

REGOLAMENTO

THE EXPANSE IL GIOCO DA TAVOLO



60 Minuti



Età 14+



2-4 Giocatori





PANORAMICA

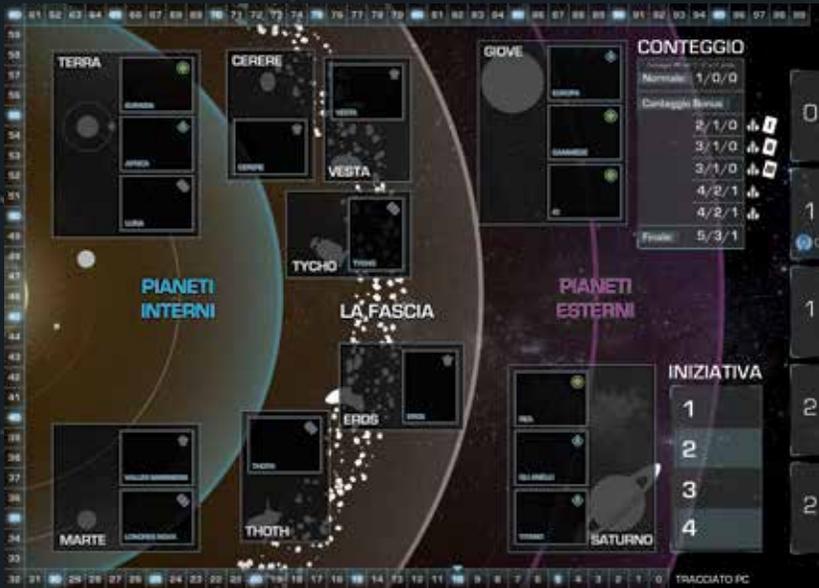
The Expanse è un gioco di politica, conquista e intrighi per due-quattro giocatori. I partecipanti diffondono la propria influenza nel Sistema Solare occupando importanti Basi tramite i personaggi e gli eventi dell'universo del ciclo di The Expanse, sfruttando in modo intelligente le capacità speciali delle rispettive fazioni per ottenere un vantaggio chiave.

La partita ha inizio scegliendo casualmente il primo giocatore, poi i turni proseguono in senso orario intorno al tavolo. Nel proprio turno, un giocatore sceglie una carta dal tracciato Azione o usa uno degli Eventi che ha tenuto in serbo precedentemente (chiamati "Eventi Custoditi"). Le carte Azione possono essere utilizzate per costruire e muovere flotte e piazzare influenza o per i loro Eventi speciali. Se un giocatore sceglie una carta Conteggio dal tracciato Azione, tutti i giocatori contano i Punti Controllo derivanti dalla loro influenza sulle Basi importanti del Sistema Solare. Il giocatore che ha scelto la carta Conteggio sceglie anche un Settore che fornirà dei punti bonus. Il gioco continua in questo modo fino a quando viene aggiunta al tracciato Azione la sesta e ultima carta Conteggio. Si svolge quindi un ultimo round di Conteggio e il giocatore che possiede il maggior numero di Punti Controllo vince la partita!

Sommario

COMPONENTI DI GIOCO	3
LA MAPPA	4
PREPARAZIONE DEL GIOCO	5
OPZIONI DEL TURNO	7
AZIONI	10
EVENTI E CONTEGGIO	11
LA ROCINANTE	14
FINE DELLA PARTITA E VITTORIA	15

COMPONENTI DI GIOCO



1 Tabellone



6 segnalini
Settore Bonus



52 carte
Azione



4 segnalini
Iniziativa



6 carte
Conteggio



4 schede Fazione



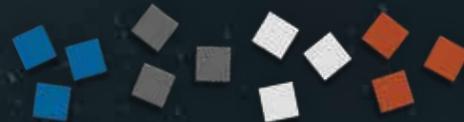
12 carte
Tecnologia di Fazione



1 scheda Rocinante



18 segnalini Flotta



69 cubi
Influenza



1 segnalino
Rocinante



2 segnalini
Corazzata



2 segnalini Nave
Ferrovecchio



2 segnalini
Protomolecola



3 cubi
Diplomazia

LA MAPPA

Il tabellone riporta una mappa schematica del Sistema Solare ed è suddiviso in diverse aree.

BASE: sulla mappa sono presenti 16 Basi. Queste sono aree in cui è possibile piazzare Influenza, e i giocatori guadagnano punti se hanno influenza su di esse durante la fase Conteggio.

