

The background of the entire page is a vibrant, detailed illustration from the game Age of Wonders Planetfall. In the center, a man with brown hair and a serious expression, wearing a brown fur-trimmed coat over a white and blue armored vest, looks directly at the viewer. Behind him, a chaotic space battle unfolds against a backdrop of a blue and white planet. To the left, a green-skinned alien with glowing eyes and a futuristic suit is in action. To the right, a large, green, multi-eyed alien creature is engaged in combat. Various other alien units and spacecraft are visible in the distance, with bright energy blasts and explosions illuminating the scene.

AGE OF WONDERS® PLANETFALL™

REGOLAMENTO

Gli anni d'oro dell'Unione Stellare sono finiti. La detonazione di enormi Bombe Gravitazionali, create per aprire fenditure spaziali che portassero a nuovi mondi, ha invece prodotto il Collasso, e molti pianeti si sono ritrovati isolati dal resto dell'Impero.

Le fazioni sopravvissute hanno gradualmente iniziato a ricostruire la civiltà e a riscoprire tecnologie scomparse. Prima facevano parte di un solo stato, ma ora dovranno ricongiungersi e capire chi è meritevole di subentrare al grande potere.

Tu sei a capo di uno dei sei gruppi superstiti che hanno deciso di esplorare i territori un tempo abbandonati dell'Unione Stellare. La tua spedizione consisterà nell'esplorare sette pianeti alla ricerca di risorse e tecnologie preziose, combattere contro unità nemiche e prendere il controllo di siti storici. Riuscirai a creare un nuovo mondo dai frantumi del vecchio Impero?

CONTENUTO

1 plancia Operazioni

6 schede
Comandante
a doppia faccia

8 schede Obiettivo

1 indicatore Blocco

6 indicatori
"+50" / "+100"

98 carte Pianeta
(7 mazzi Pianeta di 14 carte ciascuno)

28 carte Unità

21 carte Tecnologia

21 carte Sito Storico

28 carte Risorsa

30 segnalini di legno
(1 nave e 4 segnalini di
6 colori diversi)

Regolamento





PANORAMICA DELLA PARTITA

La partita si svolge in 7 round e durante ciascuno viene esplorato un nuovo pianeta. Ogni giocatore può condurre 2 esplorazioni su ciascun pianeta. I giocatori ottengono punti Impero (🏴‍☠️) sconfiggendo Unità, studiando Tecnologie, conquistando Siti Storici e svolgendo Operazioni sui vari pianeti. Al termine della partita, i giocatori riceveranno altri punti Impero se soddisfano le condizioni riportate su una determinata scheda Obiettivo. Chi totalizza il maggior numero di 🏴‍☠️ vince.

PREPARAZIONE

- 1 Posizionare la **plancia Operazioni** in mezzo al tavolo, lasciando dello spazio vuoto attorno per poter disporre le file di carte Pianeta.
- 2 Mischiare le **schede Obiettivo** e sceglierne una a caso. Posizionarla scoperta accanto alla plancia Operazioni. Nella parte inferiore di questa scheda sono riportate tre condizioni di fine gioco per ottenere .
- 3 Ordinare le **carte Pianeta** in 7 mazzi seguendo i numeri indicati sul retro. Mischiare i mazzi separatamente e posizzionarli in fila sopra la plancia Operazioni in ordine crescente.
- 4 Cominciando dal più giovane e procedendo in senso orario, ogni giocatore sceglie una **scheda Comandante**. In alternativa, è possibile distribuirle casualmente, se si preferisce.

Ogni lato delle schede Comandante contiene un'abilità unica. Anche i valori delle statistiche iniziali sono diversi. Per la prima partita, si consiglia di giocare con il lato "A" delle schede Comandante. In seguito, ogni giocatore può scegliere il lato che preferisce della propria scheda, a prescindere da quello che decidono gli altri giocatori.

- 5 Ogni giocatore sceglie un colore e prende **1 nave a 4 segnalini** del colore corrispondente. Uno dei segnalini va posizionato sullo "0" dell'indicatore , mentre gli altri tre segnalini vanno posizionati negli spazi iniziali (i numeri sottolineati) degli indicatori ,  e  della scheda Comandante.

Nota: se ci si vuole immedesimare ulteriormente nell'universo di **Age of Wonders: Planetfall**, ogni giocatore dovrebbe scegliere la nave illustrata nell'angolo superiore destro della propria scheda Comandante; si tratta della nave della fazione corrispondente. In questo caso, il giocatore prende i 4 segnalini del colore della nave. Né la forma né il colore delle pedine di legno incidono sullo svolgimento della partita.

STATISTICHE DEI COMANDANTI

Esperienza (): aiuta i Comandanti durante le battaglie contro unità neutrali. **Questa statistica non può diminuire.**

Forza (): viene a sua volta utilizzata durante gli scontri con unità neutrali, ma i suoi punti vengono consumati.

