

Introduzione: InterSpace è un gioco di esplorazione e conquista da 2 a 6 giocatori. Prenderai il controllo di un impero che si espande oltre il proprio pianeta natale.

Obiettivo: Vince la partita il primo giocatore che al termine del turno di gioco (= al termine del turno dell'ultimo giocatore) ha 50 punti vittoria (ogni livello di industrializzazione dà diritto a 2 punti vittoria).

Definizioni (in parentesi quadre è scritta la traduzione inglese della parola precedente):

Esagoni [Hex, Hexes] : la più piccola parte in cui può essere suddivisa lo spazio, vi si possono trovare pianeti, asteroidi, buchi neri etc...

Risorse [Resources] : sono in generale tutti quelle “materie prime” che si possono caricare sui Trasporti (Trn) e si possono tenere (senza nessun limite alla quantità) nello spazio “risorse e Nuove unità” di un pianeta; suddivise in :

IOU : materia prima che un pianeta può usare per costruire nuove navi [ships] o per incrementare il suo livello industriale o di tecnologia. Le IOU possedute da un pianeta si mettono sulla sua carta pianeta nello spazio Risorse e Nuove unità [Resources and New units]. Le IOU rimangono sul pianeta se non vengono utilizzate;

Minerali [Ore] : detriti raccolti dagli asteroidi o prodotti da UNA colonia (scelta fra le proprie);

Merci [Trade Goods] : merci che vengono prodotte per poi essere scambiate con altri giocatori.

Livello di Industrializzazione : indica *QUANTE* IOU (e minerali) vengono prodotti dal pianeta (più è alto meglio è), concorre nel conteggio dei punti vittoria, ogni livello di industrializzazione dà diritto a 2 punti vittoria.

Livello di Tecnologia : indica *QUALI* unità possono essere costruite sul pianeta (più è alto meglio è).

Livello di Civilizzazione : è il massimo Liv di Tecnologia fra i tuoi pianeti (e non può diminuire anche se il tuo pianeta col più alto liv di tecnologia viene conquistato), determina di quanti esagoni si possono muovere le tue unità (il movimento delle unità, indicato con la lettera V, è uguale al livello di civilizzazione diviso 2 arrotondato per eccesso)

Pianeta madre [Home World] : primo pianeta del tuo impero

Colonia [Colony] : un pianeta che è stato colonizzato con una Colonizzatrice [Colony Ship]

Pianeta Disabitato [Uninhabited Planet] : un pianeta non ancora colonizzato pescato dal Box Esplorazione

Regione dello Spazio [Region] : un'area formata da 7 esagoni, in cui un esagono è circondato da altri 6. All'inizio della partita ogni giocatore inizia nella sua regione dello spazio, che è *SEPARATA* da quella degli altri giocatori

Esagono inesplorato [Unknown Hex] : un esagono al di fuori della mappa non ancora rivelato. Solo gli scout si possono muovere al di fuori della mappa.

Box Esplorazione [Exploration Box] : contenitore opaco dal quale vengono pescati gli esagoni nella fase di esplorazione [Exploration Step] per allargare la mappa.

Unità [Unit] : esistono 2 tipi di unità : le Navi [Ships] e le Stazioni [Stations]

Navi [Ships] : si dividono in Navi civili [Civilian Ships] che non possono attaccare e Navi Militari [Warships] che possono attaccare,

Navi Civili : (in parentesi tonde l'abbreviazione, in quelle quadre la traduzione in inglese)

Scout (Sct) [Scout] : unità con cui puoi esplorare lo spazio. Inizi il gioco con 3 Sct

Trasportatore (Trn) [Transport] : può trasportare fino a 6 risorse. Inizi il gioco con 2 Trn.

Estrarre i minerali [Mining] : durante la tua “Fase di Produzione” se hai un o più Trn in un esagono che contiene gli **Asteroidi** puoi provare a estrarre dei minerali dagli asteroidi. Per estrarre i minerali, tira UN dado e aggiungi al risultato del dado il numero di Trn che hai in quell'esagono. Inoltre sottrai 1 per ogni **giocatore avversario** che ha almeno un Trn nell'esagono in cui stai provando a estrarre i minerali. Consulta la tabella per vedere quanti minerali sono stati prodotti. Tutti i minerali prodotti devono essere caricati immediatamente su un Trn, altrimenti verranno persi. Gli asteroidi non finiranno mai i minerali.

Risultato (dado + mod)	Effetto
1 o 2	Perdi un Trn
3	Nessun minerale prodotto
4, 5 o 6	2 minerali prodotti
7 o più	4 minerali prodotti

Scambi : gli scambi possono avvenire nella fase di contatto [contact phase], quando due o più Trn (di due giocatori diversi) si trovano nello stesso esagono e si scambiano le risorse. Le merci, in particolare, non hanno un prezzo, che viene deciso dai giocatori al momento dello scambio. Le risorse possono essere scambiate per ricevere protezione, per convincere qualcuno a diventare alleato, etc..

Colonizzatrice (Col) [Colony Ship] : puoi colonizzare i pianeti disabitati, quando fai ciò la colonizzatrice viene “assorbita dal pianeta” e quindi è distrutta. Ciò avviene nella fase di Colonizzazione [Colonization Step], semplicemente rimuovi la tua Col dall'esagono prendi la carta corrispondente al pianeta, che inizia con il livello di industrializzazione e di tecnologia entrambi pari a 1 e 6 IOU.

Navi Militari : (in parentesi tonde l'abbreviazione, in quelle quadre la traduzione in inglese)

Caccia Leggero (PB) [Patrol Boat] : la più piccola nave militare. Ha movimento particolare.

