, all'inizio della partita vengono assegnati 5 PV a ogni giocatore. Quindi, si tratta di un caso molto remoto.

Quando posso usare i miei punti Reputazione per ottenere i bonus presenti nel tracciato Reputazione?

Puoi farlo in QUALSIASI momento durante il tuo turno (ma solo una volta per turno). Anche durante lo svolgimento di un'azione.

Esempio: durante l'azione "Pubblicizzare una crociera", usi delle Pubblicità per aggiungere un Ospite a una Crociera. In questo modo, ottieni un punto Reputazione e superi un bonus Pubblicità nel tracciato Reputazione. Se vuoi, puoi usare subito 1 punto Reputazione per riscuotere quella Pubblicità e usarla per ottenere un secondo Ospite.

Quando posso pagare per usare gli Sviluppi degli altri giocatori?

Puoi farlo in QUALSIASI momento durante il tuo turno. Una volta pagato, avrai accesso agli Sviluppi scelti per il resto del turno.

Esempio: all'inizio del turno, paghi 1 moneta per usare uno Sviluppo; più tardi, durante lo stesso turno, usi dei punti Reputazione e scendi sotto la soglia Reputazione di cui hai usufruito. Se avessi usato i punti Reputazione prima di pagare per lo Sviluppo, avresti speso 2 monete invece di una.

Esempio: hai 6 punti Reputazione, quindi al momento puoi usare gli Sviluppi degli altri giocatori pagando 2 monete. Pubblicizzi una crociera e ottieni 2 punti Reputazione. Ora il costo per usare altri Sviluppi sarà di appena 1 moneta, e vi avrai accesso per tutto il resto del turno.

Durante un lancio, posso imbarcare Ospiti provenienti dalla Fila con una Vendita last-minute invece di imbarcare Ospiti in prevendita?

Sì. Segui la regola "Non c'è spazio". Perdi 2 punti Reputazione per ogni Ospite in prevendita che lasci a terra. Sposta gli Ospiti in questione nella sezione più alta della Fila.

Posso raggiungere un Obiettivo aziendale alla fine della partita?

Sì. Potresti raggiungere un Obiettivo aziendale dopo aver visitato una Destinazione durante la fase finale, prima della RGA C.

Come funziona la carta Agenda "Board Game Cruise"?

Questa carta aumenta la capacità di una Cabina portandola a 3, permettendoti di accogliere più Ospiti a bordo della Crociera. Ricordati che al massimo 2 ospiti possono acquistare i biglietti in prevendita; quindi, come sempre, dovrai pagare un costo in Pubblicità per ogni Ospite prelevato dalla Fila o dalla Riserva durante una Vendita last-minute. Assicurati, inoltre, di avere Cibo a sufficienza per tutti.

Posso giocare la carta Agenda "Vacanze in famiglia" alla fine della partita?

Sì, puoi giocare "Vacanze in famiglia" quando visiti una Destinazione durante la fase finale prima della RGA C.

Posso usare la tecnologia "Spia di destinazione del volo" o la carta Agenda "Itinerario accelerato"* alla fine della partita?

No, possono essere utilizzate soltanto durante la fase 1 di un turno normale.

Posso usare una carta Agenda con questa icona quando tutti i giocatori richiamano i propri Lavoratori durante l'ultimo round?



Sì.

Posso usare la carta Agenda "PAL 9001"* per effettuare un lancio, anche se non ho Lavoratori nell'Area break?

Sì.

Cosa succede se esaurisco...?

Cabine di pilotaggio e Motori

Sebbene sia impossibile esaurire le Cabine di pilotaggio e i Motori, è possibile che non ce ne siano a sufficienza per rifornire il tabellone. In questo caso, i componenti sono limitati, quindi lascerete gli spazi vuoti.

Progetti

Esaurire i Progetti è improbabile, ma non impossibile. In questo caso, i Progetti sono limitati e non è possibile ottenerne altri. Se non ce ne sono a sufficienza per rifornire il tabellone, posizionate quelli disponibili e lasciate vuoti gli spazi più in alto.

Segnalini Potenziamento

Nell'improbabile caso in cui tu abbia già rimosso tutti i tuoi segnalini Potenziamento, puoi comunque organizzare una Crociera e lanciarla, ma senza capovolgere o rimuovere segnalini Potenziamento.

Monete e Pubblicità

Questi componenti non sono considerati limitati, quindi puoi sostituirli con qualsiasi cosa adatta.

Hai altre domande?

Se sì, contattaci sulla nostra pagina su BGG, su Discord o scrivendo a info@pendragongamestudio.com!



REGOLE PER 2 GIOCATORI

PREPARAZIONE PER 2 GIOCATORI

Seguite le consuete istruzioni per la preparazione del gioco introduttivo o normale. Poi svolgete questi passaggi aggiuntivi:

- 1 Prendete 6 sviluppi, 2 lavoratori e 2 lavoratori esperti di un colore non giocante (CNG).
- 2 Posizionate i 2 lavoratori sul tabellone principale, uno in ogni edificio, in senso orario rispetto agli Sviluppi neutrali.
- 3 Mettete da parte gli Sviluppi e i Lavoratori esperti, per utilizzarli in seguito.
- 4 Promemoria: posizionate gli indicatori Obiettivo aziendale nello spazio intermedio di ciascun obiettivo, e non in quello inferiore.
- 5 Promemoria: se giocate al gioco introduttivo, posizionate un solo cubo neutrale nella tessera Progressi **2**.
- 6 Promemoria: mettete da parte le tessere Tecnologia inutilizzate, invece di riporle nella scatola.
- 7 Promemoria: utilizzate entrambe le coperture per il tabellone marketing (illustrazione non presente).



RIMUOVERE UN LAVORATORE

Quando posizionate un Lavoratore in un edificio occupato da un Lavoratore CNG, rimuovetelo portandolo nell'edificio adiacente, in senso orario:

- **Se l'edificio è vuoto:** il Lavoratore CNG rimarrà lì finché non verrà rimosso nuovamente in seguito.
- **Se l'edificio è occupato dal Lavoratore di un avversario:** il Lavoratore CNG rimuove il Lavoratore che si trova nell'edificio. Ciò significa che il Lavoratore dell'avversario tornerà nella propria Area break, come se fosse stato rimosso da uno dei vostri Lavoratori.
- **Se l'edificio è occupato da un Lavoratore CNG:** il Lavoratore CNG salterà l'edificio e si sposterà nell'edificio successivo, in senso orario.
- **Se l'edificio è occupato da uno dei vostri Lavoratori:** il Lavoratore CNG non rimuoverà il vostro Lavoratore, a meno che non abbiate l'abilità che vi permette di rimuovere uno dei vostri Lavoratori. Il Lavoratore CNG salterà l'edificio e si sposterà nell'edificio successivo, in senso orario.

RIMUOVERE UN LAVORATORE ESPERTO

Nel corso della partita, i Lavoratori CNG diventeranno Esperti; vedete "Assumere un esperto CNG" alla pagina successiva.

I Lavoratori CNG esperti si comportano come Lavoratori CNG normali, con la sola differenza che, una volta rimossi, saltano tutti gli edifici vuoti (a meno che non ci siano alternative).

Es. *Rosa* posiziona il proprio Lavoratore come mostrato e rimuove il Lavoratore CNG (**Btu**), spostandolo in senso orario. Il Lavoratore CNG salta l'edificio occupato dal Lavoratore di **Rosa** e finisce nell'edificio successivo, già occupato da **Giallo**. Il Lavoratore di **Giallo** torna nella propria Area break e **Giallo** riscuote un bonus Fondi, come sempre.

Es. *Rosa* posiziona il proprio Lavoratore come mostrato e rimuove il Lavoratore CNG esperto (**Btu**), spostandolo in senso orario. Un Lavoratore CNG, di norma, si sposterebbe nel primo edificio vuoto disponibile; trattandosi di un **Esperto**, però, questi salterà tutti gli edifici vuoti e andrà a posizionarsi nell'edificio dove c'è il Lavoratore di **Giallo**, rimuovendolo.



RG A/B – PV PER I PROGRESSI

Dopo aver posizionato l'ultimo cubo nella Sezione corrente del tracciato Progressi, raccogliete i PV di quella Sezione come da prassi, dopodiché svolgete due ulteriori passaggi: "Costruire sviluppi CNG" e "Assumere un esperto CNG".



Come promemoria, l'iconografia di questi due passaggi è stampata sulle tessere Progressi per 2 giocatori.

COSTRUIRE SVILUPPI CNG



Dopo aver raccolto i PV per i Progressi, mischiate le tessere Tecnologia inutilizzate che avevate messo da parte durante la preparazione e pescatene una a faccia in giù.