Ogni Base contiene inoltre un simbolo **RISORSA:**



Cibo



Acqua



Minerali



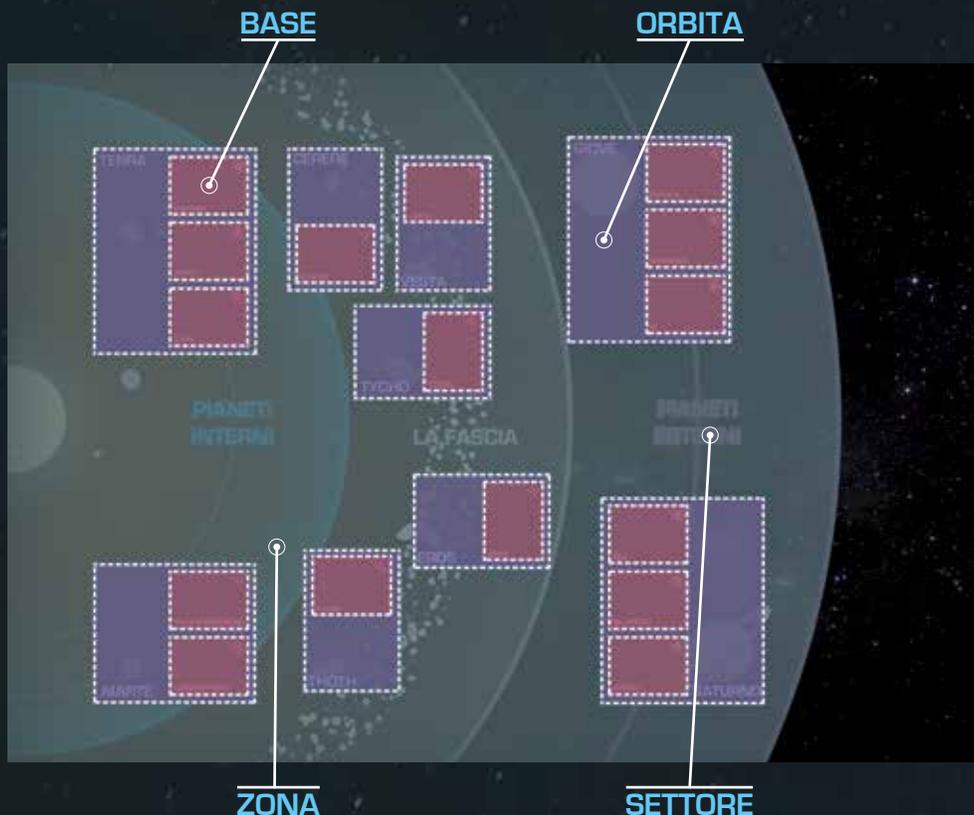
Tecnologia

I giocatori ricevono un punto bonus se possiedono la maggiore quantità di influenza su una Base dotata di una delle loro risorse cruciali.

ORBITA: sulla mappa sono presenti 9 Orbite. Sulle Orbite possono essere collocate soltanto le Flotte. Le Orbite intorno ai pianeti contengono più di una sola Base; le basi nella Fascia possiedono la propria Orbita personale. **(Esempio:** la Base Luna si trova nell'Orbita della Terra).

ZONA: la mappa è suddivisa in quattro Zone separate da spesse linee colorate. Le Orbite della Terra e di Marte si trovano nella stessa Zona, tutte le Basi della Fascia sono in una Zona e Giove e Saturno possiedono ognuno la propria Zona. Le Zone si usano per controllare il Movimento.

SETTORE: sulla mappa figurano tre Settori: i Pianeti Interni, la Fascia e i Pianeti Esterni. Durante il Conteggio, un Settore viene definito come Settore Bonus e il suo valore in punti sarà pertanto superiore.



PREPARAZIONE DEL GIOCO

Esempio di preparazione di una partita a 4 giocatori:

*La MCR (Repubblica Congressuale Marziana) è stata scelta per agire per prima, quindi i segnalini Iniziativa sono disposti come in figura mentre la Protogen (PG) inizia il gioco con la Rocinante.



1. Ogni giocatore sceglie una fazione e prende dalla scatola i relativi componenti.
 - 1 scheda di riferimento della Fazione.
 - 18 cubi Influenza (le UN hanno 15 influenza normale e 3 Influenza Diplomatica).
 - 5 Flotte (Marte: 3 Flotte normali, 2 Corazzate; OPA: 5 Flotte normali - le Navi Ferrovicchio entrano in gioco successivamente).
2. Ogni giocatore schiera le proprie forze in base allo schema presente sul retro della propria Scheda Fazione.

*NOTA: in una partita a tre giocatori, le fazioni da usare sono Nazioni Unite (UN), Repubblica Congressuale Marziana (MCR) e Alleanza dei Pianeti Esterni (OPA). La Protogen non viene utilizzata. In una partita a due giocatori si usano solo le UN e la MCR.
3. Scegliete a caso un giocatore iniziale. Il gioco inizia da quel giocatore e prosegue in senso orario per il resto della partita.
4. Nel caso di una partita a tre o quattro giocatori, collocate i segnalini Iniziativa di Fazione sul tracciato Iniziativa in ordine inverso (quindi l'ultimo giocatore sarà in cima e il giocatore che svolge il primo turno sarà piazzato in fondo). In caso di una partita a due soli giocatori, il tracciato Iniziativa non viene usato e i segnalini vanno invece piazzati a faccia in giù sulle basi Luna, Vesta, Io e gli Anelli per indicare che tali basi non sono comprese nel gioco.
5. Il giocatore che inizia per ultimo riceve anche la Scheda Rocinante e piazza il segnalino della Rocinante sulla propria Orbita madre (il luogo dove costruisce le Flotte).



6. Ogni giocatore posiziona un cubo Influenza del proprio colore sullo spazio "10" del tracciato PC.



7. Preparate il mazzo Azione. Togliete le sei carte CONTEGGIO e mettetele da parte. In una partita con quattro giocatori si usano tutte le 52 carte. Se giocate solo in due, usate solo le carte con il simbolo . In una partita a tre giocatori si usano invece solo le carte con il simbolo . Rimettete nella scatola le carte non utilizzate.