Movimento Caccia Leggero (PB) : quando questa nave si muove da un esagono in cui è presente un pianeta o una stazione alleata può muoversi liberamente, se invece parte da un esagono in cui NON è presente un pianeta o una stazione alleata DEVE terminare il suo movimento in un esagono in cui è presente un pianeta o una stazione alleata, altrimenti è distrutta

Nave d'Assalto (AB) [Assault Boat] : l'unica nave capace di conquistare i pianeti secondo questa regola

Conquista di un pianeta [Planetary Conquest] : se durante lo step "5. Contatto" (o dopo un combattimento, se è avvenuto) le tue AB si trovano su un pianeta avversario, e in quell'esagono non sono rimaste altre unità avversarie, le tue AB possono provare a conquistare quel pianeta (ovviamente una sola volta per turno). Prima di iniziare la conquista indica QUANTE AB presenti in quell'esagono tenteranno la conquista, le altre AB non prenderanno parte alla conquista e non potranno essere distrutte. Il Pianeta che subisce la conquista si difende in questo modo : l'attacco del pianeta è pari a metà del suo liv di tecnologia, arrotondato per eccesso. Poi il proprietario del pianeta lancia un numero di dadi pari al suo liv di industrializzazione, per ogni dado il cui risultato è pari o inferiore all'attacco del pianeta eliminate UNA AB. Le AB non attaccano il pianeta, ma se una o più AB sopravvivono all'attacco del pianeta, il pianeta è conquistato, l'attaccante prende la carta pianeta, **scarta tutte le unità presenti sulla carta pianeta**, ma il pianeta mantiene il suo liv di tecnologia, di industrializzazione e TUTTE le risorse presenti sul pianeta (IOU, minerali e merci). Ex: Marco prova a conquistare Mesu, il pianeta di Luca con 4 AB. Mesu ha liv di tec pari a 5 e liv di industr è 6, quindi il suo attacco è 3 ($5/2=2,5$). Luca tira 6 dadi: su un dado esce 1, su un dado esce 3 e sugli altri dadi escono numeri maggiori di 3, quindi Luca distrugge 2 AB di Marco, ma il suo pianeta viene conquistato lo stesso perché sono rimaste 2 AB su Mesu.

Destroyer (DD) [Destroyer] : più potente della Nave d'Assalto, sparare in due maniere, una normale (come tutte le altre navi) oppure in modalità fuoco di penetrazione

Fuoco di penetrazione : quando un DD spara in questa modalità deve perdere uno scudo (se non ne ha non può sparare in questa modalità), poi tira un dado, se esce un numero inferiore al proprio attacco (per il DD l'attacco è 3) infligge un numero di colpi pari al risultato del dado, e può infliggere questi alle unità avversarie che si trovano nella zona 1 o nella zona 0. (vedi la sezione combattimento per sapere di più)

Cruiser (CA) [Cruiser] : più potente del Destroyer, può esplorare gli esagono sconosciuti è l'unica nave che può ignorare il **Supporto** (vedi più avanti)

Nave da Guerra (BB) [BattleShip] : la nave militare più potente, può bombardare un pianeta :

Bombardamento di un pianeta [Bombardment] : se durante lo step "5. Contatto" una o più BB si trovano su un pianeta avversario puoi provare a bombardare quel pianeta. NB: puoi bombardare un pianeta anche se nell'esagono del pianeta sono presenti unità avversarie. Tira un dado per ogni BB che bombarda il pianeta, la somma dei dadi è il danno inflitto al pianeta e poi segui questa tabella per capire di quanto verrà ridotto il livello di ind di quel pianeta. Se il liv di ind viene ridotto almeno di UN liv, rimuovi tutte le unità presenti nello spazio "Risorse e Nuove unità" di quel pianeta. Se il liv di ind viene ridotto a 0 anche il liv di tec viene ridotto a 0 e quel pianeta diventa disabitato e può essere colonizzato.

Danno inflitto	Riduz Liv industr
0-2	0 liv
3-5	1 liv
6-10	2 liv
11+	3 liv

Stazioni : vengono utilizzate per difendere pianeti o navi e danno **Supporto** alle proprie navi

System Station (SS) : la più piccolo

Region Station (RS) : di media grandezza

Galaxy Station (GS) : la più grande

Unità	Tech	Attacco	Difesa	Scudi	Movimento	Costo	Num Max	Tipo
Scout (Sct)	1	0	1	0	V	6	6	Civile
Trasportatore (Trn)	1	0	1	0	V	4	12	Civile
Colonizzatrice (Col)	2	0	0	0	V/2	8	6	Civile
Caccia Leggero (PB)	2	1	1	0	V+1	2	18	Militare
Nave d'Assalto (AB)	4	2	2	1	V	6	14	Militare
Destroyer (DD)	5	3	3	2	V	10	10	Militare
Cruiser (CA)	6	4	4	3	V	14	4	Militare
Nave da Guerra (BB)	7	5	5	4	V	18	2	Militare
System Station (SS)	3	0	2	2	V/2	6	10	Stazione
Region Station (RS)	5	0	4	4	V/2	12	4	Stazione
Galaxy Station (GS)	8	0	6	6	V/2	24	2	Stazione

Tech : livello di tecnologia necessario per costruire quella nave su un pianeta

Attacco : durante il combattimento, l'attaccante tirando un dado, se esce un numero pari o inferiore al numero indicato allora il difensore subisce tanti colpi [hits] pari al numero uscito sul dado

