



ETHER ORE

AN EXPANSION FOR

FAR SPACE FOUNDRY



== DAN MANFREDINI ==



Warning! This game contains small pieces and is not suitable for children under three years of age.

FSF: ETHER ORE EXP. TVG0004

7 48252 07209 2



Copyright © 2015
Terra Nova Games, LLC.
All Rights Reserved.
Made in China.

A1.0 PANORAMICA DI ETHER ORE

La Federazione ha scoperto un sistema planetario inabitato all'interno del remoto Sistema Ether. Dopo accurate ricerche, gli Ingegneri Federali hanno individuato una cintura di asteroidi ricca di minerali rari e preziosi; nella zona verrà messa in funzione una nuova fonderia adibita all'estrazione di queste risorse. Sarai in grado di aiutare la Federazione a trarre il massimo profitto da questa fortunosa scoperta?

4 CARTE MINERALE



10 GETTONI AURIUM



10 GETTONI PALLIDON



10 GETTONI TERRIUM



10 GETTONI EMERITE



3 CARTE PRODOTTO

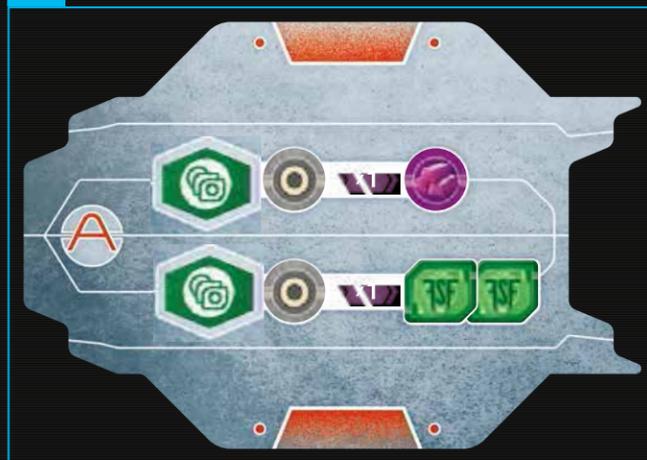


18 GETTONI PRODOTTO



2 SACCHETTI DI STOFFA

1 MODULO MERCANTILE GALATTICO



A2.0 PREPARAZIONE DI ETHER ORE

Procedi con la preparazione del gioco come di consueto, eccetto che per le seguenti modifiche:

- 1 Scegli uno dei due minerali standard (skyrite o rubion) e metti tutti i relativi gettoni nel sacchetto. Metti il sacchetto sull'asteroide (Il secondo sacchetto si utilizza nella variante).
- 2 Scegli a caso un minerale dell'espansione e metti tutti i suoi 10 gettoni nel sacchetto.
- 3 Prendi la carta del minerale scelto e piazzala a fianco dell'asteroide come promemoria.
- 4 Se stai utilizzando il Terrium, scegli a caso una delle carte prodotto dell'espansione. Nelle partite a tre o quattro giocatori puoi scegliere se utilizzarne una oppure due.
- 5 Inserisci il modulo Mercantile Galattico tra la plancia della Fonderia Alpha e il modulo Azioni.

A3.0 GIOCARE CON ETHER ORE

Quando prendi dei minerali da un asteroide con un sacchetto, peschi casualmente un numero di gettoni minerali in base alla tua capacità di trasporto. Scegli quali minerali trasportare e rimetti i restanti nel sacchetto. In alcuni casi ti capiterà di ottenere un mix di minerali standard e dell'espansione.



ESEMPIO A3.0a - Atterri sull'asteroide di skyrite con una capacità di trasporto pari a cinque. Peschi a caso cinque minerali dal sacchetto - tre skyrite e due terrium. Siccome disponi di due soli spazi nel tuo magazzino, decidi di raccogliere soltanto un'unità di terrium e una di skyrite. Il resto dei minerali che hai pescato torna nel sacchetto.

Nota: Dopo aver effettuato la pesca dei minerali puoi sempre scegliere quanti e quali minerali trasportare (in base alla tua capacità di trasporto).



ESEMPIO A3.0b - Atterri sull'asteroide di rubion con una capacità di trasporto pari a tre. Peschi a caso tre minerali dal sacchetto - tre pallidon. Siccome disponi di un solo spazio nel tuo magazzino e hai disperatamente bisogno di rubion, decidi di non raccogliere alcun minerale dei tre che hai pescato. I tre pallidon tornano nel sacchetto.

Una volta in gioco, i minerali dell'espansione vengono immagazzinati e trasportati nello stesso modo dei minerali standard. Ogni volta che scarti un minerale che ha come provenienza il sacchetto, torna nel sacchetto stesso.

A3.1 COMMERCANTI GALATTICI

I Commercianti Galattici sono molto interessati a questi nuovi minerali. Quando interagisci con loro, puoi utilizzare i minerali in uno dei modi seguenti:

- 1 Puoi vendere (scartare sull'asteroide) un rubion proveniente dal tuo magazzino per ottenere due crediti (come nel gioco base).
- 2 Puoi vendere (scartare sull'asteroide) un minerale dell'espansione proveniente dal tuo magazzino per ottenere due crediti.
- 3 Puoi vendere (scartare sull'asteroide) un minerale dell'espansione proveniente dal tuo magazzino per ottenere un galactum.