Mescolate le carte Azione e preparate il mazzo a seconda del numero di giocatori:

4 GIOCATORI: mettete cinque carte in una pila, poi suddividete le carte in tre pile di tredici carte e di due carte CONTEGGIO ciascuna. Rimettete nella scatola le carte che avanzano. Mescolate ogni pila e poi mettetele una sopra l'altra in modo che le tre pile con quindici carte ciascuna siano in fondo e la pila da cinque carte sia sopra le altre.

3 GIOCATORI: segui la preparazione per quattro giocatori, con la differenza che si distribuiscono dieci carte anziché tredici in ciascuna delle pile maggiori.

2 GIOCATORI: suddividete le carte in tre pile di dieci carte. Aggiungete a ogni pila due carte CONTEGGIO, mescolatele e piazzatele una sopra l'altra.

PREPARAZIONE SPECIALE PER DUE

GIOCATORI: In una partita a due giocatori ci sono quattro Basi che non vengono utilizzate: Luna, Vesta, Io e gli Anelli. Posizionate un segnalino Iniziativa a faccia in giù su ciascuna di queste Basi per rammentare che non è possibile assegnarvi Influenza.



8. Distribuite cinque carte dal mazzo Azione a faccia in su sul tracciato Azione, una per ogni spazio.



9. Posizionate i sei segnalini BONUS a faccia in giù accanto al tracciato Bonus sulla mappa.

SETTORE
BONUS

SETTORE
BONUS

Ora siete pronti a giocare.

OPZIONI DEL TURNO

Il Giocatore Iniziale svolge il primo turno della partita e il gioco prosegue in senso orario attorno al tavolo fino al termine. Il giocatore che sta svolgendo il proprio turno in quel momento è definito Giocatore Attivo.

Nel proprio turno, un giocatore deve effettuare una di queste due azioni:

1. Scegliere una carta dal tracciato
2. Giocare un Evento che ha tenuto in serbo in un turno precedente.

Quindi, se vi sono degli spazi vuoti nel tracciato Azione, fate scorrere le carte verso l'alto e aggiungetene altre in fondo alla fila fino a che non vi siano di nuove cinque carte. Alla fine di ogni turno devono sempre esserci cinque carte nel tracciato Azione.



ANATOMIA DELLE CARTE AZIONE:



OPZIONE 1: SCEGLIERE UNA CARTA DAL TRACCIATO

Il Giocatore Attivo può prendere una qualsiasi delle cinque carte Azione dal tracciato. Tuttavia, se prende qualsiasi carta che non sia la prima a destra, dovrà spendere Punti Controllo.

Il costo di ogni carta è indicato sul tracciato Azione e i punti vengono spesi spostando il relativo cubo sul tracciato PC di un numero di spazi equivalente al costo della carta. Se il Giocatore Attivo non possiede sufficienti PC per prendere una carta, non è in grado di farlo.

Se prende una carta CONTEGGIO, si passa al turno di Conteggio (vedi le relative regole più avanti nel regolamento).

Carte Conteggio a parte, tutte le altre carte presenti nel mazzo sono carte Azione. Se viene presa una carta Azione vi sono due scelte possibili:

- A. UTILIZZARE L'EVENTO
- B. UTILIZZARE I PUNTI AZIONE

A. UTILIZZARE L'EVENTO

Questa opzione è disponibile solo se la carta riporta l'icona della Fazione rappresentata dal giocatore attuale.

Il Giocatore Attivo può quindi:

1. Risolvere l'Evento immediatamente
2. Spendere 1 PC e conservare l'Evento per eseguirlo in un turno futuro o durante un turno di Conteggio. Il giocatore mette la carta a faccia in su davanti a sé. Non esiste limite al numero di eventi che un giocatore può tenere in serbo.

B. UTILIZZARE I PUNTI AZIONE

Se il Giocatore Attivo sceglie di utilizzare i Punti Azione (PA), può spenderli in qualsiasi combinazione di Azioni. I Punti Azione non possono essere accumulati da un turno all'altro. Una volta utilizzati i Punti Azione, un altro giocatore può scegliere di utilizzare l'Evento.

Se sceglie di utilizzare i Punti Azione della carta,

il giocatore che sta svolgendo il turno **NON** può utilizzare anche l'evento. L'Evento può essere risolto solamente dalle fazioni mostrate sulla carta. La fazione più in alto nel tracciato Iniziativa ha la prima opportunità di risolverlo; se rinuncia si passa alla fazione successiva sul tracciato e così via. Se una fazione sceglie di utilizzare l'Evento, il suo segnalino Iniziativa viene spostato in fondo al tracciato, mentre quelli che stavano sotto si spostano verso l'alto; a questo punto, la carta viene scartata.

NOTA: se il Giocatore Attivo utilizza l'Evento anziché i Punti Azione (Opzione A. Utilizzare l'Evento), il suo segnalino Iniziativa non viene spostato.

