

Setup Iniziale: ogni giocatore riceve 7 esagoni (1 pianeta madre al centro, 1 colonia, 1 asteroidi e 4 spazio normale), le carte dei rispettivi pianeti e i segnalini liv ind e liv tec (pianeta madre: tec=3 ind=8, colonia tec=ind=2), riceve 3 Scout (Sct), 2 Trasportatori (Trn) e 1 una System Station (SS) da sistemare come vuole nei 7 esagoni.

Obiettivo: Vince la partita il primo giocatore che al termine del turno dell'ultimo giocatore ha 50 punti vittoria (ogni liv di ind dà diritto a 2 punti vittoria, quindi Punti Vittoria = (Somma liv ind)*2)

Alla fine di ogni turno si decide in modo casuale quale sarà l'ordine dei giocatori nel prossimo turno. NON si decide all'inizio quale sarà l'ordine dei giocatori ma alla fine del turno del primo giocatore verrà sorteggiato il secondo e così via..

Un giocatore può eseguire tutte le fasi o può saltarne alcune ma deve eseguirle in ordine.

- Fase Economica** : puoi eseguire UNA delle seguenti azioni
 - Incrementare il liv di ind (se è pari o inferiore al lv di tec)
 - Incrementare il liv di tec (se è pari o inferiore al lv di ind) se facendo ciò aumenti il liv di civilizzazione (= max liv di tec da te controllato) quel pianeta salta la sua prossima fase Economica)
 - Costruire nuove unità (considerando il costo e il liv di tec richiesto)
- Fase di movimento** : puoi muovere tutte o alcune delle tue unità, non c'è limite al numero di unità che può essere presente in un esagono, solo gli Scout possono esplorare gli esagono sconosciuti (andare oltre i bordi della mappa) e devono avere almeno 2 lati in comune con la mappa, e il numero di esagoni che vuoi esplorare deve essere pari o inferiore al livello di civilizzaz.
- Fase di Esplorazione** : pesca un esagono per ogni esagono sconosciuto in cui hai almeno uno Scout
- Fase di Colonizzazione** : se una colonizzatrice si trova nell'esagono di un pianeta disabitato puoi colonizzarlo, rimuovi la colonizzatrice prendi la carta corrispondente al pianeta che avrà liv ind=liv tec=1
- Fase di Combattimento** : se una tua nave militare si trova in un esagono con unità militari o stazioni avversarie DEVI attaccare tutte le unità presenti nell'esagono anche se appartengono a giocatori diversi. Se l'esagono contiene solo navi civili avversarie puoi scegliere se attaccare o meno queste unità. Il giocatore di turno è l'attaccante, l'altro è il difensore, prendi gli scudi se le tue unità ne hanno, NON si rigenerano durante i round di combattimento. 1) L'attaccante tira un dado per ogni nave militare, fa un numero di danni pari al risultato del dado se il risultato del dado è pari o inferiore all'**attacco** della nave. 2) Il Difensore tira un dado per ogni nave e stazione (tranne la se ha una colonizzatrice), fa un numero di danni pari al risultato del dado se il risultato del dado è pari o inferiore alla **difesa** della nave. 3) per ogni danno inflitto, l'attaccante rimuove uno segnalino scudo o un'unità del difensore (per distruggere un unità con gli scudi bisogna prima aver distrutto tutti i suoi scudi). Poi il difensore per ogni danno inflitto rimuove uno segnalino scudo o un'unità dell'attaccante. 4) Prima l'attaccante poi il difensore possono scegliere se ritirarsi, comunque chi sceglie di ritirarsi deve lasciare nell'esagono una nave militare per ogni nave militare presente e spostare le rimanenti unità in un esagono adiacente, se non può farlo non può ritirarsi. 5) **Fine del Combattimento** : il combattimento può terminare se : uno dei 2 schieramenti è distrutto; dopo 3 round consecutivi non viene inflitto nessun danno (in questo caso l'attaccante DEVE ritirare tutte le sue unità spostandole in un esagono adiacente e non è necessario lasciare unità nell'esagono dove si è svolta la battaglia); l'attaccante perde tutte le sue unità militari danno (in questo caso l'attaccante DEVE ritirare tutte le sue unità spostandole in un esagono adiacente e non è necessario lasciare unità nell'esagono dove si è svolta la battaglia).