Energia (): permette di studiare tecnologie e conquistare siti storici. Anche i suoi punti vengono consumati.

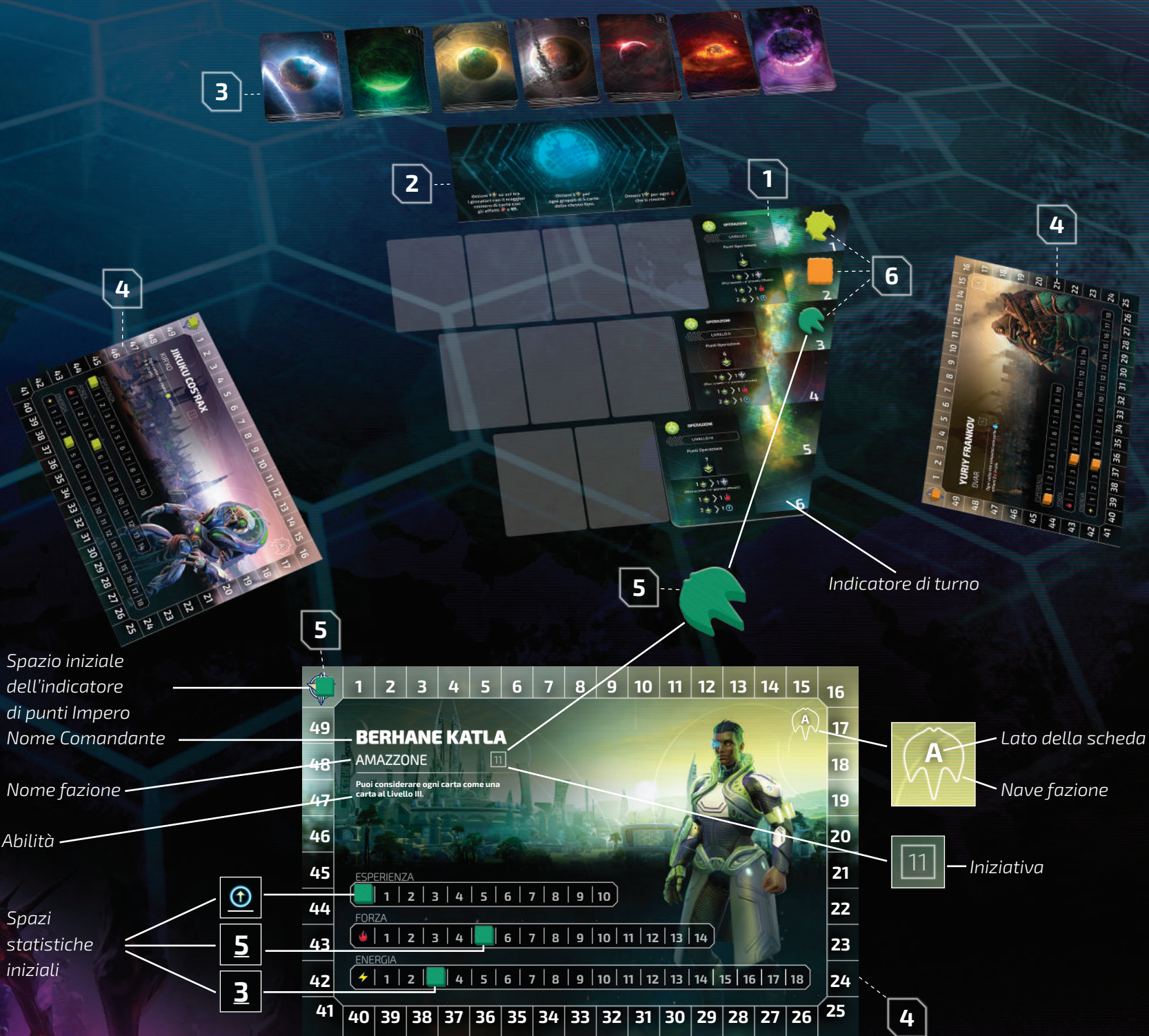
Punti Impero (): determinano il vincitore al termine della partita.

Il valore massimo dei livelli di esperienza, forza ed energia viene determinato dalla casella più a destra dell'indicatore corrispondente. Non sono previsti limiti per i punti Impero: una volta arrivati a 50 , prendere una pedina "+50 " dalla scatola e, se si arriva a 100 , girarla sul lato "+100 ".

- 6 Consultare la propria **Iniziativa** nel riquadro alla destra del nome della fazione. Più bassa è l'Iniziativa, prima si gioca il proprio turno nel primo round. Posizionare le navi dei giocatori sull'indicatore di turno della plancia Operazioni, in modo che la nave con l'Iniziativa più bassa sia su "1" e tutte le altre navi siano allineate in ordine crescente di Iniziativa.