Difesa : durante il combattimento, il difensore tira un dado, se esce un numero pari o inferiore al numero indicato allora l'attaccante subisce tanti colpi [hits] pari al numero uscito sul dado

Movimento : determinato dal livello di civilizzazione secondo questa tabella

Costo : risorse necessarie per costruire quell'unità

Num Max : numero massimo di unità che si possono avere (limite determinato dai segnalini)

Liv. Civ.	V	V/2	V+1
1,2	1	1	2
3,4	2	1	3
5,6	3	2	4
7,8	4	2	5

Supporto [Support] : TUTTE le navi (tranne il cruiser) DEVONO trovarsi in un esagono che è entro il raggio di supporto dei propri pianeti (pianeta madre o colonie) o delle proprie stazioni. Nessuna nave può volontariamente spostarsi in un esagono in cui non avrebbe più Supporto. Se una nave si trova al di fuori del raggio di supporto (perché ad esempio la RS che le forniva supporto è stata distrutta), i suoi scudi diventano 0, e il suo attacco e difesa diventano 1. Uno Sct (o CA) non può esplorare un esagono se si trova al di fuori del raggio di supporto, così come non si può colonizzare un pianeta né conquistarlo né bombardarlo. Gli effetti negativi dell'essere al di fuori del raggio di supporto cessano immediatamente appena la nave ritorna nel raggio di supporto di un suo pianeta/stazione. **Le stazioni non devono essere all'interno del raggio di supporto di altre stazioni o/e pianeti** (non avrebbe senso visto che sono loro a "produrre" supporto per le altre navi).

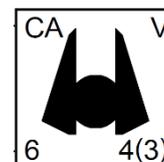
Raggio di supporto [support range] : per vedere se un'unità è all'interno del raggio di supporto semplicemente contate gli esagoni dal pianeta/stazione fino alla nave (non contate l'esagono in cui si trova il pianeta/stazione, ma contate l'esagono in cui si trova la nave). Tutti gli esagoni valgono 1, qualunque sia il tipo di esagono che attraversate, potete contare anche attraverso un WormHole considerando che spostarsi da un partner all'altro vale 1 (come tutti gli esagoni quindi). Seguite questa tabella per sapere se le vostre unità sono all'interno del raggio di supporto.

Nebula : Una stazione (SS, RS, GS) in una Nebula non produce supporto

Pianeta/stazione amichevole : un giocatore può dichiarare uno o più pianeti e/o stazioni come "amichevoli" verso le tue navi, in pratica questi pianeti/stazioni produrranno supporto per le tue navi. Questa dichiarazione va fatta (dal giocatore che vuole rendere amichevoli i suoi pianeti/stazioni) all'inizio della tua **fase di Movimento**

Pianeta o Stazione	Raggio di supporto
Pianeta Madre	2
Colonia	2
System Station SS	4
Region Station RS	6
Galaxy Station GS	8

Segnalini Unità : su ogni segnalino agli angoli sono rappresentate le varie caratteristiche di quella unità in alto a sx troviamo il tipo dell'unità [unit type], in basso a sx troviamo il liv di tec necessario per costruirla, in alto a dx troviamo il movimento [movement rate] dell'unità, in basso a dx troviamo l'attacco dell'unità [combat rating] e fra parentesi tonde il numero di scudi [shields]. Conviene usare la tabella che contiene anche altre informazioni.



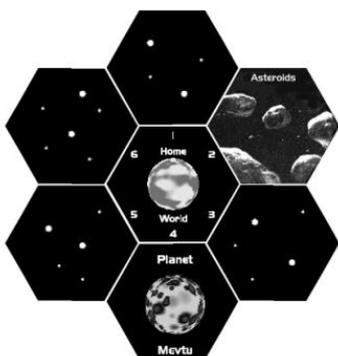
Carte Pianeta : si usa solo la parte superiore delle carte pianeta con i numeri da 1 a 8 per indicare i liv di tec e di ind del pianeta tramite gli appositi segnalini, si usa il riquadro risorse e nuove unità [resources and new units] per mettere le unità appena costruite e le risorse.

Setup Iniziale

Ogni giocatore inizia con il pianeta madre circondato da 6 esagoni, 4 di spazio normale, 1 asteroide e 1 colonia, disposti a suo piacimento. Poi prende le carte corrispondenti ai pianeti e i segnalini per indicare i livelli di industrializzazione e di tecnologia, il pianeta madre parte con tec. pari a 3 e ind. pari a 8, la colonia con entrambi i livelli pari a 2. Ogni giocatore ha inoltre 3 Scout, 2 Trasporti e 1 System Station da disporre come vuole nei suoi esagoni

Turno di Gioco

Il turno di ogni giocatore è diviso in 2 fasi [phase] : la **fase economica** [economic phase] e la **fase di azione** [action phase], entrambe suddivise in vari step. Un giocatore può eseguire tutte le fasi/step, o può saltarne alcune ma deve eseguirle in ordine. **UN turno di gioco** termina quando l'ultimo giocatore termina la sua fase di azione



Fase economica

Tutti i giocatori possono eseguire la fase economica contemporaneamente (per velocizzare il gioco). Questa fase è suddivisa nei seguenti step:

1. Piazzamento [placement step]
2. Produzione [production step]
3. Comprare [purchase step]
4. Investimento [investment step]
5. Conversione [conversion step]

1. Piazzamento

Puoi (NON sei obbligato) mettere sulla mappa (sugli esagoni) le unità che hai costruito nei turni precedenti.

Ovviamente le unità costruite su un pianeta partiranno da quel pianeta. Unità avversarie presenti nello stesso esagono del tuo pianeta non impediscono che tu possa piazzare nuove unità.