Controllate la grafica stampata sulla tessera e posizionate uno Sviluppo (dagli Sviluppi CNG messi da parte durante la preparazione) in ogni area indicata per le partite a due giocatori, coprendo l'icona Reputazione se possibile. Se è già presente uno Sviluppo CNG nell'area indicata, non posizionatelo e rimuovete lo Sviluppo in questione dal gioco.

Riponete la tessera Tecnologia utilizzata nella scatola.

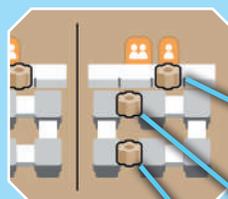
ASSUMERE UN ESPERTO CNG



Dopo la RGA A, sostituite un Lavoratore CNG con un Lavoratore CNG esperto. Sostituite il Lavoratore CNG più vicino all'edificio in alto al centro, in senso orario. Riponete il Lavoratore CNG nella scatola.

Dopo la RGA B, sostituite l'altro Lavoratore CNG con un Lavoratore CNG esperto. Riponete il Lavoratore CNG nella scatola.

Es. Gli Sviluppi CNG (E11) vengono posizionati come indicato nella sezione "2 giocatori" di una delle tessere Tecnologia messe da parte durante la preparazione.



Es. Il Lavoratore CNG più vicino all'edificio in alto al centro viene rimosso dalla scatola e sostituito da un Lavoratore CNG esperto.



MODALITÀ SOLITARIO



Il Consiglio di amministrazione della Galactic Cruise sta prendendo in considerazione un profilo insolito per la posizione di amministratore delegato: una persona con comprovata esperienza nell'eccellere fra i propri pari e nel far tremare i propri rivali. Si tratta di Rachel, che si dà il caso sia la nipote di Travis E. Preston e abbia lavorato alla base Luna negli ultimi dieci anni. Ora che è tornata sulla Terra, è pronta a competere con te per il diritto di amministrare l'azienda. Ti avvisiamo: è la prediletta di suo zio, quindi alcune cose, per lei, saranno molto più semplici. Pensi che non sia corretto? Beh, Rachel dice: "Io, di corretto, voglio solo il caffè". Buona fortuna!

PREPARAZIONE

1. Prepara il gioco come se fosse una partita a 2 giocatori. 
2. Rachel riceve una Plancia, che viene preparata con tutti i componenti che userebbe un giocatore. Userà sempre i segnalini Potenziamento del gioco base e NON le serviranno gli indicatori Risorsa.
3. Sarà il secondo giocatore. Quindi, posiziona il suo indicatore Reputazione nello spazio "1" del tracciato Reputazione.
4. Mischia le 12 carte Azione Solitario. Forma un mazzo e posizionalo accanto alla Plancia di Rachel, in modo da avere i numeri e le griglie Lavoratori/edifici rivolti verso l'alto.
5. Posiziona i segnalini Solitario (promemoria delle soglie di Rachel per gli Obiettivi aziendali) negli spazi indicati, in base al livello di difficoltà scelto:



Facile: posiziona questo segnalino sullo Sviluppo più a destra della riga Cibo.

Normale: posiziona questo segnalino sullo Sviluppo al centro della riga Carburante.

Difficile: posiziona questo segnalino sullo Sviluppo al centro della riga Ossigeno.



Posiziona questo segnalino nel punto in cui verrà costruito il X segmento di Rachel: **Facile:** X=7°, **Normale:** X=6°, **Difficile:** X=5°.



Facile: posiziona questo segnalino sopra al punto dove si troverà la terza Navicella di Rachel.

Normale/Difficile: posiziona questo segnalino sopra al punto in cui si troverà la seconda Navicella di Rachel.

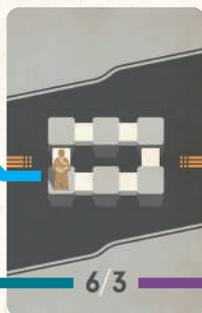
6. Prendi la carta Lavoratore Solitario della difficoltà scelta e posizionala accanto alle carte Azione; in questo modo, ti assicurerai di non girare una carta Azione nel caso Rachel non abbia Lavoratori. Questa sarà la sua Area break: posiziona qui i suoi Lavoratori, invece che sulla Plancia.
7. Rachel posiziona il suo primo Sviluppo (dalla riga Cibo) nella Rete, basandosi sul Sistema numerico (vedi "Sistema numerico" tra i concetti chiave a destra). Come sempre, deve posizionarlo in un'area dove siano presenti altri Sviluppi.
8. Rachel scarta un Progetto, scelto tramite Sistema numerico.



ANATOMIA DI UNA CARTA SOLITARIO

Edificio del
Lavoratore

Primo
numero



Secondo
numero

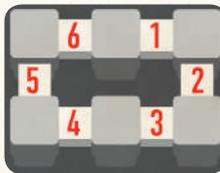


IL SISTEMA NUMERICO

Si basa sui due numeri indicati sul retro di ciascuna carta del mazzo Azione Solitario. Durante la partita, ogni volta che Rachel dovrà prendere una decisione (es. scegliere oggetti, scartare cose, ecc.), questi numeri determineranno le sue scelte.

Quando Rachel dovrà fare delle scelte, dovrai far riferimento al retro della carta in cima al mazzo e usare il primo numero indicato, a meno che ciò non sia possibile (es. c'è un 5 o un 6 in un frangente in cui ci sono solo 4 opzioni). In questo caso, usa il secondo numero.

Se l'oggetto indicato dal numero non è disponibile (o se hai più oggetti), parti dal numero in questione e prosegui dall'alto verso il basso/da sinistra verso destra/in senso orario, finché l'azione non viene soddisfatta.



Quando usi il Sistema numerico per un qualcosa nella Rete, parti dall'edificio in alto al centro e spostati in senso orario, come mostrato a sinistra.



LE RISERVE DI RACHEL

Rachel non ottiene Risorse, Monete o Pubblicità. Ottiene, però, PV e Reputazione. Se ottiene una carta Agenda, la scarta.



I BONUS FONDI DI RACHEL

Quando Rachel ottiene un bonus Fondi, sceglie sempre quello dei PV, riscuotendo così 1 o 2 PV in base al valore del bonus in quel momento.



SI APPLICANO LE REGOLE NORMALI

Se non viene specificato il contrario, si applicano tutte le regole di una partita a più giocatori.

Per esempio, Rachel può costruire al massimo 1 sviluppo in un determinato punto, può rimuovere i Lavoratori tuoi o del CNG, può costruire al massimo 3 navicelle con 3 segmenti ciascuna, e così via.



IL TURNO DI RACHEL

Il turno di Rachel si svolge come quello di chiunque altro. Potrà far avanzare le Navicelle, posizionare i propri Lavoratori e svolgere azioni, e raggiungere Obiettivi aziendali.

1. FAR AVANZARE LE NAVICELLE

Se ha una Crociera nello spazio, la fa avanzare fino alla Tappa successiva, ottenendo ricompense come segue:

- a. **Giornata nello spazio:** Rachel guadagna 1 punto Reputazione per ogni Ospite della Crociera, indipendentemente dal tipo di Ospite.
- b. **Destinazione:** se è la prima Destinazione della Crociera, Rachel gioca il proprio segnalino Potenziamento sul primo spazio vuoto (da sinistra) disponibile sulla Destinazione, aumentando il suo punteggio qui di 1 PV. Rachel non sblocca o innesca alcun bonus dai Potenziamenti. Poi, indipendentemente dal fatto che sia la prima Destinazione o meno, Rachel raccoglie i PV da tutti gli Ospiti presenti sulla Destinazione.

Promemoria: per fare questo, Rachel non riscuote, né spende Pubblicità.

Nel raro caso in cui Rachel visiti la stessa prima Destinazione quattro volte, posizionerà il proprio segnalino Potenziamento sulla Destinazione successiva della stessa Crociera. Se non ci sono altre Destinazioni nella stessa Crociera, il segnalino viene scartato.

2. LE AZIONI DI RACHEL

Se **Rachel ha Lavoratori disponibili**, rivela la carta sulla cima del mazzo Azione Solitario e sposta uno dei Lavoratori di Rachel (un Esperto, se disponibile) nella Rete. L'edificio di destinazione è stabilito dal Lavoratore illustrato sul retro della carta rimasta in cima al mazzo. Se Rachel ha già occupato quell'edificio, sposta il proprio Lavoratore nel primo edificio, in senso orario, che non contenga alcuno dei suoi Lavoratori.

Se la carta rivelata è l'ultima del mazzo, gira tutte le carte rivelate in precedenza e usa il retro della carta sulla cima per stabilire l'edificio di destinazione. Dopo aver risolto l'azione, mischia **tutte** le carte Azione Solitario e forma un nuovo mazzo di pesca.