ESEMPIO DI DISPOSIZIONE INIZIALE PER UNA PARTITA CON 3 GIOCATORI



SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

La partita si svolge in 7 round e, durante ciascuno, c'è un nuovo pianeta da esplorare. Ogni round è composto da 5 fasi.

- 1 Scoperta
- 2 Reddito
- 3 Esplorazione: Parte I
- 4 Esplorazione: Parte II
- 5 Migrazione

Alla fine del settimo round, non viene risolta la fase 5, ma si procede invece con il calcolo del punteggio.

1 SCOPERTA

Prendere il mazzo delle carte Pianeta sul cui retro è riportato il numero di round in corso. A seconda del numero di giocatori, rivelare la quantità di carte indicate nella seguente tabella e posizionarle in tre file alla sinistra della plancia Operazioni. Mettere da parte le carte rimanenti, che formeranno il mazzo Pianeta attuale.

NUMERO DI CARTE		
Numero di giocatori	2-3 giocatori	4-6 giocatori
Fila superiore		
LIVELLO I	4	5
Fila centrale		
LIVELLO II	3	4
Fila inferiore		
LIVELLO III	2	3
Carte rimanenti	5	2

Il livello su cui si trova la carta ne determina il costo o la ricompensa (a seconda del tipo).



Ogni mazzo Pianeta consiste di 14 carte. Ogni tipo di carta è contraddistinto da un simbolo nell'angolo superiore sinistro.



2 REDDITO

Se Aron Ardelli (lato "B") non è presente nella partita, saltare la fase Reddito durante il primo round. Se invece è in gioco, risolvere solo la sua abilità.



Completare i seguenti passaggi:

- 1) Ricevere reddito per ogni settore annesso che eventualmente si possiede (vedere "Cercare una Risorsa" a pagina 12).
- 2) Risolvere tutti gli effetti delle carte Tecnologia che devono essere risolti durante la fase Reddito, se ce ne sono.
- 3) Risolvere l'abilità del proprio Comandante, se deve essere risolta durante la fase Reddito.

3 ESPLORAZIONE: PARTE I

Iniziando dalla nave più in alto sullo spazio "1" dell'indicatore di turno e procedendo verso il basso, ogni giocatore gioca il proprio **turno**: sceglie una delle carte Pianeta disponibili (o uno spazio Operazione nella plancia Operazioni) e ci posiziona la propria nave.

Una volta che tutti i giocatori hanno giocato il proprio turno, risolvono le azioni corrispondenti (combattere contro Unità , studiare Tecnologie , conquistare Siti Storici , cercare Risorse , e svolgere Operazioni ). Queste azioni vengono risolte nell'ordine in cui si trovano le navi dei giocatori, da sinistra a destra e dall'alto al basso: prima si risolvono tutte le carte e gli spazi di Livello I, poi quelli di Livello II e infine quelli di Livello III (vedere di seguito).

ORDINE DELLE AZIONI



Solo le carte Pianeta e gli spazi Operazione che non sono ancora stati occupati da un altro giocatore (ossia quelli sui quali non è stata posizionata una nave) possono essere scelti. Non è possibile scegliere una carta di cui non si può pagare il costo: è necessario avere abbastanza punti  e  (vedere "Tipi di azione" a pagina 9-11). Le carte Risorsa e gli spazi Operazione non hanno un costo, quindi possono essere sempre scelti purché non siano occupati.

Quando si risolve un'azione da una carta Pianeta o da uno spazio Operazione, rimuovere la propria nave e posizionarla nello spazio libero più in alto dell'indicatore di turno. In questo modo, durante la fase successiva coloro che hanno occupato carte di Livello I giocheranno il proprio turno prima di chi ha occupato carte di Livello II o III.

Quindi, **conquistare** la carta Pianeta scelta posizionandola scoperta davanti a sé. Risolvere tutti gli effetti delle carte conquistate in precedenza e della scheda Comandante che devono eventualmente essere risolti quando si conquista una carta. Se si sceglie uno spazio Operazione, non si riceve una carta.

Nota: è possibile raggruppare le proprie carte per tipo e sovrapporre una dietro l'altra in modo che le informazioni fondamentali della carta restino visibili.



SALTARE UN TURNO

In rare occasioni, potrebbero non esserci carte o spazi Operazione disponibili. In quel caso, il giocatore salta un turno e posiziona la propria nave nello spazio libero più in alto dell'indicatore di turno. Eccezione: quando gioca con il lato "B", la nave di Aron Ardelli va sempre posizionata nell'ultimo spazio.

4 ESPLORAZIONE: PARTE II

Ripetere la fase precedente con il nuovo ordine di turno. Ogni giocatore interviene secondo la posizione che occupa nell'indicatore di turno, posizionando la propria nave su una delle carte Pianeta rimanenti o su uno degli spazi Operazione disponibili. Quindi tutti i giocatori risolvono le proprie azioni nell'ordine in cui si trovano le navi all'interno delle file, come descritto nella fase precedente.