(Promemoria: in una partita a due giocatori, il tracciato Iniziativa non viene usato. Se un giocatore utilizza i Punti Azione, l'altro può utilizzare l'Evento se ne soddisfa i prerequisiti, ovvero se sulla carta è presente l'icona della sua fazione.)

Se un giocatore sceglie di risolvere l'Evento, riceve le medesime possibilità:

1. Risolvere l'Evento immediatamente.

2. Spendere 1 PC e tenerlo in serbo per eseguirlo in un turno futuro o durante un turno di Conteggio.

A meno che l'Evento non venga tenuto in serbo, le Carte Azione vanno sempre scartate dopo essere state utilizzate.

Dopo avere scelto i Punti Azione o l'Evento, fate scorrere verso l'alto le carte sul tracciato Azione in modo da riempire eventuali spazi vuoti e aggiungete una carta in fondo alla fila in modo che siano di nuovo cinque. Alla fine del turno di qualsiasi giocatore devono sempre esserci cinque carte nel tracciato Azione.

Opzione 2: **Giocare un evento Custodito**

Aniché prendere una carta Azione dal tracciato relativo, il Giocatore Attivo può giocare un Evento che ha tenuto in serbo in un turno precedente. In questo caso, risolve semplicemente l'Evento. Se il Giocatore Attivo sceglie questa opzione, nessuna carta viene tolta dal tracciato Azione e non sarà ovviamente necessario aggiungerne una nuova. Dopo essere stato risolto, l'Evento viene scartato.

Esempio di gioco 1-1:



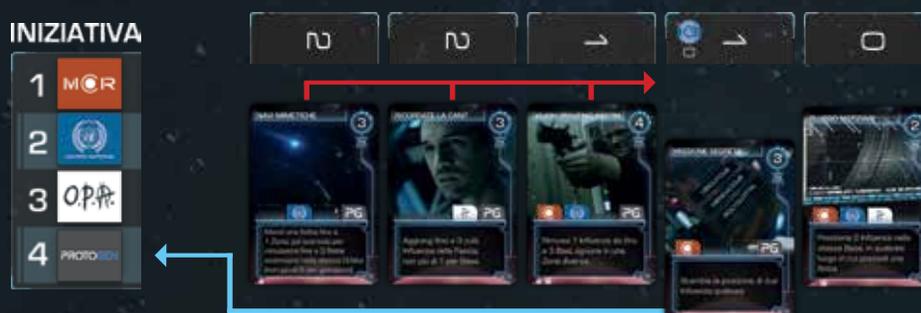
Siamo a metà partita e il giocatore dell'UN sta svolgendo il proprio turno. Il giocatore UN prende la carta Paolo Cortázar, per un costo di zero Punti Controllo, e decide di utilizzare i 2 Punti Azione per muovere una flotta e piazzare 1 Influenza. L'Evento può essere risolto dall'OPA o dalla Protogen. La Protogen ha la prima scelta in quanto si trova più in alto sul tracciato Iniziativa, perciò decide di risolverlo immediatamente al fine di posizionare Influenza sulle Basi nei Pianeti Esterni. Il segnalino Iniziativa della Protogen viene quindi spostato in fondo al tracciato, mentre gli altri vengono spostati di uno spazio verso l'alto. Le carte Azione rimanenti sono fatte scorrere verso l'alto e si aggiunge una nuova carta in fondo alla fila pescandola dal mazzo Azione. Quindi la carta Azione viene scartata e il turno passa al giocatore seguente.

Esempio di gioco 1-2:



Ora tocca al giocatore dell'OPA. Prende la carta Razorback, anch'essa situata nello spazio zero, e decide di utilizzare l'Evento per muovere una flotta dalla Terra a Saturno. Non si verifica alcun cambiamento nell'Iniziativa, in quanto il giocatore ha utilizzato l'evento nel proprio turno. Le carte Azione rimanenti sono fatte scorrere verso l'alto e si aggiunge una nuova carta in fondo alla fila pescandola dal mazzo Azione.

Esempio di gioco 1-3:



A questo punto tocca al giocatore della Protogen. Vorrebbe prendere la carta Navi Stealth, ma spendere 2 PC gli sembra eccessivo. Inoltre, potrebbe avere la possibilità di prenderla in un turno successivo. Sceglie perciò di prendere la carta Missione Segreta, che costa solo 1 PC in quanto si trova nel secondo spazio. Decide di utilizzare i 3 PA per piazzare 1 Influenza su Luna, muovere una flotta fino a Eros e piazzare 1 Influenza anche lì. L'unica fazione che potrebbe risolvere l'evento è la MCR, dato che la Protogen ne ha già usato i Punti Azione. Questi però decide di rinunciare all'opportunità di risolverlo per mantenere la propria posizione sul tracciato Iniziativa. Le ultime tre carte sul tracciato sono fatte scorrere verso l'alto per riempire lo spazio rimasto vuoto e si aggiunge una nuova carta in fondo alla fila pescandola dal mazzo Azione.

Esempio di gioco 1-4:



È ora il turno della MCR. Il giocatore decide di prendere la carta Squadra Operativa Clandestina dal secondo spazio al costo di 1 Punto Controllo sul tracciato PC e tenerla in serbo per usarla in un turno futuro o forse durante un turno di Conteggio. Mettere da parte l'Evento gli costa 1 Punto Controllo extra e il giocatore abbassa il suo indicatore di un ulteriore spazio sul tracciato PC. Le carte sono quindi fatte scorrere verso l'alto sul tracciato Azione e la carta successiva pescata dal mazzo è una carta Conteggio. Se nei turni successivi sarà scelta da un giocatore, avrà inizio un turno di Conteggio.