Dopo aver posizionato il Lavoratore, risolvi la prima azione disponibile sulla carta rivelata (dall'alto verso il basso). Per una spiegazione completa delle azioni di Rachel, leggi "Azioni di Rachel" alla pagina successiva. In caso Rachel debba riscuotere o scartare qualcosa, usa il Sistema numerico per effettuare la scelta. Se Rachel non può svolgere nessuna delle azioni indicate, scarta la carta e pesca quella successiva.

Dopo aver completato l'azione, se il Lavoratore di Rachel si trova in un edificio in cui è presente l'azione che ha svolto (modalità Facile/ Normale/Difficile) o è adiacente all'azione, a cui è collegato tramite uno o più Sviluppo (solo in modalità Normale/Difficile), Rachel rivela e risolve un'ulteriore carta Azione (massimo 2 per turno). Se non ha Sviluppo propri, ti paga il costo in Monete dalla propria riserva, in base al proprio livello di Reputazione. Come da prassi, Rachel può utilizzare gli Sviluppo normali "pagando il costo alla riserva"; tuttavia, non potendo lei spendere o ottenere Monete, la transazione non avviene.

Se **Rachel non ha Lavoratori disponibili**, organizza una riunione, ottenendo PV per ogni Lavoratore rientrato (sulla base dei PV del proprio bonus Fondi). Nella modalità Facile/ Normale, il turno si conclude così. Nella modalità Difficile, Rachel risolverà un'ulteriore azione rivelando una nuova carta Azione Solitario, come spiegato sopra.

3. RAGGIUNGERE GLI OBIETTIVI AZIENDALI

Se, alla fine del proprio turno, Rachel ha raggiunto uno dei propri Obiettivi aziendali, sposta il cubo corrispondente nel tracciato

Progressi. I tre Obiettivi aziendali di Rachel sono gli stessi a ogni partita.

- #1. Costruisci X sviluppi (**Facile:** 7, **Normale:** 6, **Difficile:** 5).
- #2. Costruisci X segmenti (**Facile:** 7, **Normale:** 6, **Difficile:** 5).
- #3. Lancia X navicelle diverse (**Facile:** 3, **Normale/Difficile:** 2).

Ognuno di questi obiettivi corrisponde ai tuoi Obiettivi aziendali: il 1° al tuo obiettivo più a sinistra, il 2° a quello centrale e il 3° a quello più a destra. Ogni volta che raggiunge un Obiettivo aziendale, Rachel rimuove il proprio cubo dall'obiettivo corrispondente e lo posiziona nel tracciato Progressi, spostando il relativo indicatore Obiettivo aziendale verso l'alto, se possibile.

Nota: mentre la realizzazione dei suoi Obiettivi aziendali ha un impatto su di te, non è vero il contrario. In altre parole, se tu realizzi il tuo Obiettivo aziendale più a sinistra prima che Rachel realizzi il suo primo obiettivo, il numero degli Sviluppo che dovrà costruire non cambierà.

Es. È il turno di Rachel. Ha una Crociera nello spazio, quindi fa avanzare la Navicella sulla Tappa successiva, che è una Giornata nello spazio. C'è un Ospite a bordo, quindi ottiene 1 punto Reputazione.



Dopodiché, Rachel rivela la carta in cima al mazzo Azione Solitario. Sposta il Lavoratore che ha a disposizione nell'edificio in alto a sinistra, come indicato sul retro della carta successiva.



Quindi, svolge l'azione indicata nella metà superiore della carta rivelata, ovvero "Costruire segmenti di navicella". Avendo la possibilità di svolgere quest'azione, Rachel ignora l'altra metà della carta.



Nella modalità Facile, il turno di Rachel si concluderebbe così, non essendo presente l'azione "Costruisci segmenti di navicella" in questo edificio. In modalità Normale o Difficile, Rachel ti pagherebbe 1 moneta (presa dalla riserva) per utilizzare il tuo Sviluppo e collegarsi all'edificio adiacente. Poi, rivelerebbe un'altra carta Azione Solitario per svolgere un'altra azione.



Dopo aver risolto le proprie azioni, Rachel controlla di aver raggiunto o meno degli Obiettivi aziendali. Ha raggiunto l'obiettivo di costruire 7 segmenti, quindi prende il cubo dall'Obiettivo aziendale nel mezzo e lo sposta nel tracciato Progressi, spostando il relativo indicatore verso l'alto.



LE AZIONI DI RACHEL



COSTRUIRE SEGMENTI DI NAVICELLA

Rachel prende 2 progetti dal tabellone principale e li sposta nella o nelle proprie Navicelle. Il primo Progetto che prende è indicato dal Sistema numerico. Il secondo sarà quello immediatamente sotto il primo che ha preso, sul tabellone (ricominciando dall'alto, se necessario). Prende questi 2 progetti gratuitamente, senza usare alcun punto Reputazione. Vengono costruiti immediatamente sulla o sulle proprie Navicelle.

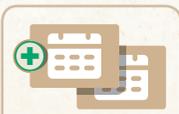
Se raggiunge il limite di 3 segmenti su una Navicella, prende immediatamente una Cabina di pilotaggio e un Motore dal tabellone principale (riutilizzando lo stesso Sistema numerico) e continua a costruire su di essi.

Nota: se il Motore elargisce Reputazione o PV, li ottiene; se invece elargisce una carta Agenda, ne scarta una dal tabellone scegliendola tramite il Sistema numerico.

Rachel può avere un massimo di 3 navicelle con 3 segmenti ciascuna. Una volta costruiti 8 segmenti, la sua ultima azione di questo tipo risulterà nella costruzione di un solo segmento.

Es. Se c'è un'icona Reputazione visibile nella colonna delle carte Agenda, Rachel ottiene 1 punto Reputazione. Dopodiché, scarta tutte le carte Agenda presenti nella colonna (dall'alto verso il basso) e pesca 4 carte nuove dal mazzo Agenda; quindi, rifornisce gli spazi vuoti dal basso verso l'alto.

Dopodiché, prende una nuova Cabina di pilotaggio e un nuovo Motore dal tabellone, sempre utilizzando il Sistema numerico. Il Motore le elargisce una carta Agenda e 1 pubblicità; quindi, Rachel scarta la carta Agenda e ignora la Pubblicità. Rachel capovolge il motore e costruisce il secondo Segmento sulla sua nuova Navicella.



PESCARRE CARTE AGENDA

Rachel utilizzerà il Sistema numerico per scegliere una carta Agenda e quella sotto di essa (se non ve ne sono, ricomincia dall'alto). Entrambe le carte finiscono nella pila degli scarti delle carte Agenda, nell'ordine in cui sono state scelte. Se c'è solo 1 carta nella colonna, o se non ve ne sono affatto, Rachel non può svolgere questa azione.

Es. Rachel usa il Sistema numerico, ignorando il "5" perché non ci sarà mai una quinta carta Agenda sul tabellone. Scarta quindi la quarta e la prima carta.



RIFORNIRE LE CARTE AGENDA

Se c'è un'icona Reputazione visibile nella colonna delle carte Agenda, Rachel ottiene 1 punto Reputazione. Dopodiché, scarta tutte le carte Agenda presenti nella colonna (dall'alto verso il basso) e pesca 4 carte nuove dal mazzo Agenda; quindi, rifornisce gli spazi vuoti dal basso verso l'alto.

Es. Non potendo prendere carte Agenda, Rachel svolge l'azione "Rifornire le carte Agenda". Ottiene 1 punto Reputazione grazie all'icona Reputazione visibile, dopodiché scarta la carta rimanente e ne aggiunge 4 nuove.



OTTENERE RISORSE

Utilizzando il Sistema numerico, Rachel sceglie una carta Agenda dal tabellone e, nel Silo di stoccaggio, riduce di 1 il livello della Risorsa indicata sulla carta. Poi passa alla carta successiva (dall'alto verso il basso, ricominciando dall'alto se necessario) e fa la stessa cosa. Ripete il processo anche con una terza carta. Se necessario, può scegliere sempre la stessa carta.

Se non ci sono carte nel tabellone principale, cerca di prendere 3 unità di una qualsiasi Risorsa indicata nella carta in cima alla pila degli scarti delle carte Agenda. Se non ci sono carte nel tabellone né nella pila degli scarti, non svolgerà questa azione.

Se non è possibile ridurre il livello di tutte e 3 le Risorse indicate, Rachel non può svolgere questa azione.



RIFORNIRE IL SILO DI STOCCAGGIO

Rachel rifornisce la prima Risorsa che non è stata in grado di prendere durante l'azione "Ottener risorse" che stava tentando di portare a termine. Rifornisce la Risorsa in questione portandola al suo massimo, e riscuote così 1 punto Reputazione.