Importante: dopo Esplorazione: Parte I, non verranno posizionate nuove carte Pianeta per completare le file, quindi ci saranno meno carte disponibili tra cui scegliere durante Esplorazione: Parte II.

5 MIGRAZIONE

Riporre nella scatola tutte le carte del pianeta corrente che non sono state conquistate. Gli spazi Operazione restano in gioco fino al termine della partita.



TIPI DI AZIONE

Quando si risolve un'azione, bisogna fare riferimento al livello in cui si trova la carta nel momento in cui si sta per conquistarla. Il suo livello determina il costo da pagare per conquistarla o la ricompensa della carta:

♦ **Costo** — Carte Unità , Sito Storico  e Tecnologia .

♦ **Ricompensa** — Carte Risorsa  e spazi Operazione .

Esempio: al Livello I o II, questa carta Risorsa concede 5 ⚡, mentre al Livello III concede 6 ⚡.



Ci sono 5 tipi di azione, che vengono determinati dal tipo di carta scelto dai giocatori:

- 1 Combattere contro un'Unità
- 2 Conquistare un Sito Storico
- 3 Studiare una Tecnologia
- 4 Cercare una Risorsa
- 5 Svolgere Operazioni

1 COMBATTERE CONTRO UN'UNITÀ

Combatti gli abitanti ostili di un pianeta esplorato.

Ci sono due modi possibili per conquistare una carta Unità: sconfiggendola o arruolandola (se è presente un effetto Diplomazia).

Nome unità

Tipo di carta (Unità)

Costo

Effetto Diplomazia (eventuale)

Ricompensa

Numero pianeta

Se hai abbastanza , puoi spendere 4  anziché il numero indicato di .

INFERNO VOLANTE 4

I 6 -5
II 5 -5
III 5 -4

+5 +3 +4 +1

Per poter sconfiggere un'Unità, è necessario soddisfare due condizioni:

- 1) Spendere la quantità di punti  indicata nella parte sinistra della carta Unità (il costo dipende dal livello della carta).
- 2) Confrontare la quantità di  del proprio Comandante con la quantità di  indicata nella parte sinistra della carta (che, a sua volta, dipende dal livello della carta). Se si dispone di meno punti  di quelli indicati sulla carta, è necessario spendere 1  per ogni punto  mancante.

Promemoria: a differenza della forza e dell'energia, l'esperienza non viene consumata.

Una volta sconfitta un'Unità, si riceve immediatamente la quantità di ,  e  (se presenti) indicata in fondo alla carta.

DIPLOMAZIA

Alcune unità possono essere arruolate, quindi non c'è bisogno di combatterle. In questo caso, sarà presente un effetto Diplomazia indicato dal simbolo . Per poter arruolare una di queste Unità, è necessario soddisfare due condizioni:

- 1) La quantità di  del proprio Comandante non può essere inferiore alla quantità di  richiesta dall'Unità (che dipende dal livello della carta). In questo caso, i punti  mancanti **non possono essere compensati spendendo** .
- 2) Spendere il numero indicato di punti  anziché il numero indicato di punti .

Una volta arruolata un'Unità, si riceve immediatamente la quantità indicata di ,  e  (se presenti); in questo caso, non si ottengono punti .

Esempio: Sara ha 5  e 1 . Una carta **Locusta Divoratrice** è al Livello III. Ciò significa che Sara ha bisogno di 3  per sconfiggerla (ossia un costo di 2  e 1  per compensare 1  mancante). Sara ottiene 3 , 2  e 1  come ricompensa. A Sara restano 2 , che potrà usare durante i combattimenti successivi.

49 48 47 46 45 44 43 42 41

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

BERHANE KATLA AMAZZONE

Puoi considerare ogni carta come una carta al Livello III.

ESPERIENZA

FORZA

ENERGIA

LOCUSTA DIVORATRICE

2

III 3 3
II 2 3
I 2 -2

+3 +2 +1

2 CONQUISTARE UN SITO STORICO

Scopri una struttura funzionante, residuo del precedente Impero.

Ci sono due modi possibili per conquistare una carta Sito Storico: impossessarsene in maniera pacifica o in maniera violenta (se è presente un effetto Aggressione).



Per poter conquistare un Sito Storico in maniera pacifica, è necessario spendere la quantità di punti  indicata nella parte sinistra della carta Sito Storico (il costo dipende dal livello della carta).

AGGRESSIONE

Alcuni Siti Storici possono essere conquistati anche con la forza. In questo caso, sarà presente un effetto Aggressione indicato dal simbolo . Per poter conquistare uno di questi Siti Storici, è possibile spendere il numero indicato di punti  anziché il numero indicato di punti .

Una volta conquistato un Sito Storico, a prescindere dal fatto che siano state usate maniera pacifiche o violente, si riceve immediatamente la quantità di  e  (se presente) indicata in fondo alla carta.