2. Produzione

Il tuo pianeta madre e le tue colonie producono IOU. Inoltre UNA tua colonia può produrre minerali e puoi estrarre minerali dagli asteroidi

Pianeta madre : il tuo pianeta madre produce IOU pari al suo Liv di industrializzazione. Metti nello spazio “Risorse e Nuove unità” il numero di IOU corrispondente

Colonie : ogni tua colonia produce IOU pari al suo Liv di industrializzazione. Inoltre UNA tua colonia a tua scelta può produrre un numero di minerali pari alla metà suo livello di industrializzazione (arrotondato per eccesso). Metti nello spazio “Risorse e Nuove unità” le IOU e i minerali.

Minerali esauriti : dopo che la tua colonia ha prodotto minerali, tira 3 dadi : se il risultato è **pari o inferiore** al liv di industrializzazione della tua colonia, quella colonia non può più produrre minerali per il resto della partita, ma puoi scegliere un'altra colonia per produrre minerali.

Asteroidi : puoi estrarre minerali da un esagono “asteroidi” se hai almeno UN Trn in quell'esagono. **N.B.:** puoi estrarre minerali SOLO UNA VOLTA PER TURNO!

Estrarre i minerali [Mining] : Per estrarre i minerali, tira UN dado e aggiungi al risultato del dado il numero di Trn che hai in quell'esagono. Inoltre sottrai 1 per ogni **giocatore avversario** che ha almeno un Trn nell'esagono in cui stai provando a estrarre i minerali.

Consulta la tabella per vedere quanti minerali sono stati prodotti. Tutti i minerali prodotti devono essere caricati immediatamente su un Trn, altrimenti verranno persi.

Gli asteroidi non finiranno mai i minerali.

Risultato (dado + n° Trn)	Effetto
2 o meno	Perdi un Trn
3	Nessun minerale prodotto
4, 5 o 6	2 minerali prodotti
7 o più	4 minerali prodotti

3. Comprare

Puoi comprare nuove **unità** e metterle nello spazio “Risorse e Nuove unità” del pianeta su cui le hai costruite (poi nel **turno successivo** potrai metterle sulla mappa). Guarda la tabella per sapere il prezzo di ogni unità. Il pianeta su cui vuoi costruire una determinata unità deve avere un liv di tecnologia pari o superiore a quello dell'unità. Puoi anche costruire **merci** e puoi caricarle su un Trn **lo stesso turno** in cui le hai comprate (ovviamente devi avere un Trn nello stesso esagono del pianeta su cui hai costruito). Se vuoi costruire altre merci ma non hai altri segnalini merci disponibili puoi prendere le tue merci da un altro giocatore (questa regola serve affinché un giocatore avversario non possa tenere per tutta la partita le tue merci impedendoti di costruirne altre). Inoltre un pianeta per costruire nuove unità o merci deve usare **solo le proprie IOU** presenti nello spazio “Risorse e Nuove unità”

4. Investimento

Su ogni pianeta che controlli, puoi incrementare (o ridurre) il livello di industrializzazione o il livello di tecnologia o entrambi di **UN** livello. Puoi incrementare/ridurre i livelli nell'ordine che preferisci. Il costo dell'incremento del liv di ind dipende dall'attuale liv di ind e dal liv di tec di quel pianeta, il costo dell'incremento del liv di tec dipende solo dal livello di civilizzazione, guarda la tabella nella pagina successiva per i capire il costo. Inoltre un pianeta per incrementare il liv di ind o di tec deve usare **solo le proprie IOU** presenti nello spazio “Risorse e Nuove unità”. Il costo per **ridurre** di UN livello il livello di ind o di tec è ZERO IOU. Se porti a ZERO il livello di ind di un tuo pianeta anche il liv di tec diventa ZERO e il pianeta diventa disabitato e può essere di nuovo colonizzato. L'incremento del livello di tec o civilizzazione ha effetti immediati (ex su un pianeta aumenti il liv di tec da 4 a 5 e poi sullo stesso pianeta se vuoi aumentare anche il liv di ind controllerai la tabella considerando 5 come liv di tec)

5. Conversione

Puoi convertire i minerali, le merci e le unità in IOU.

Minerali : un pianeta può spendere 2 IOU per raffinare un minerale, rimuovi quel minerale dallo spazio “Risorse e Nuove unità” e tira un dado: metti nello spazio “Risorse e Nuove unità” del pianeta che ha raffinato il minerale un numero di IOU pari al risultato del dado.

Merci : un pianeta può convertire le **TUE** merci in 1 IOU, e può convertire le merci **di giocatori avversari** in un numero variabile di IOU : rimuovi la merce di un altro giocatore che vuoi convertire e tira un dado metti nello spazio “Risorse e Nuove unità” del pianeta che ha convertito le merci un numero di IOU pari al risultato del dado. Puoi scambiare risorse (IOU, merci e/o minerali) con altri giocatori nei seguenti modi: 1) puoi trasferire risorse da un tuo pianeta a un Trasportatore (Trn) di un altro gioc che si trova nello stesso esagono; 2) puoi trasferire risorse da un tuo Trn a un pianeta di un altro giocatore che si trova nello stesso esagono; 3) puoi trasferire risorse fra due Trn di giocatori diversi che si trovano nello stesso esagono.

Unità : puoi convertire le unità che si trovano in un esagono che contiene un tuo pianeta : rimuovi le unità che vuoi convertire e metti nello spazio “Risorse e Nuove unità” un numero di IOU pari alla metà del costo originale dell’unità.