PUBBLICIZZARE UNA CROCIERA

Utilizzando il Sistema numerico, Rachel seleziona una Crociera e vi aggiunge due Ospiti. Se la Crociera scelta ha già uno o più Ospiti, Rachel seleziona la prima Crociera successiva al suo posto.

Rachel aggiunge Ospiti alla Crociera scelta, prelevandoli dalla sezione inferiore (1 pubblicità) della Fila nel seguente ordine:

1. Un Ospite che corrisponde alla prima Destinazione della Crociera (se disponibile);
2. Un Ospite che corrisponde alla seconda Destinazione della Crociera (se disponibile);
3. Un Ospite che corrisponde alla terza Destinazione della Crociera (se disponibile);
4. Ripeti i passaggi precedenti, se non hai raggiunto la soglia minima di 2 ospiti.

Se Rachel non riesce ad aggiungere 2 ospiti alla propria Crociera prelevandoli dalla sezione inferiore della Fila, dovrà farlo dalla sezione centrale (2 pubblicità), seguendo lo stesso ordine indicato sopra fino al raggiungimento di un totale di 2 ospiti aggiunti.

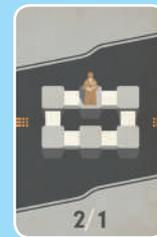
Se Rachel non riesce ad aggiungere 2 ospiti alla propria Crociera prelevandoli dalla sezione centrale della Fila, dovrà farlo dalla sezione superiore (3 pubblicità), seguendo lo stesso ordine indicato sopra fino al raggiungimento di un totale di 2 ospiti aggiunti.

Se Rachel non riesce ad aggiungere 2 ospiti alla propria Crociera prelevandoli dalla Fila, dovrà aggiungere gli Ospiti dalla riserva utilizzando lo stesso ordine indicato sopra, fino al raggiungimento di un totale di 2 ospiti aggiunti.

Una volta aggiunta la coppia di Ospiti sulla Crociera scelta, Rachel ottiene 2 punti Reputazione.

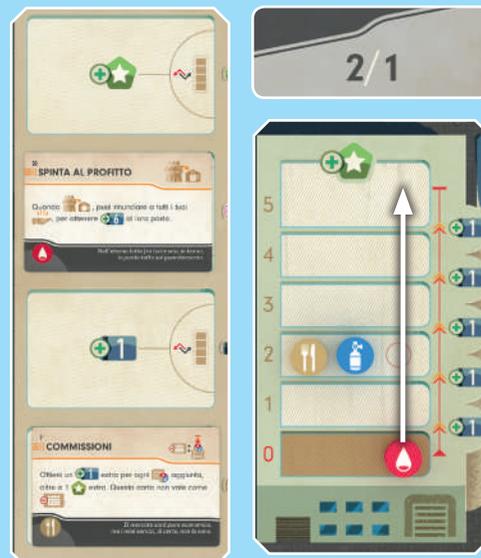


Es. Rachel usa il Sistema numerico per stabilire quale Risorsa prendere dal Silo di stoccaggio. Per prima cosa, Rachel prende 1 unità di Carburante dal silo.



Poi salta lo spazio vuoto e prende 1 unità di Cibo. Infine, non essendoci altre carte Agenda sul tabellone, ricomincia dall'alto e prende una seconda unità di Carburante.

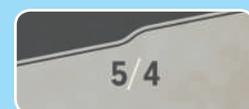
In totale, Rachel prende 2 unità di Carburante e 1 di Cibo dal Silo di stoccaggio.



Es. Siccome Rachel non è stata in grado di prendere il Carburante tramite l'azione "Ottener risorse", al suo posto rifornisce il Carburante riportandolo al livello 5 e ottiene 1 punto Reputazione.



Es. Rachel sceglie la Crociera indicata e vi aggiunge 2 ospiti.



Rachel aggiungerà sempre gli ospiti corrispondenti prendendoli dalla sezione meno costosa della Fila. Aggiunge l'Ospite di tipo **Famiglia** prendendolo dalla prima sezione della Fila, e l'Ospite di tipo **Relax** dalla seconda sezione della Fila.



COSTRUIRE UNO SVILUPPO (RETE)



Per costruire uno Sviluppo nella Rete, Rachel partirà dal punto indicato dal Sistema numerico e si sposterà in senso orario, sorvolando qualsiasi area che non fornisca punti Reputazione.

Se tutte le aree hanno già uno o più Sviluppi, Rachel partirà nuovamente dall'area indicata dal Sistema numerico, spostandosi in senso orario fino a raggiungerne una dove non abbia già costruito un proprio Sviluppo.

Rachel costruisce gli Sviluppi prelevandoli dalla propria Plancia, dall'alto verso il basso e da sinistra verso destra. In altre parole, costruirà tutti gli Sviluppi presenti nella prima colonna prima di passare alla seconda.



COSTRUIRE UNO SVILUPPO (TECNOLOGIA)

Per costruire uno Sviluppo sotto a una Tecnologia, Rachel partirà dal punto indicato dal Sistema numerico e si sposterà in senso orario, sorvolando qualsiasi area che non fornisca punti Reputazione.

Se tutte le aree hanno già uno o più Sviluppi, Rachel partirà nuovamente dall'area indicata dal Sistema numerico, spostandosi da sinistra verso destra fino a raggiungerne una dove non abbia già costruito un proprio Sviluppo.

Rachel costruisce gli Sviluppi prelevandoli dalla propria Plancia, dall'alto verso il basso e da sinistra verso destra. In altre parole, costruirà tutti gli Sviluppi presenti nella prima colonna prima di passare alla seconda.



Es. Utilizzando il Sistema numerico, Rachel costruisce uno Sviluppo nella Rete. Rachel prende lo Sviluppo più in alto sulla colonna più a sinistra della propria Plancia e lo posiziona nella Rete come indicato.



Rachel ha saltato le aree dove fossero già presenti degli Sviluppi (2 e 3) e ha proseguito in senso orario fino a un'area vuota, dove ha potuto costruire il proprio Sviluppo e guadagnare la Reputazione spettante.

Es. Utilizzando il Sistema numerico, Rachel costruisce uno Sviluppo sotto una Tecnologia. Rachel prende lo Sviluppo più in alto sulla colonna più a sinistra della propria Plancia e lo posiziona sotto alla Tecnologia come indicato.



Rachel ha saltato le aree dove fossero già presenti degli Sviluppi e ha proseguito verso destra fino a un'area vuota, dove ha potuto costruire il proprio Sviluppo e guadagnare la Reputazione spettante.





ASSUMERE UN LAVORATORE ESPERTO

Al momento di assumere il suo primo Esperto, Rachel potrà assumerne solo uno che costi meno di 7 monete. Se entrambi gli Esperti costano meno di 7 monete, assumerà prima l'Esperto più a sinistra (quello associato alla Rampa di lancio). Aggiunge l'Esperto alla propria Area break e riscuote un bonus Fondi, come sempre.

Al momento di assumere il suo secondo Esperto, Rachel potrà assumerne solo uno che costi meno di 4 monete.

Nella modalità **Facile**, gli Esperti di Rachel non hanno abilità speciali e si comportano esattamente come Lavoratori normali.

Nelle modalità **Normale** e **Difficile**, gli Esperti di Rachel riscuotono un ulteriore bonus Fondi quando vengono riportati nell'Area break.



Es. Occorrono 6 monete per assumere l'Esperto più a destra. Rachel sposta l'Esperto in questione nell'Area break e, come bonus Fondi, ottiene PV.

Nelle modalità **Normale** e **Difficile**, invece, otterrà 2 bonus Fondi per il proprio Esperto (come specificato dal segno + accanto all'icona Difficoltà sulla carta Lavoratore Solitario).



RIFORNIRE I PROGETTI

Rachel usa 1 punto Reputazione per scartare tutti i progetti presenti sul tabellone principale e aggiungerne 5 nuovi dal vassoio Progetti.



Questa azione può essere svolta solo quando Rachel non può costruire Segmenti, quindi avverrà raramente.



Es. Rachel non può costruire altri Segmenti nelle proprie Navicelle, perché ha già raggiunto il limite. Rachel usa 1 punto Reputazione per scartare tutti i progetti e rifornire il tabellone dal vassoio Progetti.





LANCIARE UNA NAVICELLA

Quando Rachel svolge questa azione, posiziona il proprio Lavoratore nel proprio Ascensore di Lancio invece che nella Rete. Se la sta risolvendo come seconda azione del turno, invece muove il Lavoratore della sua prima azione nell'Ascensore di Lancio. Ci sono due carte Lancio: una che richiede una Navicella con almeno 2 segmenti, e una che richiede 3 o più segmenti. Se Rachel ha delle Navicelle che soddisfano questi criteri, può scegliere di lanciarne una in quest'ordine di priorità:

1. Una Navicella che non è stata ancora lanciata.
2. Una Navicella che garantirà il maggior numero di PV.
3. La Navicella più a destra.