Tutti i Siti Storici con lo stesso nome sono contrassegnati dalla stessa icona e potrebbero essere presenti su diversi pianeti. I numeri di tutti i pianeti successivi su cui si trovano Siti Storici con lo stesso nome e la stessa icona sono indicati nell'angolo superiore destro della carta, sotto il numero del pianeta attuale.

Due carte con Siti Storici che hanno lo stesso nome e la stessa icona formano una coppia. Non appena si entra in possesso di una coppia, si ottiene una ricompensa aggiuntiva sommando i punti  indicati nell'angolo inferiore destro di ciascuna carta. Se si conquista una terza carta Sito Storico con lo stesso nome e la stessa icona, questa non verrà associata alle due precedenti ma potrà generare punti  aggiuntivi se abbinata a una quarta carta.

Esempio: Paolo ha 6 . Spende 4  per impossessarsi di una **Rete Sintetica** dal Livello II (gli rimangono 2 ). Paolo ottiene immediatamente 5  e 1  come ricompensa. È la sua seconda carta **Rete sintetica**, quindi ottiene 4  aggiuntivi (2  + 2 .



3 STUDIARE UNA TECNOLOGIA

Scopri una tecnologia che era andata perduta dopo il Collasso.

Per poter studiare una nuova Tecnologia e conquistarne la relativa carta, è necessario spendere la quantità di punti  indicata nella parte sinistra della carta (il costo dipende dal livello della carta).

Nome Tecnologia

Tipo di carta (Tecnologia)

Costo

Numero pianeta

Ricompensa

Effetto Tecnologia

LUNGIMIRANZA 6



 -7
II -7
III -6



 +2
Al termine della partita, ottieni 1  per ogni  che ti rimane.

Una volta studiata una tecnologia, si riceve immediatamente la quantità di  e  o  (se presente) indicata in fondo alla carta e uno speciale effetto Tecnologia. I pianeti da 1 a 4 forniscono un effetto permanente che modifica le regole del gioco per chi la possiede a partire dalla fase successiva del round. I pianeti da 5 a 7 forniscono una condizione grazie alla quale si ricevono punti  alla fine della partita.

Esempio: Luca ha 4 . Spende 3  per studiare la tecnologia **Razzia Efficiente** dal Livello I (gli rimane 1 ). Luca ottiene immediatamente 4  e 2 . A partire dalla fase successiva, otterrà anche più energia quando conquista carte Risorsa.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		13	14	15	16
49	YURIY FRANKOV DVAR Ogni volta che conquisti una carta  , in aggiunta ottieni 2  .															17
48																
47																
46																
45																
44	ESPERIENZA  1  3 4 5 6 7 8 9 10															21
43	FORZA  1  3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14															22
42	ENERGIA   2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18															23
41	40	39	38	37	36	35	34	33	32	31	30	29	28	27	26	25

 -3

RAZZIA EFFICIENTE 2



II +3
III -3
III -2



 +2
Ogni volta che conquisti una carta , ottieni in aggiunta 2 .

Ogni volta che conquisti una carta /, ottieni in aggiunta 2 .

4 CERCARE UNA RISORSA

Scopri la scorta segreta di una civiltà ormai dimenticata.



ANNETTERE UN SETTORE

Nella parte inferiore di alcune carte Risorsa, è presente un'area con due simboli . Anziché ottenere immediatamente punti ⚡, si può decidere di posizionare la carta sottosopra, ossia con i simboli  in alto. Durante ogni fase Reddito, ciascun settore annesso genera la quantità di punti ⚡ indicata tra i due simboli .



In questo modo, anziché esaurire le risorse del settore, è possibile conquistarlo per produrre energia, ricevendo un reddito stabile.

Importante: in tutti gli effetti, il simbolo  si riferisce a una carta Risorsa posizionata con il nome verso l'alto. Il simbolo  si riferisce ai settori annessi del giocatore (le carte posizionate con i simboli  verso l'alto). Il simbolo /  nel testo di un effetto indica che l'orientamento della carta è irrilevante.

Quando si conquista una carta Risorsa, scegliere **una** delle seguenti azioni:

- 1) Ottenere immediatamente la quantità di punti ⚡ indicata nella parte sinistra della carta Risorsa (la ricompensa dipende dal livello della carta) e 1  (se indicato nella parte inferiore della carta).