Tabella: costo per incrementare il livello di ind

Incremento liv ind	Liv tec del pianeta	Costo IOU	
Da 1 a 2	1	4	
	2	2	
	3	1	
	4+	1	
Da 2 a 3	1	9	
	2	4	
	3	2	
	4+	1	
Da 3 a 4	1	16	
	2	8	
	3	4	
	4	2	
	5	1	
	6+	1	
Da 4 a 5	1	25	
	2	12	
	3	6	
	4	3	
	5	1	
	6+	1	
Da 5 a 6	1	46	
	2	18	
	3	9	
	4	4	
	5	2	
	6+	1	
Da 6 a 7	1	49	
	2	24	
	3	12	
	4	6	
	5	3	
	6+	1	
	Da 7 a 8	1	64
		2	32
3		16	
4		8	
5		4	
6		2	
7		1	
8		1	

Tabella: costo per incrementare il livello di tec

Incremento liv tec	Liv Civilizzazione	Costo IOU
Da 1 a 2	1	4
	2	2
	3	1
	4+	1
Da 2 a 3	2	9
	3	4
	4	2
	5+	1
	6+	1
Da 3 a 4	3	16
	4	8
	5	4
	6	2
	7	1
	8	1
	8+	1
Da 4 a 5	4	25
	5	12
	6	6
	7	3
	8	1
Da 5 a 6	5	36
	6	18
	7	9
	8	4
Da 6 a 7	6	49
	7	24
	8	12
Da 7 a 8	7	64
	8	32

Esempio di una fase economica: quello che segue è un esempio della fase economica del primo turno di un giocatore, che quindi possiede un pianeta madre e una colonia.

- Pianeta madre:

Produzione: siccome è il primo turno non ci sono unità nel riquadro “nuove unità e risorse” saltate lo step di Piazzamento. Il tuo pianeta madre ha un liv ind pari a 8 e produce 8 IOU, perciò metti un segnalino “5 IOU” e 3 segnalini “1 IOU” nello spazio “nuove unità e risorse”

Acquisto: compri uno Scout, controlla la tabella delle unità e vedi che costa 6 IOU, quindi rimuovi 1 segnalino 5 IOU e un segn 1 IOU, e metti uno Sct nello spazio “nuove unità e risorse”.

Decidi di saltare gli altri 2 step e di risparmiare le 2 IOU rimaste

- Colonia:

Produzione: di nuovo, siccome è il primo turno non ci sono unità nel riquadro “nuove unità e risorse” saltate lo step di Piazzamento. La tua colonia ha un liv ind pari a 2 quindi produce 2 IOU e 1 minerale perché una colonia a tua scelta può produrre un numero di minerali pari alla metà suo livello di industrializzazione (arrotondato per eccesso). Se il liv di ind della tua colonia era 3 o più, dopo aver prodotto i minerali dovevi tirare 3 dadi, se il risultato è inferiore al liv di industrializzazione della tua colonia, quella colonia non può più produrre minerali per il resto della partita, ma puoi scegliere un'altra colonia a cui far produrre minerali.

Conversione: salti le altre fasi e vai a convertire il tuo minerale: spendi 2 IOU e rimuovi il minerale, tiri il dado ed esce 3, e metti 3 IOU nello spazio “nuove unità e risorse”.

Mentre completi la fase economica gli altri faranno altrettanto, poi quando avrete terminato si passa alla Fase Azione.

Fase Azione

Nella fase Azione i giocatori esplorano lo spazio, questa fase è divisa in 5 step:

1. Determinare il giocatore attivo
2. Movimento [Movement step]
3. Esplorazione [Exploration step]
4. Colonizzazione [Colonization step]
5. Contatto [Contact step]

1. Determinare il giocatore attivo

Ogni turno viene deciso casualmente chi sarà il giocatore attivo: mettete un segn in una coppa per e poi pescate un segn, il proprietario di quel segn è il giocatore attivo. Quando il giocatore attivo ha completato tutte le fasi, pescate un altro segn e il proprietario sarà il prossimo giocatore attivo e così via...

2. Movimento

Puoi muovere tutte, alcune o nessuna delle tue unità. A seconda dell'esagono in cui entra un'unità spende 0, 1 o 2 PM. Vedi la sezione **esagoni e loro particolarità**.

I PM di un'unità sono indicati nell'angolo in alto a dx dei segn unità, e variano in base al tuo liv di Civilizzazione, infatti V è la metà del tuo liv di Civilizzazione (arrotondata per eccesso), anche $V/2$ va arrotondata per eccesso.

Solo gli scout e le cruiser (e le unità che si trovano nel loro esagono) possono spostarsi in un esagono sconosciuto (in pratica possono andare al di fuori della mappa), **si possono esplorare solo gli esagoni che hanno almeno 2 lati in comune con la mappa**, e il numero di esagoni che vuoi esplorare deve essere pari o inferiore al livello di civilizzazione. Uno Sct (o CA) non può esplorare un esagono se si trova al di fuori del raggio di supporto. Ricorda che il **Movimento Caccia Leggero** è particolare (vedi pag 2) e del **Supporto** (pag 3).

I **Trn** possono caricare e/o scaricare risorse in qualunque momento del loro movimento, ma quando scaricano le risorse **devono fermarsi**.

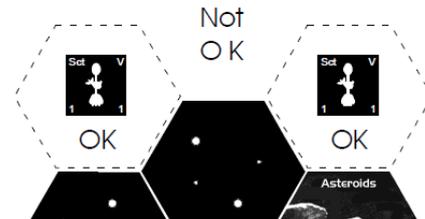
Le navi militari nemiche **BLOCCANO** il movimento.