5. ASSEGNARE E IMBARCARE

Rachel sceglie una Crociera tramite il Sistema numerico e la posiziona sopra alla Navicella. Non può prendere una Crociera che hai già programmato. Prende poi tutti gli Ospiti accanto alla Crociera e li imbarca sulla propria Navicella; se non ci sono Ospiti in prevendita, organizza una Vendita last-minute con gli Ospiti del tipo corrispondente alle Destinazioni della Crociera, prelevandoli dalla Fila e sistemandoli nelle Cabine (segue le regole dell'azione "Pubblicizzare una crociera").

Se ha 2 ospiti in prevendita e solo una Cabina a disposizione, riporta uno dei due Ospiti a caso sul fondo della fila (la sezione che costa 3 pubblicità) e perde 2 punti Reputazione (come un normale giocatore).

4. POSIZIONARE UN CUBO PROGRESSI

Rachel prende un cubo Progressi dalla propria riserva e lo posiziona nel tracciato Progressi.

3. PAGARE LE RISORSE

Confronta il costo del Carburante stampato sulla Crociera con la riga del Carburante sulla Plancia di Rachel. Il numero più alto visibile sulla sua riga del Carburante corrisponde alla sua scorta in termini di Carburante. Se il costo del Carburante per la Crociera è superiore alla scorta di Carburante, Rachel userà i punti Reputazione per raggiungere il costo del Carburante; dovrai quindi spostare il suo indicatore Reputazione verso sinistra fino a ottenere il numero di icone Risorsa necessarie. Se il suo segnalino Reputazione si trova sullo "0", Rachel potrà comunque effettuare il lancio, ma perderà 1 PV per ogni unità di Carburante extra necessaria.

2. RACCOGLIERE I PV DELLA CABINA DI PILOTAGGIO

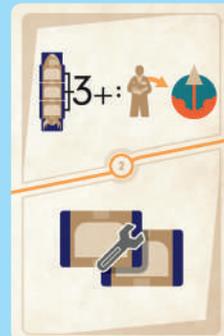
Rachel calcola il punteggio sommando i PV indicati sulla Cabina di pilotaggio con i PV indicati su tutti i Segmenti della stessa Navicella. Se la Navicella viene lanciata per la prima volta, bisognerà capovolgere la Cabina di pilotaggio, in modo da nascondere il simbolo  sulla sua cima.

1. FARE IL PIENO

Rachel capovolge un segnalino Potenziamento sulla sua Rampa di lancio (senza riscuotere il bonus) e lo sposta sul Motore. I segnalini vengono rimossi in quest'ordine: finché non assume il primo Esperto, rimuove i 4 segnalini più in basso (in qualsiasi ordine); dopodiché, rimuove il segnalino relativo al bonus Fondi da 1 PV. Da quel momento in poi, potrà prendere i segnalini Potenziamento in qualsiasi ordine.

0. DECOLLO

Posiziona il Lavoratore di Rachel nella Cabina di Pilotaggio, poi aggiungi una nuova Crociera sul tabellone Marketing come al solito. Come da prassi, posiziona uno dei Lavoratori disponibili di Rachel nella Cabina di pilotaggio della Navicella, poi aggiungi una nuova Crociera sul tabellone Marketing. Se il lancio costituisce la seconda azione di Rachel durante il turno, prendi dalla Rete il Lavoratore che è stato utilizzato per svolgere la prima azione.



Es. Rachel scopre una carta Lancio. La carta richiede una Navicella con 3 segmenti. Rachel ha una Navicella adatta, quindi procede con il lancio. Se non avesse avuto una Navicella adatta, avrebbe dovuto svolgere l'azione "Costruire segmenti".



5. Rachel usa il Sistema numerico per scegliere una Crociera. Poiché questa Crociera non aveva Ospiti già assegnati, Rachel effettua una Vendita last-minute, prelevando gli Ospiti dalla Fila secondo le regole dell'azione "Pubblicizzare una crociera".



4. Rachel aggiunge un cubo Progressi nel tracciato Progressi.



3. Rachel ha una scorta di Carburante pari a 3, quindi usa i suoi punti Reputazione per ottenere l'unità di Carburante extra di cui necessita.



2. Rachel ottiene 7 PV (1 PV dalla Cabina di pilotaggio e 6 PV per i Segmenti), dopodiché capovolge la tessera Cabina di pilotaggio.



1. Rachel ha già assunto un Esperto, quindi rimuove il segnalino Potenziamento da 1 PV e lo sposta sul Motore.



0. Questo lancio costituisce la seconda azione di Rachel; quindi, Rachel sposta il Lavoratore usato per la prima azione nella Cabina di pilotaggio della Navicella.



CALCOLARE IL PUNTEGGIO DI RACHEL



RGA A/B – PV PER I PROGRESSI

Durante le prime RGA, Rachel raccoglie i PV come da prassi, moltiplicando le Ali scoperte per il numero di cubi presenti nella Sezione corrispondente (più un cubo extra se ha il maggior numero di punti Reputazione).

ROUND FINALE

Rachel ritira i propri Lavoratori e svolge il suo ultimo turno normalmente. Quando deve far avanzare la Navicella su una qualsiasi Tappa della Crociera, Rachel sceglie la Tappa che le farà ottenere più PV.

RGA C – PUNTEGGIO FINALE

- Riserve: Rachel non ottiene punti.
- Progressi: i PV di Rachel vengono calcolati normalmente.
- Reputazione: i PV di Rachel vengono calcolati normalmente.
- Segmenti di navicella: i PV di Rachel vengono calcolati normalmente.
- Sviluppi: i PV di Rachel vengono calcolati normalmente.
- Cabine di pilotaggio: Rachel ottiene i PV stampati su ciascuna Cabina di pilotaggio, più i PV su ogni Segmento (-5 PV per ogni Navicella non lanciata).

CALIBRARE LA DIFFICOLTÀ

Sono state fornite delle indicazioni standard per le modalità **Facile**, **Normale** e **Difficile**. Nonostante ciò, è possibile personalizzare ulteriormente la difficoltà combinando elementi provenienti da ciascun livello. Di seguito riportiamo i dettagli delle impostazioni di difficoltà consigliate:



Es. In questo esempio, Rachel ottiene 8 PV: 4 cubi x 2 ali (+1 cubo perché ha il maggior numero di punti Reputazione).



Es. Rachel avanza fino alla Destinazione di tipo **Avventura** e ottiene 8 PV (2 ospiti da 4 PV ciascuno).

Es.

Rachel calcola il punteggio dell'RGA C (e quello finale) partendo dai 97 PV che ha ottenuto durante la partita:



Riserve: 0 PV

Progressi: $3 \times 4 = 12$ PV

Reputazione: 15 PV

Segmenti di navicella: 20 PV

Sviluppi: 15 PV

Cabine di pilotaggio: 10 PV + 20 PV dai Segmenti - 5 PV per le Navicelle non lanciate = 25 PV

Totale dell'RGA C: 87 PV

Punteggio finale: 184 PV

	FACILE	NORMALE	DIFFICILE
Obiettivo: Sviluppi costruiti	7	6	5
Obiettivo: Segmenti costruiti	7	6	5
Obiettivo: Navicelle diverse lanciate	3	2	2
Svolgere una seconda azione?	Solo quando il suo Lavoratore viene posizionato direttamente nell'edificio con l'azione corrispondente.	Quando il suo Lavoratore viene posizionato direttamente nell'edificio con l'azione corrispondente, o è collegato all'azione corrispondente attraverso uno o più Sviluppi.	Quando il suo Lavoratore viene posizionato direttamente nell'edificio che ha l'azione corrispondente, o è collegato all'azione corrispondente attraverso uno o più Sviluppi.
Organizzare una riunione	Ottiene un bonus Fondi per ogni Lavoratore che fa rientrare.	Ottiene un bonus Fondi per ogni Lavoratore che fa rientrare.	Ottiene un bonus Fondi per ogni Lavoratore che fa rientrare, poi risolve una carta Azione. Diversamente dalle partite a più giocatori, Rachel può svolgere l'azione "Lanciare una navicella".
Abilità dei Lavoratori esperti (Contraddistinte dal simbolo +.)	Gli Esperti non hanno abilità speciali e si comportano come Lavoratori normali.	Gli Esperti ottengono un bonus Fondi aggiuntivo ogni volta che rientrano nell'Area break di Rachel.	Gli Esperti ottengono un bonus Fondi aggiuntivo ogni volta che rientrano nell'Area break di Rachel.

ESPANSIONE: MIGLIORAMENTI

Attualmente non disponibile in italiano.