OPPURE

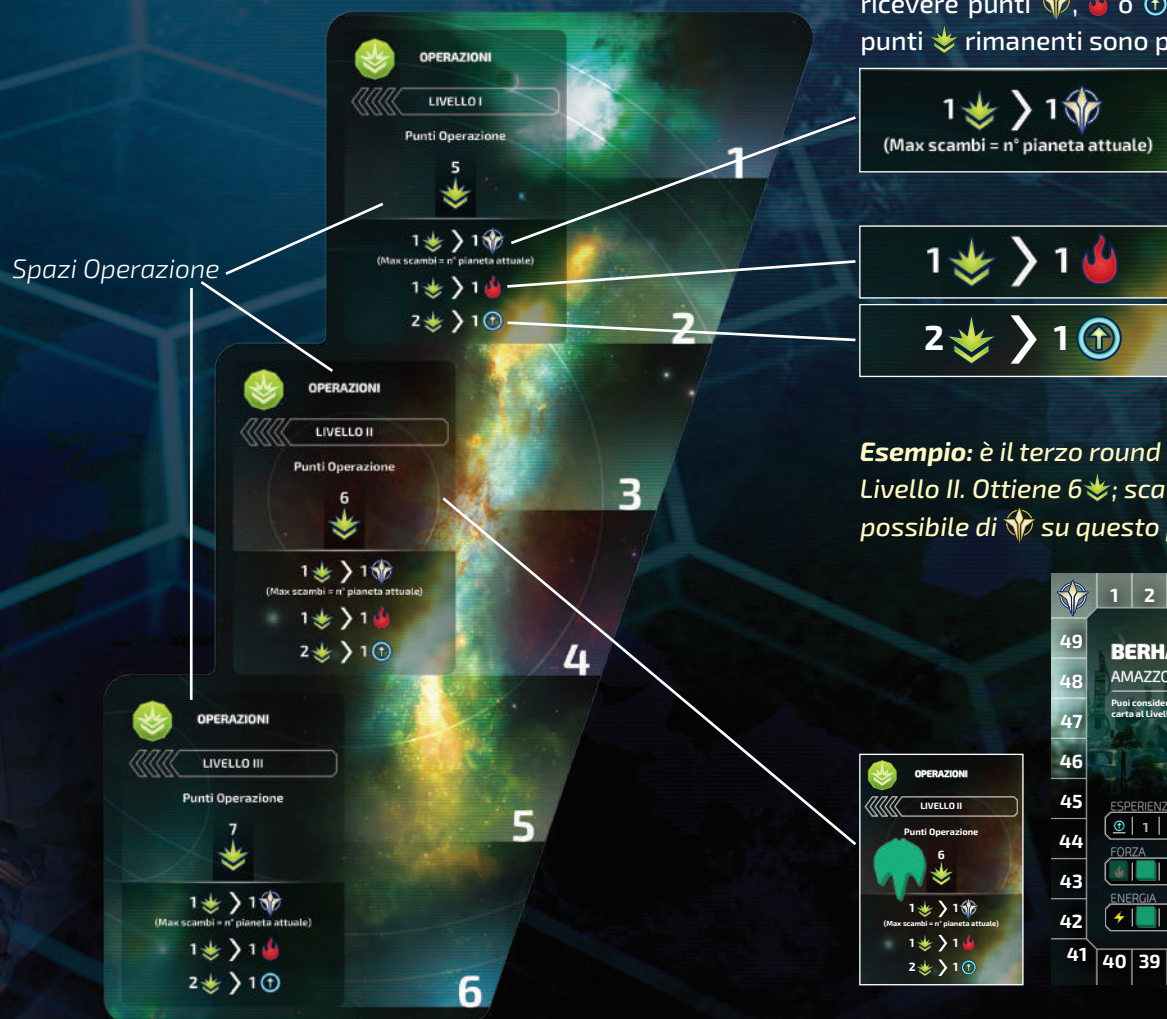
- 2) Annettere un settore (se sono presenti due simboli  nella parte inferiore della carta)



5 SVOLGERE OPERAZIONI

Ti prepari per un'Esplorazione imminente.

Spazi Operazione



OPERAZIONI LIVELLO I
Punti Operazione: 5

1  > 1 
(Max scambi = n° pianeta attuale)

1  > 1 
2  > 1 

OPERAZIONI LIVELLO II
Punti Operazione: 6

1  > 1 
(Max scambi = n° pianeta attuale)

1  > 1 
2  > 1 

OPERAZIONI LIVELLO III
Punti Operazione: 7

1  > 1 
(Max scambi = n° pianeta attuale)

1  > 1 
2  > 1 

OPERAZIONI LIVELLO II
Punti Operazione: 6

1  > 1 
(Max scambi = n° pianeta attuale)

1  > 1 
2  > 1 

Quando si svolgono delle Operazioni, si ottiene la quantità di punti Operazione  indicata nello spazio, che dipende dal livello dello spazio prescelto. È necessario scambiare subito i punti ottenuti per ricevere punti ,  o  in qualsiasi combinazione (gli eventuali punti  rimanenti sono persi):

1  > 1 
(Max scambi = n° pianeta attuale)

♦ 1  può essere scambiato con 1 . Il numero massimo di  che è possibile scambiare con  è pari al numero del pianeta attuale.

1  > 1 

♦ 1  può essere scambiato con 1 .

2  > 1 

♦ 2  possono essere scambiati con 1 .