Puoi entrare in un esagono che contiene le unità avversarie (sia civili che nemiche), ma puoi uscire da un esagono che contiene unità avversarie solo se: 1) le unità che vuoi muovere **iniziano** il movimento da questo esagono; 2) il giocatore avversario ti dà il permesso di lasciare l'esagono; 3) lasci in questo esagono 1 unità militare per ogni unità militare che si trova in questo esagono e puoi muovere tutte le altre unità (non è necessario che le unità lasciate siano uguali a quelle del nemico).

N.B.: se un giocatore ti dà il permesso di lasciare l'esagono tutte le tue unità possono lasciare l'esagono, l'altro giocatore non può scegliere quali unità possono lasciare l'esagono e quali no.

3. Esplorazione

Per ogni scout e/o cruiser che si trova in un esagono sconosciuto [unknown hex] pesca un esagono dal box esplorazione, e segui le regole a seconda del tipo di esagono pescato (se l'esagono pescato non è riportato piazzalo semplicemente sotto il tuo scout) **il numero di esagoni che vuoi esplorare deve essere pari o inferiore al livello di civilizzazione**. Qui vengono riportati gli esagoni che hanno effetto immediato quando vengono pescati:



Un'altra regione [another region] : vuol dire che la tua regione di spazio viene collegata con quella di un altro giocatore, se le regioni sono tutte già collegate metti un esagono di spazio vuoto e basta, altrimenti segui le regole riportate alla fine del regolamento sezione esagoni

Worm Hole [worm hole] : collega 2 regioni di spazio, anche se sono già collegate.

Pulsar [Pulsar] : è una stella instabile, tira un dado per ogni unità senza scudi [unshielded] che inizia il suo movimento in questo esagono o che entra in questo esagono, se il risultato è pari l'unità è distrutta. NON tirare il dado per lo scout (e le altre unità che si trovano con lo scout) quando una pulsar viene scoperta, tira il dado quando le unità si muoveranno dall'esagono

Null Space [Null Space] : tutte le unità che si trovano in questo esagono vengono distrutte (anche lo scout e tutte le unità associate che hanno scoperto questo esagono)

Se non ci sono più esagoni nessuno può esplorare altri esagoni.

4. Colonizzazione

Se hai una colonizzatrice [colony ship] nell'esagono di un pianeta disabitato, puoi colonizzare quel pianeta rimuovendo la colonizzatrice dalla mappa e prendendo la corrispondente carta pianeta. Nella colonia sia il liv ind che il liv di tec sono pari a 1, ed ha 6 IOU nello spazio *risorse e nuove unità*.

5. Contatto

Durante il tuo turno se in uno stesso esagono ci sono le tue unità insieme a quelle di un altro giocatore, DEVI chiedere il permesso di rimanere "pacificamente" in quell'esagono, se l'altro giocatore dice "No" allora inizia il combattimento. Se dice "Si" puoi rimanere, se poi quell'esagono viene attaccato da un altro giocatore entrambi dovete difenderlo usando tutte le vostre unità. Ovviamente se non è il tuo turno devi rispondere "Si" o "No" secondo le modalità già descritte. Inoltre se entri in un esagono per combattere contro un giocatore non devi chiedere se vuoi condividere pacificamente l'esagono, ma vai direttamente al combattimento.

N.B.: condividere pacificamente un esagono non vuol dire essere alleati con un giocatore, infatti puoi condividere pacificamente un esagono con un giocatore ma puoi attaccarlo in un altro esagono.

Combattimento

Il giocatore attivo è l'attaccante, tutti gli altri giocatori coinvolti nella battaglia sono i difensori.

Attivare gli scudi: Tutte le unità dell'attaccante e dei difensori iniziano il combattimento con tutti gli scudi, mettete accanto a ogni unità che possiede gli scudi un numero di segn "Shield" pari al numero di scudi posseduti (presente fra parentesi tonde nell'angolo in basso a sx dell'unità).

Sparare: durante il combattimento le unità sparano 2 volte: durante il fist fire e durante il second fire. L'attaccante per sparare tira un dado per ogni unità militare, se il risultato del dado è pari o inferiore all'attacco dell'unità allora il difensore deve subire un numero di danni [hit] pari al risultato del dado. Il difensore tira il dado per ogni unità che possiede, se il risultato del dado è pari o inferiore alla difesa dell'unità allora il difensore deve subire un numero di danni [hit] pari al risultato del dado (ovviamente la col ha difesa pari a zero quindi non può difendere).

Alla fine di un combattimento, gli scudi di tutte le unità vengono rigenerati.

Ogni round di combattimento è diviso in 6 step: (pag 25 del regolamento standard inglese c'è un es di combattimento)

1. Organizzare le flotte
2. First Fire
3. Controllo danni [Resolve hits]
4. Second Fire
5. Controllo danni
6. Ritirata

1. Organizzare le flotte

Togliete le unità che partecipano al combattimento dalla mappa e mettetele sul tabellone del combattimento, che è diviso in 6 zone, 3 riservate all'attaccante e 3 al difensore, distinte in zona 0, zona 1 e zona 2.

Tutte le unità (sia dell'attaccante che del difensore) possono colpire solo le unità nella zona 0, quindi per colpire le unità nella zona 1 bisogna aver distrutto tutte le unità nella zona 0 e per colpire le unità nella zona 2 bisogna aver distrutto tutte le unità nella zona 1.