Quanto più l'azienda si fa più operativa e innovativa, tanto più le cose si fanno interessanti. I reparti sviluppati bene diventano più produttivi, e più le tecnologie vengono utilizzate, più diventano efficienti. Vi diamo il benvenuto nell'era del progresso!

L'espansione Miglioramenti (Advancements) di Galactic Cruise include diversi moduli, che possono essere giocati individualmente o in qualsiasi combinazione l'uno con l'altro. Inoltre, tutti i moduli dell'espansione Advancements possono essere combinati con quelli dell'espansione Accommodations. Unica eccezione: il modulo "Cabine combinabili" di questa espansione e il modulo "Progetti specializzati" dell'espansione Accommodations non sono compatibili, in quanto entrambi i moduli sostituiscono i 48 progetti presenti nel gioco base.

MODULO: CABINE COMBINABILI

Questo modulo include 48 progetti che sostituiscono quelli inclusi nel gioco base. Invece di avere la metà di una Cabina al centro di ciascun Segmento, questi Progetti la raffigurano in tre diverse posizioni (a sinistra, al centro e a destra), sia sopra che sotto. Per costruire un Segmento su una Navicella, questo deve comporre un'intera Cabina con i Segmenti precedentemente installati.

I Segmenti possono essere installati sopra ad altri Segmenti, sotto di essi o in mezzo a due Segmenti installati precedentemente. Come nel gioco base, la Cabina di pilotaggio e il Motore non formano delle Cabine e, per questo motivo, non c'è bisogno che coincidano con i Segmenti sopra o sotto di essi.

MODULO: TECNOLOGIE AVANZATE

Questo modulo fornisce delle versioni aggiornate delle tessere Tecnologia presenti nel gioco base. Ogni Tecnologia, adesso, ha un indicatore che stabilisce il suo livello di funzionamento. Ogni Tecnologia parte dallo stesso funzionamento che ha nel gioco base, ma può migliorare man mano.

All'inizio della partita, dopo aver posizionato le quattro Tecnologie, posizionate un indicatore Tecnologia sulla prima casella al di sopra di ciascuna Tecnologia. Come nel gioco base, una Tecnologia può essere usata soltanto dopo esser stata Inventata (quindi, se ha almeno uno Sviluppo sotto di essa). Ogni volta che usate una Tecnologia, muovete l'indicatore di una casella verso destra al termine dell'azione. Questo può verificarsi al massimo una volta per turno.



Ogni volta che l'indicatore supera un , il costo di costruzione di uno Sviluppo sotto quella Tecnologia e l'importo da pagare per usare la Tecnologia aumentano di 1 moneta. Quando l'indicatore raggiunge l'ultima casella, il funzionamento della Tecnologia è potenziato in modo permanente.

Nota: il costo aggiuntivo viene aggiunto **DOPO** aver applicato eventuali sconti derivanti da carte Agenda, abilità degli Esperti o dalla propria posizione sul tracciato Reputazione.

COMPONENTI

- 6 carte Agenda
- 2 tessere Lavoratore esperto
- 8 segnalini Potenziamento
- 6 segnalini bonus Edificio
- 4 indicatori Tecnologia
- 1 tessera Cabina di pilotaggio
- 1 tessera Motore
- 48 progetti del modulo "Cabine combinabili"
- 8 tessere Tecnologia avanzata

I componenti di questa espansione sono contraddistinti da questa icona:



Es.



ESEMPIO VALIDO
Le metà delle due Cabine combaciano, creando una Cabina completa.



ESEMPIO NON VALIDO
Le metà delle due Cabine non combaciano.

Es.

Giallo usa una Tecnologia durante il suo turno. Quindi, sposta l'indicatore Tecnologia di una casella. Il costo di costruzione di uno Sviluppo aumenta di 1. Anche il costo per utilizzare la Tecnologia aumenta di 1.



Blu effettua un lancio e vuole usare questa Tecnologia per ridurre il costo del Carburante di 1 unità. **Blu** non ha uno Sviluppo sotto alla Tecnologia e deve pagare **Giallo**. **Blu** ha 17 punti

Reputazione, quindi il costo base per usare gli Sviluppi è 0. **Blu** deve comunque pagare 1 moneta a ogni giocatore e/o alla riserva per ogni  superato dall'indicatore Tecnologia. Quindi, **Blu** paga 2 monete a **Giallo**.

Blu sposta l'indicatore Tecnologia sull'ultima casella. La prossima volta che questa Tecnologia verrà utilizzata da un qualsiasi giocatore, il costo del Carburante sarà ridotto di 2 unità.



MODULO: SEGNALINI BONUS EDIFICIO

All'inizio della partita, posizionate a caso un segnalino bonus Edificio su ciascuno dei sei edifici presenti sul tabellone principale, con il lato grigio rivolto verso l'alto.

Durante la partita, se ci sono 3 sviluppi (partite a 1, 2 o 3 giocatori) oppure 4 sviluppi (partite a 4 giocatori) adiacenti a un edificio, girate il segnalino bonus Edificio per rivelarne il lato a colori e attivarlo. Da quel momento in poi, ogni volta che posizionate un Lavoratore in un edificio con il segnalino bonus Edificio capovolto, ricevete immediatamente (prima di svolgere qualsiasi azione) il bonus indicato sul segnalino per ognuno dei vostri Sviluppi costruiti accanto a quell'edificio.



Nota: questo bonus Edificio richiede 2 sviluppi adiacenti per elargire una carta Agenda.

ALTRI COMPONENTI

Questi componenti possono essere combinati con quelli del gioco base. La maggior parte di essi possono essere utilizzati indipendentemente dai moduli con cui state giocando.

CARTE AGENDA

Ci sono 6 nuove carte Agenda da poter aggiungere al mazzo. Alcune di queste appartengono a moduli specifici, con cui potreste non star giocando. Se vi imbattete in una di queste carte durante la partita, rimuovetela dal gioco e sostituirla con un'altra.

SEGNALINI POTENZIAMENTO

Ci sono 2 nuovi segnalini Potenziamento per ogni giocatore. Questi segnalini sostituiscono due qualsiasi dei quattro segnalini più in basso presenti nella Rampa di lancio di ciascun giocatore. Prendetevi la libertà di combinarli come meglio credete; assicuratevi solo che tutti i giocatori abbiano gli stessi quattro segnalini. In modalità solitario, Rachel userà sempre i segnalini del gioco base.

Per maggiori informazioni su questi segnalini, vedete pag. 6 dei Documenti aziendali.

CABINA DI PILOTAGGIO E MOTORE

Ci sono una Cabina di pilotaggio e un Motore nuovi da aggiungere alla riserva. La Cabina di pilotaggio fa parte del modulo "Cabine combinabili". Se non state utilizzando questo modulo durante la partita e vi imbattete nella suddetta Cabina di pilotaggio, rimuovetela dal gioco e sostituirla con una nuova.

Per maggiori dettagli su come calcolare il punteggio della Cabina di pilotaggio, consultate pag. 6 dei Documenti aziendali.

LAVORATORI ESPERTI

Ci sono 2 nuove tessere Lavoratore esperto, che possono essere aggiunte alla riserva delle tessere Lavoratore esperto già fornite.

Per ulteriori informazioni sulle abilità di questi Lavoratori esperti, consultate pag. 6 dei Documenti aziendali.

Es. Verde costruisce lo Sviluppo indicato. Adesso questo edificio ha 3 sviluppi adiacenti a sé, quindi Verde capovolge il segnalino bonus Edificio. La prossima



volta che un giocatore posizionerà un Lavoratore in questo edificio,

guadagnerà 1 pubblicità per ognuno dei propri Sviluppi adiacenti (prima di svolgere le proprie azioni).



Verde posiziona il proprio Lavoratore come mostrato. Ha solo uno Sviluppo adiacente a questo edificio, quindi non ottiene alcuna carta Agenda. Se Rosa posizionasse il proprio Lavoratore in questo edificio, invece, guadagnerebbe una carta Agenda.

VARIANTI

VARIANTE PER I SEGNALINI BONUS EDIFICIO

Quando giocate utilizzando i segnalini bonus Edificio, potete scegliere di posizzarli direttamente con il lato colorato rivolto verso l'alto durante la preparazione. In questo modo potrete usufruire immediatamente di tutti i bonus!

VARIANTE PER LE TECNOLOGIE AVANZATE

In modo simile, potreste giocare con questa variante per le Tecnologie avanzate, partendo da subito con tutte le Tecnologie al massimo livello. Potrebbe risultare un po' più costoso, ma avrete a disposizione i migliori mezzi sin da subito!