Setup Iniziale: ogni giocatore riceve 7 esagoni (1 pianeta madre al centro, 1 colonia, 1 asteroidi e 4 spazio normale), le carte dei rispettivi pianeti e i segnalini liv ind e liv tec (pianeta madre: tec=3 ind=8, colonia tec=ind=2), riceve 3 Scout (Sct), 2 Trasportatori (Trn) e 1 una System Station (SS) da sistemare come vuole nei 7 esagoni.

Obiettivo: Vince la partita il primo giocatore che al termine del turno dell'ultimo giocatore ha 50 punti vittoria (ogni liv di ind dà diritto a 2 punti vittoria, quindi Punti Vittoria = (Somma liv ind)*2)

Alla fine di ogni turno si decide in modo casuale quale sarà l'ordine dei giocatori nel prossimo turno. NON si decide all'inizio quale sarà l'ordine dei giocatori ma alla fine del turno del primo giocatore verrà sorteggiato il secondo e così via..

Un giocatore può eseguire tutte le fasi o può saltarne alcune ma deve eseguirle in ordine.

- Fase Economica** : puoi eseguire UNA delle seguenti azioni
 - Incrementare il liv di ind (se è pari o inferiore al lv di tec)
 - Incrementare il liv di tec (se è pari o inferiore al lv di ind) se facendo ciò aumenti il liv di civilizzazione (= max liv di tec da te controllato) quel pianeta salta la sua prossima fase Economica)
 - Costruire nuove unità (considerando il costo e il liv di tec richiesto)
- Fase di movimento** : puoi muovere tutte o alcune delle tue unità, non c'è limite al numero di unità che può essere presente in un esagono, solo gli Scout possono esplorare gli esagono sconosciuti (andare oltre i bordi della mappa) e devono avere almeno 2 lati in comune con la mappa, e il numero di esagoni che vuoi esplorare deve essere pari o inferiore al livello di civilizzaz.
- Fase di Esplorazione** : pesca un esagono per ogni esagono sconosciuto in cui hai almeno uno Scout
- Fase di Colonizzazione** : se una colonizzatrice si trova nell'esagono di un pianeta disabitato puoi colonizzarlo, rimuovi la colonizzatrice prendi la carta corrispondente al pianeta che avrà liv ind=liv tec=1
- Fase di Combattimento** : se una tua nave militare si trova in un esagono con unità militari o stazioni avversarie DEVI attaccare tutte le unità presenti nell'esagono anche se appartengono a giocatori diversi. Se l'esagono contiene solo navi civili avversarie puoi scegliere se attaccare o meno queste unità. Il giocatore di turno è l'attaccante, l'altro è il difensore, prendi gli scudi se le tue unità ne hanno, NON si rigenerano durante i round di combattimento. 1) L'attaccante tira un dado per ogni nave militare, fa un numero di danni pari al risultato del dado se il risultato del dado è pari o inferiore all'**attacco** della nave. 2) Il Difensore tira un dado per ogni nave e stazione (tranne la se ha una colonizzatrice), fa un numero di danni pari al risultato del dado se il risultato del dado è pari o inferiore alla **difesa** della nave. 3) per ogni danno inflitto, l'attaccante rimuove uno segnalino scudo o un'unità del difensore (per distruggere un unità con gli scudi bisogna prima aver distrutto tutti i suoi scudi). Poi il difensore per ogni danno inflitto rimuove uno segnalino scudo o un'unità dell'attaccante. 4) Prima l'attaccante poi il difensore possono scegliere se ritirarsi, comunque chi sceglie di ritirarsi deve lasciare nell'esagono una nave militare per ogni nave militare presente e spostare le rimanenti unità in un esagono adiacente, se non può farlo non può ritirarsi. 5) **Fine del Combattimento** : il combattimento può terminare se : uno dei 2 schieramenti è distrutto; dopo 3 round consecutivi non viene inflitto nessun danno (in questo caso l'attaccante DEVE ritirare tutte le sue unità spostandole in un esagono adiacente e non è necessario lasciare unità nell'esagono dove si è svolta la battaglia); l'attaccante perde tutte le sue unità militari danno (in questo caso l'attaccante DEVE ritirare tutte le sue unità spostandole in un esagono adiacente e non è necessario lasciare unità nell'esagono dove si è svolta la battaglia).