Formazione: [fewer units] per rendere il combattimento più realistico le unità vanno piazzate seguendo questa regola: nella zona 1 vanno messe meno unità che nella zona 0, e nella zona 2 vanno messe meno unità che nella zona 1. Inoltre se tutte le unità nella tua zona 0 vengono distrutte sei obbligato a spostare tutte le unità dalla zona 1 alla 0 e dalla zona 2 alla 1 (sempre per rispettare la regola della formazione).

Penalità delle zone: le unità che sparano dalla zona 1 hanno l'attacco (o la difesa) ridotte di 1, le unità che sparano dalla zona 2 hanno l'attacco (o la difesa) ridotte di 2, le unità che sparano dalla zona 0 non subiscono penalità.

Unità civili dell'attaccante: se l'attaccante possiede anche unità civili e/o stazioni che partecipano all'attacco queste vanno piazzate necessariamente nella zona 2 (infatti hanno un attacco pari a 0 e NON possono attaccare).

N.B.: ricorda che all'inizio di ogni round di combattimento sia il difensore che l'attaccante possono riorganizzare come meglio credono le loro flotte, purché rispettino sempre le regole sopra citate.

2. First Fire

Solo le unità il cui livello di tec è superiore al massimo liv di tec delle unità avversarie hanno la possibilità di effettuare il first fire (quindi solo l'attaccante o solo il difensore può avere diritto al first fire). Il liv di tec di un'unità si trova nell'angolo in basso a sx. Ovviamente il le unità che hanno diritto al first fire possono variare nel corso del combattimento se vengono eliminate alcune unità avversarie.

Se i max liv di tec sono uguali procedete alla fase successiva.

N.B.: le unità che hanno sparato durante il first fire **NON** sparano durante il second fire (altrimenti sparerebbero 2 volte). Inoltre le unità **eliminate** durante il first fire **NON** sparano durante il second fire. Il first fire rappresenta un "avanzamento tecnologico" utile per eliminare le navi avversarie prima che possano sparare.

3. Controllare i danni

per ogni danno inflitto, prima il difensore rimuove uno segnalino scudo o un'unità del attaccante (per distruggere un unità con gli scudi bisogna prima aver distrutto tutti i suoi scudi), poi fa lo stesso l'attaccante. Puoi applicare i danni come desideri alle unità presenti nella zona 0 ma per colpire le unità presenti nella zona 1 devi aver distrutto tutte quelle nella zona 0 e così via.

4. Second Fire

Tutte le unità rimaste, che **NON** hanno sparato durante il first fire, possono sparare. Durante questa fase i DD possono effettuare il **fuoco di penetrazione**, prima il difensore e poi l'attaccante devono annunciare quali DD effettueranno il fuoco di penetrazione (vedi pag 2).

5. Controllare i danni (come il punto 3.)

6. Ritirata

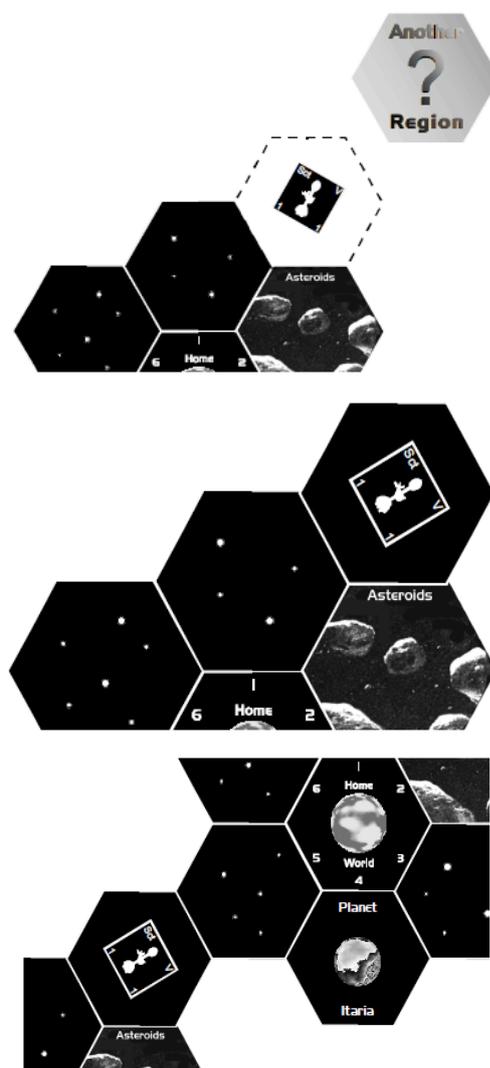
Prima il difensore e poi l'attaccante possono muovere alcune delle sue unità in un esagono adiacente. Per ritirarti (sia che sei il difensore o l'attaccante) devi lasciare nell'esagono del combattimento una unità militare per ogni unità militare avversaria, se non hai abbastanza unità militari, **NON** puoi ritirarti. **OPPURE** l'attaccante e il difensore possono negoziare la ritirata, in modo da non dover lasciare unità militari nell'esagono (es: promettendo IOU, o anche senza nessun beneficio etc...).

NON puoi ritirarti in un esagono che non è nel raggio di **supporto**.

Fine del combattimento: il combattimento termina 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). Inoltre se l'attaccante perde tutte le sue unità militari, ma il difensore ne possiede almeno una, il difensore può iniziare un **contrattacco** [counter attack], se il difensore sceglie di iniziare un contrattacco il combattimento continua, ma il difensore diventa l'attaccante e il giocatore attivo diventa il difensore. Gli scudi **NON** si rigenerano prima di un contrattacco. **N.B.:** al termine di un combattimento puoi provare a conquistare un pianeta.