REGOLE PER LA MODALITÀ SOLITARIO

Nella modalità solitario, è possibile combinare normalmente tutti i moduli presenti nell'espansione, attenendosi però a queste regole aggiuntive:

- Rachel non ha bisogno di combinare le cabine e continuerà a costruire i Segmenti basandosi sul Sistema numerico, come sempre;
- Se Rachel posiziona un Lavoratore in un edificio con un segnalino bonus Edificio attivo, ottiene i PV, i punti Reputazione e la carta Agenda come un qualsiasi altro giocatore. Invece, tratterà qualsiasi Risorsa, Pubblicità e Moneta bonus come 1 PV bonus.
- Ogni volta che Rachel aggiunge un cubo Progressi nel tracciato Progressi, fa avanzare la meno progredita fra le Tecnologie inventate. Qualsiasi situazione di parità viene risolta tramite il Sistema numerico.

ESPANSIONE: LUSSO STELLARE

Attualmente non disponibile in italiano.



Tutto ciò che facciamo, lo facciamo per i nostri ospiti. La loro felicità è la linfa vitale dell'azienda, e non intendiamo farci superare da nessuno! Stimolando l'etica professionale dei nostri dipendenti e innovando continuamente le nostre navi da crociera spaziali, ricorderemo a tutti che Galactic Cruise è sinonimo di "lusso stellare".

L'espansione Lusso Stellare (Accommodations) di Galactic Cruise include diversi moduli che possono essere giocati individualmente o in qualsiasi combinazione l'uno con l'altro. Inoltre, tutti i moduli dell'espansione Accommodations possono essere combinati con quelli dell'espansione Advancements. Unica eccezione: il modulo "Progetti specializzati" di questa espansione e il modulo "Cabine combinabili" dell'espansione Advancements non sono compatibili, in quanto entrambi i moduli sostituiscono i 48 progetti presenti nel gioco base.

MODULO: PROGETTI SPECIALIZZATI

Questo modulo comprende 48 progetti in sostituzione di quelli presenti nel gioco base. Includono tutti un'azione che può essere attivata durante una Giornata nello spazio, quando gli Ospiti ne fanno uso.

Durante la preparazione, non posizionate i segnalini bonus Ospiti del gioco base sul tabellone Marketing (passaggio 16); al loro posto, posizionate quelli inclusi in questa espansione.

Durante una Giornata nello spazio, invece di riscuotere i bonus Ospiti come di consueto, spostate gli Ospiti nei vari Segmenti della Navicella. Posizionate ciascun Ospite su un Segmento disponibile che abbia l'icona corrispondente, poi svolgete l'azione (o riscuotete il bonus) come da indicazioni sul Segmento. Se avete più Ospiti, potete scegliere in quale ordine posizionare ciascuno di essi; prima di passare all'Ospite successivo, svolgete l'azione o riscuotete il bonus dell'Ospite corrente.

Ogni Segmento può essere attivato solo una volta per ogni Giornata nello spazio.

Quando costruite questi Segmenti, dovete seguire le regole del modulo "Cabine combinabili" .

Per un elenco completo delle azioni e dei bonus dei Segmenti specializzati, consultate pag. 7 dei Documenti aziendali.

MODULO: CARTE POTENZIAMENTO INIZIALE

Queste carte sbloccano un Potenziamento e rimuovono un segnalino Potenziamento dalla Rampa di lancio all'inizio della partita. Durante la preparazione, mischiate queste carte e distribuitene 2 a ciascun giocatore.

Durante il primo turno, prima di posizionare un Lavoratore, scegliete una delle vostre carte Potenziamento iniziale per attivarla. Riscuotete il bonus del segnalino Potenziamento indicato, capovolgetelo e rimuovetelo dalla vostra Rampa di lancio, spostandolo sul Potenziamento indicato. Se questa azione attiva un qualsiasi bonus del Potenziamento, risolvete anche quello.

Una volta fatto, riponete entrambe le carte Potenziamento iniziale nella scatola e proseguite il turno.

COMPONENTI

- 6 carte Agenda
- 2 tessere Lavoratore esperto
- 8 segnalini Potenziamento
- 33 carte Potenziamento iniziale
- 2 tessere Tecnologia avanzata
- 2 tessere Tecnologia
- 48 progetti specializzati
- 3 segnalini bonus Ospiti

I componenti di questa espansione sono contraddistinti da questa icona:

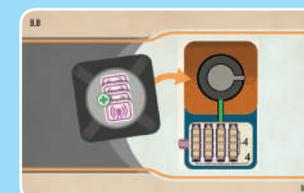
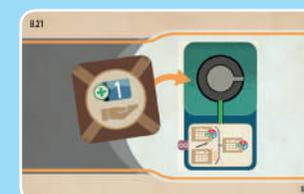


Es. **Giallo** fa avanzare la propria Crociera fino a una Giornata nello spazio.

L'Ospite di tipo **Avventura** può essere posizionato su qualsiasi Segmento, perché recano tutti l'icona arancione **Avventura**. **Giallo** decide di posizionare l'Ospite di tipo **Avventura** sul Ponte delle acrobazie, che fa ottenere 1 moneta per ogni icona **Avventura** presente sulla Navicella, per un totale di 3 monete.

L'Ospite di tipo **Relax** può essere posizionato indifferentemente sul Quiz a premi o sulla Degustazione di vini. **Giallo** decide di posizionarlo sulla Degustazione di vini, usando le Monete appena guadagnate per costruire un Segmento su un'altra Navicella (attenendosi ai normali limiti di costruzione).

Promemoria: **Giallo** può attivare ciascun Segmento solo una volta durante la stessa Giornata nello spazio, anche se ha più Ospiti che potrebbero essere posizionati nello stesso Segmento.



Es. Durante la preparazione, **Rosa** ha ricevuto queste due carte Potenziamento iniziale. All'inizio del suo primo turno, **Rosa** gioca la carta in alto. Rimuove un segnalino bonus Fondi da 1 moneta dalla propria Rampa di lancio, ottenendo così 1 moneta; quindi, capovolge il segnalino e lo sposta sulla Destinazione di tipo **Famiglia**, sul Potenziamento indicato.

Rosa ripone entrambe le carte Potenziamento iniziale nella scatola e prosegue il suo turno normalmente.



ALTRI COMPONENTI

Questi componenti possono essere combinati con quelli del gioco base. La maggior parte di essi possono essere utilizzati indipendentemente dai moduli con cui state giocando.

CARTE AGENDA

Ci sono 6 nuove carte Agenda da poter aggiungere al mazzo. Alcune di queste appartengono a moduli specifici, con cui potreste non star giocando. Se vi imbattete in una di queste carte durante la partita, rimuovetela dal gioco e sostituitemela con un'altra.

SEGNALINI POTENZIAMENTO

Ci sono 2 nuovi segnalini Potenziamento per ogni giocatore. Questi segnalini sostituiscono due qualsiasi dei quattro segnalini più in basso presenti nella Rampa di lancio di ciascun giocatore. Prendetevi la libertà di combinarli come meglio credete; assicuratevi solo che tutti i giocatori abbiano gli stessi quattro segnalini. In modalità solitario, Rachel userà sempre i segnalini del gioco base.

Per maggiori informazioni su questi segnalini, consultate pag. 6 dei Documenti aziendali.

LAVORATORI ESPERTI

Ci sono 2 nuove tessere Lavoratore esperto, che possono essere aggiunte alla riserva delle tessere Lavoratore esperto già fornite.

Per ulteriori informazioni sulle abilità di questi Lavoratori esperti, consultate pag. 6 dei Documenti aziendali.

TESSERE TECNOLOGIA

Ci sono 2 nuove Tecnologie, ognuna di esse in due versioni (una compatibile con le Tecnologie avanzate dell'espansione Advancements, e una compatibile con le Tecnologie del gioco base).



Questa icona indica che il costo per costruire uno Sviluppo sotto una determinata Tecnologia è aumentato di 1. Se è necessario pagare un altro giocatore e/o la riserva per usare una Tecnologia, il costo da pagare a ciascun giocatore e/o alla riserva è di 1 moneta in più.

VARIANTI

CARTE POTENZIAMENTO INIZIALE - VARIANTE ASTA

Quando si gioca con questa variante, dovrete fare un'offerta per ottenere una carta Potenziamento iniziale. Ogni giocatore riceve 3 monete extra all'inizio della partita. Mischiate le carte Potenziamento iniziale e posizionate una per giocatore sul tavolo, scoperte.

Ogni giocatore, in segreto, prende in mano il numero di Monete che vuole puntare. Svelate tutte le offerte simultaneamente, poi ogni giocatore, dall'offerta più alta a quella più bassa, prende una delle carte Potenziamento iniziale. In situazione di parità, ha la precedenza chi, nell'ordine di gioco, svolge il proprio turno più tardi. Tutte le offerte vengono versate nella riserva.