AZIONI

Se una carta viene utilizzata per i suoi Punti Azione, questi possono essere spesi in tre modi diversi:

- **Movimento:** spostare un gruppo di flotte sulla mappa
- **Influenza:** posizionare un cubo Influenza
- **Costruzione:** posizionare una nuova flotta sulla mappa

È possibile svolgere queste attività in qualsiasi ordine e per un numero indefinito di volte, al costo di 1 Punto Azione ciascuna. Le fazioni possono inoltre avere capacità speciali attivabili tramite la spesa di Punti Azione.

MOVIMENTO

Un'azione di Movimento consente a un gruppo di flotte di essere spostato da un'Orbita a un'altra. Il tabellone è suddiviso in quattro Zone: Pianeti Interni (Terra e Marte), Fascia, Giove e Saturno. Durante un'azione di MOVIMENTO, un gruppo di una o più flotte del giocatore che si trovano insieme nella stessa Orbita possono essere spostate su una nuova Orbita compresa nella STESSA zona o in una zona ADIACENTE.

Esempio: le UN hanno tre flotte nell'Orbita della Terra. Eseguono un'azione di MOVIMENTO e spostano due flotte nell'Orbita di Marte, che si trova nella stessa zona. Quindi usano un secondo Punto Azione per spostare la terza flotta, attualmente in Orbita terrestre, nell'Orbita di Cerere.

Nel turno successivo, il giocatore delle UN decide di eseguire un'azione di MOVIMENTO con la flotta dislocata a Cerere. Questa può essere trasferita in un'Orbita dei Pianeti Interni (Terra o Marte), in qualsiasi Orbita della Fascia o nell'Orbita di Giove.

Se lo desiderano, i giocatori possono eseguire più volte un'azione di MOVIMENTO sulle stesse flotte

al fine di spostarle di più di una zona nello stesso turno.

INFLUENZA

L'Influenza viene piazzata sulle Basi allo scopo di guadagnare Punti Controllo.

Al costo di 1 Punto Azione, un giocatore può piazzare un cubo Influenza su una Base nella cui Orbita possiede almeno una flotta.



Si noti che sui pianeti (Terra, Marte, Giove e Saturno), ogni Orbita comprende più di una sola base. Pertanto, se ad esempio un giocatore possiede almeno una flotta nell'Orbita di Giove, potrebbe acquisire influenza su Ganimede, Io o Europa.

Se un giocatore ha esaurito i propri cubi Influenza e desidera piazzarne ancora, può prenderne uno da qualsiasi punto della mappa e spostarlo dove vuole. Ciò vale anche se sta piazzando influenza per mezzo di un Evento.

COSTRUZIONE

All'inizio della partita, tutte le flotte partono già dislocate sulla mappa (con l'eccezione delle Navi Ferrovicchio dell'OPA). Tuttavia, esistono Eventi e capacità speciali in grado di rimuoverle.

Per rimetterle sul tabellone, un giocatore deve eseguire un'azione di COSTRUZIONE. Al costo di 1 Punto Azione, può quindi posizionare una delle sue flotte rimosse sulla propria Orbita madre:

UN: Terra
MCR: Marte
OPA: Tycho
PG: Thoth

Questo è anche specificato sulle rispettive Schede Fazione.

EVENTI

Un giocatore può scegliere di risolvere solo gli Eventi in cui è elencata la propria fazione.
(Eccezione: l'Evento Kenzo Gabriel).



Quando si risolve un Evento, questo deve essere eseguito nel modo più completo possibile, a meno che il testo non contenga espressioni quali 'può' o 'fino a'.

Esempio: l'evento 'Sematimba' dice: "Rimuovi fino a 2 Influenza da una singola Base della Fascia." Ciò significa che è possibile rimuovere 0, 1 o 2 Influenza quando si risolve l'Evento. L'evento 'Terraformazione', invece, dice: "Aggiungi 1 Influenza su ogni Base di Marte." In questo caso si tratta di un'azione **obbligatoria** che deve essere eseguita anche spostando Influenza da un'altra Base, se necessario.

CONTEGGIO

Quando viene presa una carta CONTEGGIO, invece di svolgere le normali attività Punti Azione/Evento, tutti i giocatori contano i loro Punti Controllo. Questa attività si svolge in sei fasi:

1. Il Giocatore Attivo sceglie segretamente il Settore Bonus
2. Ogni giocatore ha quindi l'opportunità di giocare un Evento Custodito o un Evento Rocinante
3. Si effettua il Conteggio su ogni Base
4. Ogni giocatore ottiene una nuova Tecnologia di Fazione
5. Ogni giocatore costruisce una nuova flotta
6. Si definisce il controllo della Rocinante