Esagoni e loro particolarità

Un'altra Regione [Another Region] : quando peschi questo esagono non attaccarlo alla mappa, rimettilo nel box esplorazione e prendi invece un esagono di spazio normale [empty space] e connettilo al suo posto. Scegli casualmente chi sarà il giocatore a cui sarà connessa la tua regione (es: tirando un dado). Se non ci sono giocatori con cui connettere la tua regione non fare nient'altro (in pratica hai scoperto un esagono di spazio normale). Ora posiziona il tuo scout nell'esagono di spazio normale appena scoperto in modo che il lato dove è scritto Sct – V sia il più lontano possibile dal tuo pianeta madre (fig.1), se il lato Sct – V è puntato verso un vertice dell'esagono determina casualmente (es: tirando un dado) verso quale lato dell'esagono si orienta. Tira nuovamente il dado per capire verso quale lato del pianeta madre dell'altro giocatore conletterai la tua regione (fig. 2) (es: devi connettere la tua regione con la regione di Sergio, dopo aver capito quale



lato della tua regione si conetterà con la sua tiri il dado ed esce 5 quindi connetti la tua regione con quella di Sergio in modo che il pianeta madre di Sergio sia orientata verso il tuo scout con il lato 5)(fig. 3). Se ciò non è possibile perché 2 o più esagoni si dovrebbero sovrapporre non fare nient'altro (in pratica hai scoperto un esagono di spazio normale)

Worm Hole [Worm Hole] : quando peschi questo esagono devi determinare dove mettere il suo “partner”. In pratica è possibile viaggiare da un worm hole ad un altro al prezzo di 1 punto movimento e poi continuare a muoversi liberamente (ma si può anche muoversi normalmente verso gli esagoni adiacenti). Metti il worm hole prime nel punto in cui è stato scoperto, poi scegli casualmente chi sarà il giocatore a cui conetterai l'altro worm hole. Tira un dado per capire a quale lato (facendo riferimento al pianeta madre) si attaccherà il worm hole. Allontanandosi dal pianeta madre lungo il lato selezionato mettete il worm hole nel primo esagono inesplorato che incontrate

Mov: indica quanti punti movimento bisogna spendere per **ENTRARE** in quell'esagono, se c'è scritto anche “stop” vuol dire che dopo che si entra in quell'esagono bisogna fermarsi

Nome	Mov	Effetto
Asteroidi	1-Stop	I trn possono estrarre risorse
Buco Nero [Black Hole]	0-Stop	Quando ci si muove da un buco nero tira un dado, se il risultato è pari o inferiore al movimento dell'unità allora puoi spostarti in un altro esagono, ma poi DEVI fermarti nel prossimo esagono
Nuvola Stellare [Dust Cloud]	2	(un'unità con movimento pari a 1 può entrare in questo esagono spendendo l'unico punto movimento)
Spazio Normale	1	Niente [Empty Space]
Nebulosa [Nebula]	1-Stop	Non si può combattere in quest'esagono. Quando ti sposti dalla Nebulosa DEVI fermarti nel prossimo esagono
Stella al Neutrone	0	Niente [Neutron Star]
Antimateria	1-Stop	Tutte le unità vengono distrutte [Null Space]
Pulsar	1	tira un dado per ogni unità senza scudi [unshielded] che inizia il suo movimento in questo esagono o che entra in questo esagono, se il risultato è pari l'unità è distrutta
Worm Hole	1	Puoi viaggiare da un worm hole ad un altro al prezzo di 1 punto movimento e poi continuare a muoverti liberamente (ma si può anche muoversi normalmente verso gli esagoni adiacenti, senza attraversare il worm hole)

Altre regole: **NON** puoi dare il controllo di tue navi ad altri giocatori, le unità **NON** possono atterrare sui pianeti, **NON** ci sono segreti (ogni giocatore può sapere quanti IOU ha un altro giocatore su ogni pianeta etc...)

Varianti:

1) La fase economica deve essere completata in ordine insieme alla fase di azione. Ex ci sono 3 giocatori Marco, Luca e Giorgio. Marco fa l'intera fase economia, poi l'intera fase di azione e passa il turno a Luca. Luca fa l'intera fase economia, poi l'intera fase di azione e passa il turno a Giorgio. Giorgio fa l'intera fase economia, poi l'intera fase di azione e così viene completato un turno di gioco.

2) i turni **NON** si decidono volta per volta, ma sono stabiliti all'inizio e non vengono più cambiati

3) puoi estrarre i minerali più volte per turno, ovviamente da diversi esagoni asteroidi

4) le unità che sparano durante il first fire possono sparare anche durante il second fire.

Differenze fra regole Base e regole Standard :

i liv di ind e di tec possono essere incrementati nello stesso turno, comunque sempre di un liv per turno nel turno in cui si incrementa il liv di tec o ind si possono costruire nuove unità

ci sono i segnalini minerali, le merci e le IOU, le IOU rimangono sul pianeta se non vengono usate

non c'è la regola del bonus del trasporto, c'è la regola del Supporto

nuove abilità per Trn (trasporto fino a 6 risorse), DD (fuoco di penetrazione), CA (può esplorare gli esagoni, ignora il supporto), BB (può bombardare i pianeti), le AB conquistano i pianeti in maniera diversa

con la colonizzazione il pianeta parte con 6 IOU

le unità costruite rimangono sulla carta pianeta nello spazio “Risorse e nuove unità” per (almeno) un turno all'inizio del combattimento le unità vanno distribuite in 3 zone

Regole eliminate: per rendere più fluido il gioco sono state omesse piccole regole, che si trovano alle seguenti pag del regolamento inglese: pag 15 (2 regole), pag 16 (1 regola), pag 22 (2 regole).