CARTE POTENZIAMENTO INIZIALE - VARIANTE BILANCIATA

Se si gioca con giocatori con diversi livelli di abilità/esperienza, potete scegliere di dare una carta Potenziamento iniziale ai giocatori meno esperti e di non darne nessuna ai giocatori più esperti.

CHIARIMENTI SULLE CARTE AGENDA

Se non ho Lavoratori nell'Area break, posso usare "PAL 9001" per effettuare un lancio?

Sì.

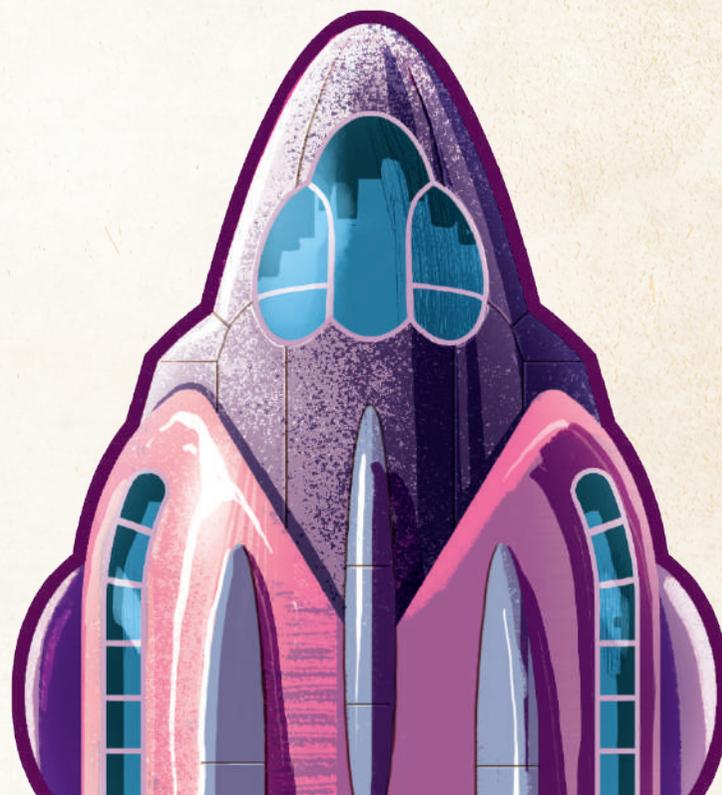
Posso usare "Itinerario accelerato" alla fine della partita?

No. Questa carta può essere usata solo durante la fase 1 di un turno normale.

REGOLE PER LA MODALITÀ SOLITARIO

Nella modalità Solitario, è possibile combinare normalmente tutti i moduli presenti nell'espansione, attenendosi però a queste regole aggiuntive:

- Rachel non ha bisogno di combinare le cabine e continuerà a costruire i Segmenti basandosi sul Sistema numerico, come sempre;
- Durante una Giornata nello spazio, Rachel ignora le azioni dei Progetti specializzati, ottenendo invece i punti Reputazione come al solito.
- Se giochi utilizzando le carte Potenziamento iniziale, dopo aver scelto la tua carta come da prassi, dai a Rachel la carta rimanente. Rachel la attiverà all'inizio del suo primo turno posizionando il segnalino Potenziamento indicato (senza riscuoterne il bonus) sul Potenziamento indicato. Se la carta indica il segnalino Potenziamento presente su un bonus Fondi, Rachel rimuove quello sui PV (ignorando quanto mostrato sulla carta). Se la carta indica un segnalino grigio, rimuove un qualsiasi segnalino grigio.



INDICE

- 2 giocatori – 34
- Aggiungere una nuova Crociera – 29
- Amministratore delegato – 3, 32
- Approvvigionamento – 19
- Area break – 12, 14, 30
- Ascensore di lancio – 12, 28
- Assegnare e imbarcare – 28
- Assegnare un Lavoratore – 14, 18
- Assumere un Esperto CNG – 35
- Assumere un Lavoratore esperto – 19
- Azioni – 18
- Biglietti in prevendita – 25, 28
- Bonus Fondi – 14
- Bonus Ospiti – 17
- Cabine di pilotaggio – 22, 29
- Cabine di pilotaggio iniziali – 12
- Carte Agenda – 26
- CNG – 34, 35
- Coperture per il tabellone Marketing – 9, 11
- Costi in Risorse – 29
- Costruire Segmenti di Navicella – 21
- Costruire uno Sviluppo – 18
- Cubi – 28, 30, 31, 32
- Cubi neutrali – 8
- Cubo Progressi – 28, 30, 31, 32
- Decollo! – 29
- Destinazione – 16
- Far avanzare le Navicelle – 16
- Fare il pieno – 29
- Fila – 25
- Fine della partita – 31, 32
- Gioco introduttivo – 8, 9
- Gioco normale – 10, 11
- Giornata nello spazio – 17
- Inventata (Tecnologia) – 18
- Lanciare una Navicella – 28, 29
- Lavoratori – 12, 14, 18
- Lavoratori esperti – 19
- Modalità solitario – da 36 a 43
- Monete – 18, 19, 21, 23, 24
- Motori – 22
- Motori iniziali – 12
- Navicelle – 21, 22
- Non c'è spazio – 28
- Obiettivi aziendali – 14, 30
- Organizzare una riunione – 30
- Ospiti – 16, 17, 20, 25, 28
- Ottenere Progetti – 20
- Ottenere Risorse – 23
- Ottenere una nuova Navicella – 22
- Pagare le Risorse – 29
- Parità – 31, 32
- Parità (modalità solitario) – 36, 43
- Pescare carte Agenda – 26
- Plance (di gioco) – 12, 13
- Posiziona un cubo Progressi – 28, 30
- Potenziamenti – 16
- Preparazione – da 8 a 13
- Preparazione del tabellone principale – 8, 9, 10, 11
- Primo giocatore – 12, 13, 14
- Progetti – 20
- Programmare una Crociera – 24
- Pubblicità – 16, 24, 25
- Pubblicizzare una Crociera – 25
- Punteggio di Rachel (modalità solitario) – 43
- PV (Punti Vittoria) – 3, 16, 22, 29, 31, 32
- Raccogliere i PV (Cabina di pilotaggio) – 29
- Raccogliere i PV (Ospiti) – 16
- Raccogliere i PV (Progressi) – 31, 32
- Rachel (modalità solitario) – da 36 a 43
- Raggiungere un Obiettivo aziendale – 30
- Rampa di lancio – 12, 24
- Reputazione – 14
- Rete – 13
- RGA A/B/C – 31, 32
- Rifornire il Silo di stoccaggio – 23
- Rifornire le carte Agenda – 27
- Rimuovere – 14
- Rimuovere un Lavoratore – 14
- Rimuovere un Lavoratore (CNG) – 34
- Riserve – 12, 32
- Risorse – 18, 19, 23, 24, 29
- Ritorno sulla Terra – 17
- Round finale – 31
- Scegliere le azioni – 14
- Scegliere un Potenziamento – 16
- Segmenti di Navicella – 21
- Segnalini Potenziamento – 16, 24, 29
- Sezione 1, 2 e 3 – 31
- Sistema numerico – 36
- Struttura dei turni – 14
- Sviluppi – 18
- Sviluppi neutrali – 18
- Tabellone Marketing – 9, 11, 24, 25
- Tecnologia – 18
- Tessere Crociera – 24, 25
- Tracciato Progressi – 31, 32
- Vendita last-minute – 28

DOCUMENTI AZIENDALI

Consultate i Documenti aziendali per:

- Varianti di gioco
- Promemoria e consigli
- Spiegazione delle abilità Esperto
- Spiegazione dei segnalini Potenziamento
- ... e molto altro!

**KINSON
KEY GAMES**



Galactic Cruise è edito da
Kinson Key Games, LLC
P.O. Box 252, Athens, TN, 37371, USA

Edizione italiana a cura di
Pendoragon Game Studio srl
Via Pattari, 6 – 20122 Milano

© 2024, Kinson Key Games, LLC.
Tutti i diritti riservati.

www.pendragongamestudio.com/it
info@pendragongamestudio.com

Trova le ultime novità su Galactic
Cruise e nuovi titoli a:
www.kinsonkeygames.com

Traduzione: Irene Vallini
Revisione e coordinazione del progetto:
Alex Grisafi, Silvio Negri-Clementi,
Emanuele Palmiotti

facebook.com/KinsonKeyGames
 [@kinsonkeygames](https://www.instagram.com/kinsonkeygames)

Impaginazione: Davide Corsi

Le illustrazioni nel regolamento e sulla scatola sono puramente indicative.
Il contenuto potrebbe differire dalle immagini.
Conservate questo regolamento e la scatola per riferimenti futuri.