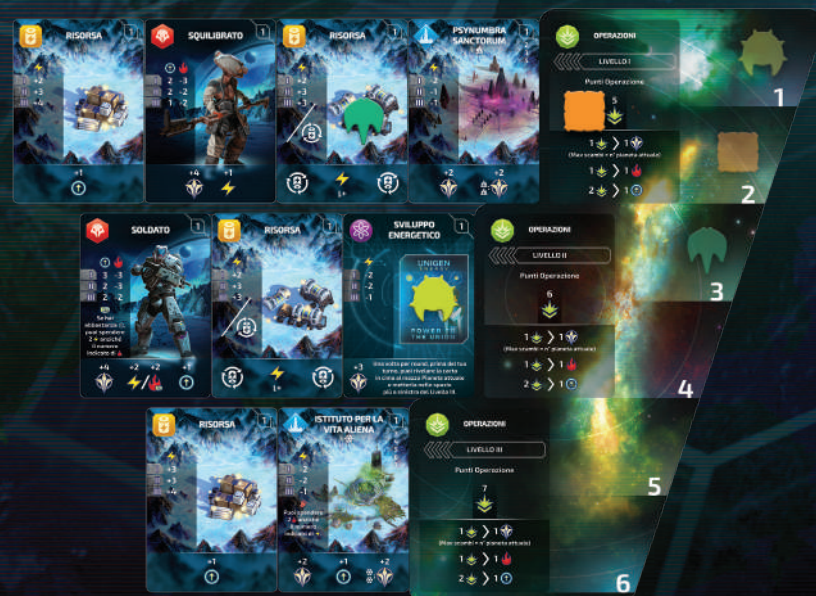
Esempio: è il terzo round e Sara decide di svolgere Operazioni al Livello II. Ottiene 6 ; scambia 3  con 3  (il numero massimo possibile di  su questo pianeta), 1  con 1  e 2  con 1 .

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
49	BERHANE KATLA															17
48	AMAZZONE															18
47	Puoi considerare ogni carta come una carta al Livello III.															19
46																20
45	ESPERIENZA															21
44	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10															22
43	FORZA															23
42	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14															24
41	ENERGIA															25
	40	39	38	37	36	35	34	33	32	31	30	29	28	27	26	

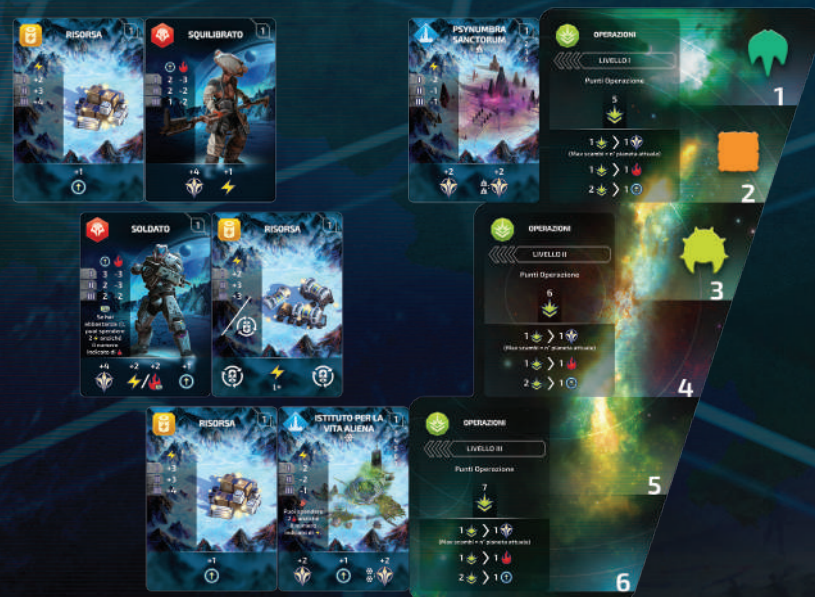
Anziché scegliere una carta Pianeta da conquistare, è possibile decidere di svolgere Operazioni  posizionando la propria nave su uno degli spazi Operazione nella plancia Operazioni. Proprio come nel caso delle carte Pianeta, uno spazio Operazione può essere occupato da una sola nave.

ESEMPIO DI TURNO

Paolo sta giocando con 🟡. La sua nave si trova nel primo spazio dell'indicatore di turno, quindi è lui a giocare per primo. Paolo decide di prendere l'unica carta Tecnologia sul tavolo, **Sviluppo Energetico**. Luca, che gioca con 🔴, è il prossimo: sceglie un'azione Operazione al Livello I. Sara, che gioca con 🟢, è l'ultima e sceglie una carta Risorsa al Livello I.



Dopo aver risolto l'Azione, ogni giocatore sposta la propria nave nello spazio libero più in alto dell'indicatore di turno. In questo caso, durante la fase successiva, Sara giocherà per prima, Luca per secondo e Paolo per ultimo.