A4.0 PUNTEGGIO DI ETHER ORE

Al termine della partita ogni gettone di minerale dell'espansione vale un punto come quelli standard.

In aggiunta, ogni tipo minerale dell'espansione conta come singola tipologia quando viene calcolato il bonus di diversità tra merci/risorse.

A4.1 AURIUM (MINERALE DORATO)

L'Aurium deriva da una rara combinazione di oro e detriti spaziali. E' molto ricercato per via di questa peculiarità. Puoi spendere un gettone di aurium invece di utilizzare un credito. NON può essere scambiato per un credito - fino a quando non viene utilizzato, l'aurium occupa uno spazio come gli altri minerali.

A4.2 PALLIDON (MINERALE BIANCO)

Il Pallidon è un raro minerale bianco che può essere caricato elettricamente. Il pallidon, al pari dei prodotti, può essere elettrificato tramite la Stazione di Carica della Fonderia Beta. A fine partita, il pallidon conta come prodotto elettrificato durante il conteggio dei punti bonus per i prodotti elettrificati.

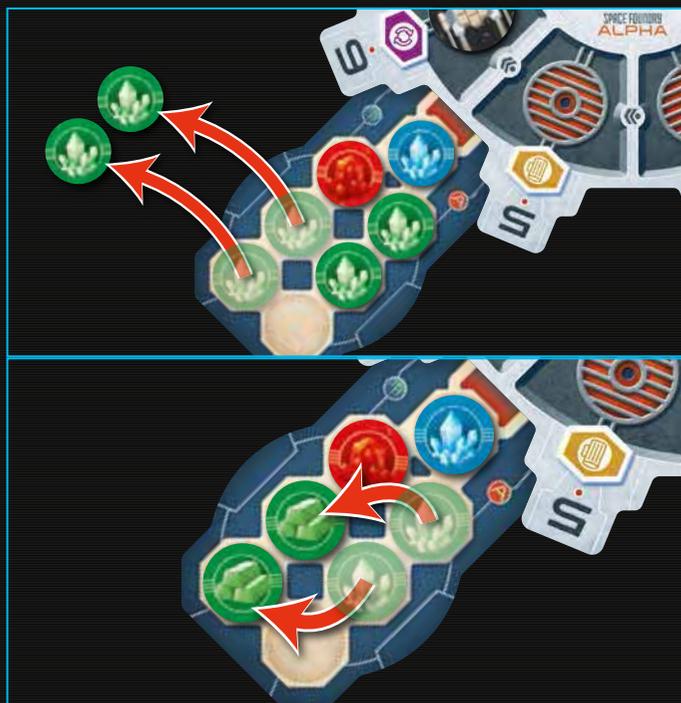
A4.3 TERRIUM (MINERALE MARRONE)

Il Terrium è un minerale marrone molto particolare. Si tratta infatti di un catalizzatore in grado di generare forti reazioni esplosive. Si è rivelato molto utile nella creazione di dispositivi incendiari. Il terrium viene utilizzato per creare i prodotti speciali inseriti in quest'espansione.

A4.4 **EMERITE** (MINERALE VERDE)

L'Emerite è un minerale che viene utilizzato per creare lastre metalliche di emeron; si tratta di una lega ultra-resistente utilizzata per le riparazioni nello spazio. L'emerite viene lavorata all'interno degli altoforni della Fonderia Alpha.

Utilizzando questo processo di trasformazione, puoi effettuare la lavorazione della skyrite e del rubion (come nel gioco base) o, in alternativa, dell'emerite. In tal caso, scarta (nel sacchetto) un gettone di emerite per convertirne (capovolgerne) un secondo in emeron. Entrambi i gettoni devono trovarsi nel tuo magazzino. Puoi effettuare questa conversione un qualsiasi numero di volte.



ESEMPIO A4.4 - Utilizzi il processo di trasformazione quando nel tuo magazzino sono stivati una skyrite, un rubion e quattro emerite. Trasformi l'emerite due volte: scarti due gettoni di emerite per convertirne altrettanti in emeron. Anche se hai ancora una skyrite e un rubion a disposizione, in questo turno non potrai procedere con la loro trasformazione in quanto un tipo di lavorazione esclude l'altra. Termini il tuo turno con una skyrite, un rubion e due emeron.

Ogni gettone di emeron vale tre punti (non uno) al termine della partita. Nel calcolo del bonus di diversità a fine partita, emerite ed emeron vengono considerate come due risorse differenti.

A5.0 VARIANTI

A5.1 **PIU' MINERALI**

Puoi mettere due o più minerali dell'espansione all'interno del sacchetto.

A5.2 **PIU' ASTEROIDI**

Ogni asteroide ha un proprio sacchetto con all'interno un minerale dell'espansione.

A6.0 RINGRAZIAMENTI

AUTORE

Dan Manfredini

[@GameDesignerDan](#)

DESIGN GRAFICO E ARTISTICO

Adam P. McIver

[@CR8DPT](#) & [@ad7m](#)

SVILUPPO DEL GIOCO

Justin Schaffer & Robert Garza

[@TerraNovaGames](#)

PLAYTESTERS

Kelly Manfredini, Christopher Fritel, Carl Feierabend, Handinata Tanudjaja, Winno Andrew

TRADUZIONE IN ITALIANO

Francesco Tamagnone