Il Giocatore Attivo sceglie un Settore Bonus

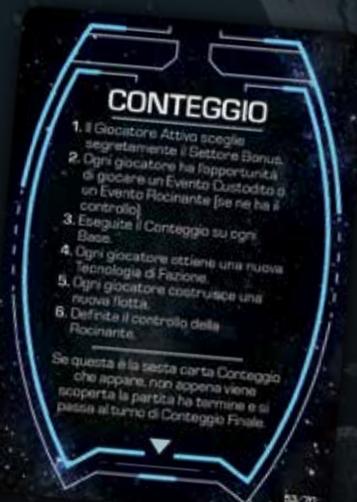
SETTORE
BONUS

PIANETI
INTERNI

PIANETI
ESTERNI

LA FASCIA

Il giocatore che ha preso la carta CONTEGGIO decide innanzi tutto e **SEGRETAMENTE** quale dei tre Settori (**Pianeti Interni**, **la Fascia** e **Pianeti Esterni**) sarà il Settore Bonus e riceverà punti extra; per farlo, prende di nascosto l'indicatore Settore Bonus che ha scelto. Sono disponibili due indicatori per ogni Settore, pertanto ogni Settore può essere scelto al massimo due volte come Settore Bonus.



I Punti Bonus sono indicati sulla carta con le diciture 1°/2°/3°. Il primo valore viene concesso al giocatore che possiede più Influenza, il secondo a chi ne possiede un livello appena inferiore e il terzo al giocatore con il terzo miglior livello di Influenza.

Nel primo turno di Conteggio, le basi nel Settore Bonus ottengono 2/1/0. Nel secondo e terzo turno il valore aumenta a 3/1/0, mentre nel quarto e quinto aumenta a 4/2/1.

OGNI GIOCATORE PUÒ GIOCARE UN EVENTO:

Dopo che il giocatore che ha preso la carta Conteggio ha scelto segretamente il Settore Bonus, ogni giocatore ha l'opportunità di giocare un Evento Custodito, un Evento Rocinante o passare. A partire dal giocatore a sinistra di chi ha scelto di eseguire il Conteggio, ognuno riceve un'opportunità, per finire con il giocatore che ha preso la carta Conteggio. Se viene giocato un Evento Custodito, la carta deve poi essere scartata.

NOTA: soltanto il giocatore che controlla la Rocinante può scegliere di utilizzare un Evento Rocinante.

VIENE CONTEGGIATA CIASCUNA BASE:

Quando tutti i giocatori hanno avuto la possibilità di giocare un Evento, si svela il segnalino Settore Bonus e ogni Base viene conteggiata.

I punti sono concessi ai giocatori sulla base della misura di Influenza che possiedono su una Base. Il giocatore che dispone di una forza superiore delle flotte in Orbita può aggiungere 1 punto Influenza extra al suo totale. Ciò si definisce "Controllo Orbitale".

Ricordate che le Corazzate a piena potenza (MCR) contano come 2 flotte normali, mentre le Navi Ferrovicchio (OPA) contano come ½ flotta.



TUTTAVIA: per ottenere il bonus +1 del Controllo Orbitale, un giocatore deve disporre di almeno un cubo Influenza su una Base. Il bonus di Controllo Orbitale si applica a tutte le Basi in quell'Orbita.

Se una Base si trova nel Settore Bonus, i giocatori al primo, secondo e terzo posto in ordine di Influenza possono ricavare punti extra. Se la prima posizione è contesa, tutti i giocatori in parità ricevono i punti del secondo posto. Se è contesa la seconda posizione, quei giocatori ricevono i punti del terzo posto. Se è contesa la terza posizione, i giocatori non ricevono punti. Un giocatore non può mai ricevere punti da una Base dove possiede zero Influenza. Se una Base non si trova nel Settore Bonus, conferisce 1/0/0 punti (come mostrato nella tabella del conteggio). Pertanto, riceve il punto solo il giocatore che detiene il primo posto in quella base.

Esempio: siamo alla quarta carta Conteggio e il Bonus è 4/2/1. Ecco i valori totali di Influenza:

UN: 5 MCR: 3 Protogen: 2 OPA: 1

Il giocatore delle UN totalizza 4 punti, la MCR riceve 2 punti e la PG ne riceve 1.

Se i totali fossero stati:

UN: 3 MCR: 3 Protogen: 2 OPA: 1

Il punteggio finale sarebbe UN: 2, MCR: 2, PG: 1, OPA: 0.

Se i totali fossero stati:

UN: 3 MCR: 3 Protogen: 2 OPA: 2

Il punteggio finale sarebbe stato: UN: 2, MCR: 2, PG: 0, OPA: 0 (dal momento che PG e OPA sono in pareggio per il terzo posto).

RISORSE: ogni fazione possiede due Risorse Cruciali, indicate sulla sua Scheda Fazione. Se il suo giocatore possiede il maggior valore di Influenza su una Base che contiene quella risorsa, la base vale 1 Punto Controllo extra durante il conteggio. **ATTENZIONE:** per ottenere questo bonus aggiuntivo, un giocatore deve ricevere i punti del primo posto; se è in parità con altri per il primo posto, non riceve il bonus dalle risorse. Questo PC extra può essere ottenuto in qualsiasi Base, che si trovi nel Settore Bonus oppure no.