Quando tutti hanno posizionato la propria nave, le carte e gli spazi scelti vengono risolti in ordine, da sinistra a destra e dall'alto al basso. Sara risolve la sua carta per prima. Conquista la carta Risorsa, ma anziché ottenere subito energia decide di annessere un settore, quindi ruota la carta e la posiziona sottosopra, con i simboli ⚙️ verso l'alto. Luca gioca per secondo e scambia i suoi punti Operazione con punti 🔥, ⚡ e 🧊. Poiché si tratta di un'azione dalla plancia Operazioni, non riceve una carta. Paolo gioca per ultimo. Paga il costo della carta Tecnologia che ha scelto e la posiziona davanti a sé.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina subito dopo la quarta fase del settimo round e i giocatori ricevono punti 🏆 per:

- 1) Aver soddisfatto le condizioni della scheda Obiettivo attuale.
- 2) Aver soddisfatto le condizioni di alcune carte Tecnologia (conquistate sui pianeti da 5 a 7).

Il giocatore che ha accumulato più punti 🏆 viene dichiarato vincitore. In caso di pareggio tra due o più giocatori, il vincitore è quello con la nave posizionata più in alto nell'indicatore di turno.

Nota: durante la partita, è possibile tenere traccia dei punti 🏆 ottenuti svolgendo operazioni e risolvendo alcune abilità dei Comandanti che generano 🏆. Tutti gli altri punti 🏆 (per le carte e la scheda Obiettivo) possono essere calcolati facilmente al termine della partita.



RICONOSCIMENTI

Autore del gioco: Stepan Opalev
Sviluppo del gioco: Petr Tyulenev, Pavel Iliin, Ekaterina Reyes
Produttore dello sviluppo: Alexander Kozhevnikov
Grafica aggiuntiva: Illarion Balitsky, uildrim
Design e layout: Kristina Soozar
Traduzione inglese: Julia Klokova
Produzione e produzione artistica: Alexander Kiselev
Licenza Paradox Interactive: Mats Karlöf
Playtester: Ilia Belyanov, Oleg Vlasov, Elena Vornoskova, Ilia Vorobyov, Damir Galiamov, Ilia Drozdov, Olga Zyabko,

Alexander Iliin, Denis Klimov, Julia Kolesnikova, Morfey de Korellon, Artur Melikbekyan, Konstantin Ponomarev, Dmitry Rudev, Ilia Semenov, Kirill Serov e tante altre persone.

Un ringraziamento speciale a Tasha Telezhkina, Nikolay Zolotarev, Tatiana Opaleva, Yan Egorov, Yuri Yamschikov, Sergey Afanasiev, German Tikhomirov, Nadezhda Penkrat, Nikolay Pegasov, Lev Petukhov, Alexey Tamberg, Ivan Bogdanov, Oleg Meleshin, partecipanti di GRANI, e tante altre persone.

EDITORE: HOBBY WORLD

Direttore generale: Mikhail Akulov
Responsabile di produzione: Ivan Popov
Direttore editoriale: Alexander Kiselev
Responsabile della produzione internazionale: Vladimir Sergeyev
Editor-in-Chief: Valentin Matyusha
Editor: Alexander Kozhevnikov
Prestampa: Ivan Sukhovey
Direttore creativo: Nikolay Pegasov
Business Development: Sergey Tyagunov
Team internazionale: Pavel Safonov e Julia Klokova

Un ringraziamento speciale a Ilya Karpinsky.

Il team editoriale ringrazia James Higgins per la revisione dei materiali di gioco.

La ristampa e la pubblicazione del regolamento, dei contenuti e delle illustrazioni del gioco senza l'autorizzazione del detentore dei diritti sono severamente vietate.



© 2023 Hobby World. Tutti i diritti riservati.
international@hobbyworld.ru
hobbyworldint.ru
Regolamento versione 1.1



© 2023 Triumph Studios. Age of Wonders®: Planetfall, il logo di Age of Wonders®, Planetfall, Triumph Studios e il logo di Triumph Studios sono marchi e/o marchi registrati di Triumph Productions B.V. Pubblicato da Paradox Interactive AB (publ). Sviluppato da Triumph Studios. Sviluppato da Triumph Studios B.V. Utilizza FMOD Studio di Firelight Technologies Pty Ltd. Utilizza Iggy. Copyright 2009-2023 di RAD Gametools, Inc. Tutti gli altri marchi e copyright sono di proprietà dei rispettivi titolari. Tutti i diritti riservati.

Triumph Studios è una società Paradox Interactive

EDITORE ITALIANO: PENDRAGON GAME STUDIO

Traduzione italiana: Elia Riciputi.
Revisione: Alex Grisafi.
Impaginazione: Roberta Cinque, Elia Riciputi.



Via Pattari, 6 - 20122 Milano
www.pendragongamestudio.com/it
info@pendragongamestudio.com