

Questa sezione riporta regole aggiuntive per InterSpace, le potete usare tutte e possono essere applicate alla versione standard e alla versione base (in quest'ultimo caso andranno fatte delle semplificazioni, riportate in questo regolamento).

Questo regolamento comprende 5 varianti

- Carte Obiettivo [Alien Objective Cards]
- Carte Scienza [Breakthrough Cards]
- Carte Colonizzazione [Colonization Cards]
- Carte Evento [Encounter Cards]
- Altre Regole Aggiuntive [Additional Options]

Carte obiettivo

Come se giocaste a Risiko, pescate una carta obiettivo, guardatela e tenetela nascosta agli altri giocatori, sulla carta è riportato I MODI per ricevere punti vittoria (PV), quindi non ricevi più 2 PV per ogni liv di ind dei tuoi pianeti. Per vincere dovete raggiungere 50 PV alla fine di un turno di gioco, quindi quando l'ultimo giocatore avrà giocato. La carta obiettivo può essere rivelata se ciò è necessario (es: la carta "Conquerors" ti permette di costruire AB anche se il tuo liv di tec è 3, quindi se costruisci AB in un pianeta che ha liv di tec pari a 3 devi mostrare la carta).

N.B.: TUTTI i giocatori DEVONO rivelare la loro carta obiettivo quando tutte le regioni sono state connesse.

L'asterisco sulla carta "parasites" indica che le regole non potevano essere scritte sulla carta e quindi sono state scritte qui

◀▶ **Parasites:** i parassiti sono una razza particolare, capace di moltiplicarsi rapidamente e di infestare pianeti.

PV: ricevi 5 PV per ogni pianeta che infesti, il tuo pianeta madre e la colonia con cui inizi si considerano già infestati, e NON contano per raggiungere i PV (perché devi *infestare* i pianete per ricevere PV, quelli già infestati non contano). Ricevi anche 1 PV per ogni liv di ind sui pianeti che controlli.

N.B.: i parassiti possono infestare un pianeta (e quindi ricevono 5 PV da quel pianeta) anche se quel pianeta è controllato da un altro giocatore (leggi più avanti per capire come ciò è possibile). Ovviamente i parassiti NON PV derivanti dal liv di ind da un pianeta che NON controllano, i punti derivanti dal liv di ind vanno assegnati a chi controlla il pianeta.

Colonizzazione: un pianeta disabitato diviene infestato se viene colonizzato con una col costruita su un pianeta infestato (anche il pianeta che ha costruito la col è di un altro giocatore)

Infestazione: i parassiti possono infestare un pianeta o una colonia usando una col costruita da un pianeta infestato: quando una col costruita da un pianeta infestato giunge su un esagono contenente un pianeta non infestato, alla fine dello step 5. Contatto, puoi rimuovere la col e il pianeta è considerato infestato. Il pianeta non viene colonizzato quindi il suo liv di ind e tec non cambia e non riceve 6 IOU, inoltre il pianeta rimane sotto il controllo del giocatore che lo controllava prima dell'infestazione. Inoltre solo le col possono essere infestate e possono propagare l'infestazione, l'unico modo di ottenere col è costruirle su un pianeta infestato

Conquista di un pianeta: se i parassiti conquistano un pianeta con l'abilità delle AB, il pianeta NON si considera infestato, l'unico modo per infestare un pianeta è usare col nel modo descritto precedentemente.

Eliminare l'infestazione: l'unico modo per eliminare l'infestazione da un pianeta è ridurre il liv di ind di quel pianeta a ZERO. Se controlli il pianeta, a ogni turno puoi ridurre di UN liv il liv di ind del pianeta (questa operazione consta zero IOU), se non controlli il pianeta puoi bombardarlo (con le BB) per abbassare il suo liv di ind. NON puoi bombardare un tuo pianeta con le tue BB. **N.B.:** se il liv di ind di un pianeta scende a 0 anche il liv di tec scende a 0 e il pianeta si considera disabitato e può essere colonizzato da chiunque.

Ribelli: [Rebels] se una colonia infestata si ribella, il pianeta non è più infestato (il pianeta si può ribellare quando viene pescata la carta "Rebels" che fa parte delle Carte Colonizzazione).

Carte Scienza

Le carte scienza ti permettono di sviluppare diverse tecnologie. Le carte scienza hanno un numero nell'angolo in alto a dx, una "(A)" indica che la carta può essere perse a qualunque livello di civilizzazione.

Prendi una carta Scienza [Breakthrough] quando il tuo liv di civilizzazione aumenta, la carta che scegli deve avere un liv pari o inferiore al tuo attuale liv di civ.

Durante la fase economica appena incrementi il tuo liv di civ puoi prendere una carta scienza, se due o più giocatori incrementano il liv di tecnologia nella stessa fase economica, bisogna decidere casualmente chi sarà il primo a scegliere le carte scienza.

Carte "Drive Improvement": il tuo movimento NON viene determinato dal liv di civ, ma "V" corrisponde a al numero delle carte "Drive Improvement" che possiedi aumentato di 1.