Esempio di gioco 2



Le Risorse Cruciali per l'OPA sono Cibo e Acqua. I Pianeti Esterni sono il Settore Bonus e il bonus è 4/2/1. Marte detiene il Controllo Orbitale di Giove, con una forza delle flotte pari a 3 contro solo 1 per l'OPA, quindi è considerato in possesso di 3 Influenza su Europa anziché 2.

Tuttavia l'OPA occupa ancora il primo posto con 4 Influenza e riceve pertanto 5 Punti Controllo, incluso il punto extra perché Europa è una Base fornitrice d'Acqua.

La MCR è al secondo posto con 3 Influenza e riceve 2 PC. Si noti che pur essendo l'Acqua una Risorsa Cruciale anche per Marte, il giocatore non riceve alcun punto extra in quanto non occupa la prima posizione di influenza.

Le UN sono al terzo posto e ricevono 1 solo PC. La Protogen non riceve nulla.

L'OPA è al primo posto anche su Luna e Africa nel Settore dei Pianeti Interni. Dal momento che questo non è il Settore Bonus, riceve 1 PC per Luna e 2 PC per Africa, una Base fornitrice d'Acqua.

NOTA: le Risorse Cruciali per la MCR variano a seconda del numero di giocatori. Se si gioca in quattro tali risorse sono Acqua e Tecnologia; se si gioca in tre sono Acqua e Minerali.

REGOLA SPECIALE PER DUE GIOCATORI:

Il punto extra ottenuto per il controllo di una risorsa cruciale NON si ottiene in una partita a due giocatori.

Quando tutte le basi sono state conteggiate, l'indicatore BONUS scelto viene collocato sul tracciato Conteggio Bonus a sinistra dei valori numerici, a indicare che questo indicatore non può più essere scelto.

COSTRUIRE UNA NUOVA FLOTTA:

Ogni giocatore che possiede delle flotte fuori gioco può posizionarne una sulla propria Orbita madre. Le Navi Ferrovicchio non possono essere po-



sizionate in questo modo.

CARTE TECNOLOGIE SPECIALI DELLE FAZIONI:

Dopo i primi tre turni di Conteggio, ogni Fazione riceve una nuova carta Tecnologia. Ricevono la loro carta "I" dopo il primo turno di Conteggio, la "II" dopo il secondo e la "III" dopo il terzo. Come promemoria, questo numero è indicato anche accanto ai primi tre valori numerici sul tracciato Conteggio



Bonus.

Le capacità sono cumulative. Quando viene ricevuta la capacità "II", la capacità "I" e quella elencata sulla Scheda di Fazione rimangono disponibili. Dopo avere eseguito il conteggio, la carta ROCCIANTE viene passata al giocatore che possiede meno Punti Controllo. Se due giocatori sono in parità, la carta va al giocatore più in basso sul tracciato Iniziativa.



LA ROCINANTE

La Rocinante è sempre controllata da un giocatore. All'inizio della partita viene assegnata al controllo del giocatore che agisce per ultimo, quindi passa al giocatore che ha meno Punti Controllo al termine di ogni turno di Conteggio. Quando la Rocinante passa di mano, il suo segnalino non si sposta sulla mappa, ma rimane nell'Orbita attualmente occupata. La scheda Rocinante viene invece passata al giocatore, sia per indicare chi ne ha il controllo, sia per mostrargli le sue capacità speciali.



Controllare la Rocinante conferisce due vantaggi:

1. La nave conta come una flotta a qualsiasi fine, con l'eccezione che non può MAI essere rimossa dal tabellone. Qualsiasi effetto che rimuove una flotta non può essere utilizzato contro la Rocinante.
2. Durante un turno di Conteggio, anziché giocare un Evento Custodito, il giocatore che la controlla può scegliere una delle quattro capacità speciali indicate sulla sua scheda:

- **James Holden:** posiziona 1 Influenza su qualsiasi punto della mappa
- **Naomi Nagata:** muovi la Rocinante di 1 zona e rimuovi 1 flotta avversaria nell'Orbita di destinazione
- **Alex Kamal:** Muovi la Rocinante in qualsiasi Orbita della mappa
- **Amos Burton:** rimuovi 1 flotta avversaria dall'Orbita della Rocinante per ogni flotta amica presente lì (inclusa la Rocinante)

<p>ROCINANTE</p>	<p>JAMES HOLDEN</p>	<p>NAOMI NAGATA</p>
<p>Conta come una delle tue flotte a qualunque fine di gioco.</p> <p>Non può mai essere rimossa dal gioco.</p> <p>Tuoi utilizzare una delle capacità dell'equipaggio durante un turno di Conteggio anziché giocare un Evento Custodito.</p> <p>Dopo un turno di Conteggio, passa questa scheda al giocatore che possiede meno PC di tutti. In caso di parità, la scheda passa al giocatore più in basso sul tavolo di iniziativa.</p>	<p>Posiziona 1 Influenza su qualsiasi punto della mappa.</p>	<p>Muovi la Rocinante di 1 zona e rimuovi 1 flotta avversaria nell'Orbita di destinazione.</p>
	<p>ALEX KAMAL</p>	<p>AMOS BURTON</p>
	<p>Muovi la Rocinante in qualsiasi Orbita della mappa.</p>	<p>Rimuovi 1 flotta avversaria dall'Orbita della Rocinante per ogni flotta amica lì presente (inclusa la Rocinante).</p>

FINE DELLA PARTITA E VITTORIA

Non appena viene pescata dal mazzo la sesta carta CONTEGGIO, il gioco finisce e si passa immediatamente al turno di Conteggio Finale. La sesta carta CONTEGGIO non deve essere scelta da un giocatore: il gioco termina non appena viene pescata alla fine di un turno.

Se sul tracciato Azione vi sono altre carte CONTEGGIO, vengono scartate e i loro punti non vengono assegnati. Ciò significa che possono essere stati scelti meno di cinque Settori Bonus.

Quando la partita finisce, i giocatori svolgono il Conteggio Finale usando la normale procedura di conteggio dei punti, tranne per il fatto che non viene scelto alcun Settore Bonus. Il giocatore a sinistra di chi ha la carta Rocinante deve decidere se intende usare per primo un Evento Custodito.

Di conseguenza, il giocatore che controlla la Rocinante sarà l'ultimo ad avere la possibilità di

giocare un Evento Custodito o utilizzare una delle capacità della Rocinante prima del conteggio dei punti.

Dopo che ogni giocatore ha avuto l'opportunità di giocare un Evento, TUTTE LE BASI vengono conteggiate per 5/3/1 punti per il primo/secondo/terzo giocatore, a prescindere dal Settore in cui si trovano. Le Risorse Cruciali possono fornire normalmente i loro punti bonus.

Il giocatore che possiede il maggior numero di Punti Controllo vince la partita.

In caso di pareggio, vince il giocatore più in alto sul tracciato Iniziativa.

Se si verifica un pareggio in una partita a due giocatori, vince il giocatore che controllava la Rocinante al momento di passare al conteggio finale.

THE EXPANSE - IL GIOCO DA TAVOLO

CONSULENTE ALLO SVILUPPO DEL GIOCO: James S.A. Corey
IDEAZIONE DEL GIOCO: Geoff Engelstein
PROGETTO GRAFICO Richard Dadisman
RESPONSABILE DELL'EDIZIONE ITALIANA: Silvio Negri-Clementi
TRADUZIONE: Marco Crosa
IMPAGINAZIONE: Davide Corsi
HANNO COLLABORATO: Kelly Stocco, Francesco Testini e Andrea Vigiak.

©2017 Expanding Universe Productions THE EXPANSE e tutti i marchi e i relativi loghi sono trademark di Expanding Universe Productions LLC. Tutti i diritti riservati.

©2017 WIZKIDS/NECA. LLC, WIZKIDS e i relativi marchi e loghi sono di proprietà di Wizkids. Tutti i diritti riservati.

Edito in Italia da Pendragon Game Studio srl - Via Curtatone, 6, 20122 Milano - www.pendragongamestudio.com/it - info@pendragongamestudio.com

Tutti i diritti riservati. Conservate queste istruzioni per riferimenti futuri. Qualsiasi riproduzione o traduzione anche parziale, se non autorizzata, è severamente vietata. I componenti potrebbero variare durante la produzione finale da quanto illustrato sul regolamento e sulla scatola. **ATTENZIONE:** Non adatto a bambini di età inferiore ai 36 mesi, contiene piccole parti che se ingerite potrebbero provocare soffocamento. Fabbricato in Cina.

WIZKIDS

NECA

WIZKIDS/NECA, LLC
603 Sweetland Ave.
Hillside, NJ 07205 USA

www.wizkids.com



Pendragon Game Studio
Via Curtatone, 6
Milano 20122

www.pendragongamestudio.com/it



SOMMARIO DEL TURNO

OPZIONE 1: SCEGLI UNA CARTA DAL TRACCIATO AZIONE

- A. Utilizza o tieni in serbo un Evento per te.
- B. Utilizza i Punti Azione indicati sulla carta. Quindi, un'altra fazione idonea può scegliere di utilizzare o custodire l'Evento spostandosi in fondo al tracciato Iniziativa.

Custodire un Evento costa 1 PC.

Se la carta scelta è una carta CONTEGGIO, si esegue immediatamente un turno di Conteggio.

Opzione 2: GIOCA UN EVENTO CUSTODITO

TERMINOLOGIA DEGLI EVENTI

Ecco un breve glossario dei termini usati sulle carte Evento:

COLLEGATA: una Base è assegnata all'Orbita in cui si trova e viceversa. Esempio: Luna è collegata all'Orbita della Terra. L'Orbita della Terra è collegata a Luna, Eurasia e Africa. L'Orbita di Vesta è collegata alla Base Vesta.

INFLUENZA ORBITALE: si detiene influenza in un'Orbita se si possiede almeno un cubo Influenza in una Base a essa collegata.

BASE CONTROLLATA: una Base è considerata

“Controllata” da un giocatore se questi otterrebbe il primo posto qualora venisse eseguito un conteggio.

BASI FORNITRICI: una 'Base fornitrice di Cibo' è una Base con l'icona Cibo. Una 'Base Tecnologica' è una Base con l'icona Tecnologia, e via dicendo.

BASE TERRESTRE, BASE MARZIANA ECC: una Base terrestre è qualsiasi Base collegata all'Orbita della Terra. Analogamente, una Base marziana, gioviana o saturniana è qualsiasi Base collegata alle Orbite dei rispettivi pianeti.