N.B.: ci sono solo 2 copie di ogni carta scienza (eccetto della carta "Drive Improvement", perciò se 2 giocatori hanno la carta "Nova Bombs" non potrai mai prendere quella carta, infatti NON è possibile scambiare le carte scienza.

Setup: all'inizio della partita puoi scegliere 2 carte scienza, la 1° la puoi scegliere fra le carte di liv (A) e (2), la 2° la puoi scegliere fra le carte di liv (A), (2) e (3). **NON** puoi prendere 2 carte "Drive Improvement" in questa maniera.

Determinate casualmente chi inizia e scegliere la 1° carta scienza (es: mettete un segn per ogni giocatore partecipante in una coppa, pescate un segn e quel giocatore sceglie la 1° carta poi pescatene un altro e così via...). Per scegliere la 2° carta scienza **invertite** l'ordine dei giocatori.

Asterisco: un asterisco indica che le regole non potevano essere scritte sulla carta e quindi sono state scritte qui

◀▶ **“Drive Improvement”**: [Migliorare il Motore] “V” corrisponde a al numero delle carte “Drive Improvement” che possiedi aumentato di 1.

● **NON** puoi scegliere una carta “Drive Improvement” se **più** della metà delle carte che possiedi sono “Drive Improvement”. Es: se hai una carta “Drive Improvement” e una carta “Nav Computers” la tua 3° carta scienza può essere un altro “Drive Improvement”, ma se hai 2 “Drive Improvement” e una carta “Nav Computers”, la tua 3° carta scienza **NON** può essere un altro “Drive Improvement”.

◀▶ **“Grapple Beams”** o **“Repair Robots”** : [Raggi Trainanti] o [Roboto Riparatori] entrambe queste carte possono essere usate dopo un combattimento, se le possiedi entrambe **DEVI** usare prima “Grapple Beams” e poi “Repair Robots”.

● Le unità catturate con “Grapple Beams” o riparate con “Repair Robots” sono comunque considerate distrutte per il conteggio dei PV.

● Le AB e/o BB riparate e/o catturate dopo una battaglia possono conquistare/bombardare un pianeta nello stesso turno in cui sono riparate e/o catturate.

● Puoi usare “Repair Robots” sulle tue AB distrutte che hanno provato a conquistare un pianeta.

● **NON** puoi usare queste carte per riparare/catturare artefatti [artifacts] (gli artefatti fanno parte delle carte evento).

◀▶ **“Jamming”**: [Disturbare] se hai uno o più scout nella tua flotta puoi “disturbare” il fuoco nemico.

● A ogni round di combattimento, prima che il tuo avversario controlli i danni (nelle fasi 3. e 5. del combattimento) tira un numero di dadi pari al tuo liv di civ, per ogni risultato **pari** riduci i danni di 1.

● Ovviamente non puoi tirare più dadi di quanti danni ricevi.

● Puoi scegliere come disturbare il fuoco nemico durante il first e il second fire, ma il totale dei dadi lanciati deve essere sempre pari o inferiore al tuo liv di civ. **Es:** il tuo liv di civ è 4, durante il combattimento decidi di disturbare il fuoco nemico usando 3 dadi nella fase 3. del combattimento e 1 dado nella fase 5.

● Gli scout possono disturbare il fuoco nemico solo se sono piazzati nella zona 1 o nella 0.

● L’attaccante può piazzare i suoi sct nella zona 1 o nella 0 (questa è un’eccezione rispetto alle regole standard).

● Puoi disturbare i danni derivati dal “fuoco di penetrazione” dei DD, ma devi dirlo chiaramente.

● Gli scout possono disturbare i colpi dovuti alla carta scienza “LRMs”. **Es:** il tuo liv di civ è 3, e un tuo sct viene attaccato da un CA, il CA fa il first fire, tira il dado ed esce 2, tiri 2 dadi (NON puoi tirarne 3 perché hai subito solo 2 colpi) e i risultati sono 4 e 6, quindi annulli entrambi i danni, il tuo sct spara ma esce 3, attacca di nuovo il CA durante il first fire ed esce 3, tiri 3 dadi ed esce 2, 2 e 6 e annulli tutti i colpi, il tuo sct spara ma esce 5 (questo esempio sottolinea che puoi tirare al massimo 3 dadi a ogni round di combattimento perché 3 è il tuo liv di civ, ma durante tutto il combattimento puoi tirarne più di 3), spara di nuovo il CA esce 4, è inutile provare a disturbare i colpi perché basta un danno per distruggere il tuo sct.

◀▶ **“Modular Units”**: [Unità Convertibili] durante la fase economica, in ogni esagono che contiene le tue unità puoi convertire le tue unità in altre unità il cui valore IOU è pari o inferiore. Es: puoi convertire un PB e un CA in due SS o viceversa, oppure un sct e un trn in un DD.

● Il liv di tec delle unità che vuoi creare deve essere pari o inferiore al tuo liv di civ, in pratica non puoi convertire 3 sct in un BB se il tuo liv di civ è inferiore a 7.

● **NON** puoi convertire (quindi assemblare o disassemblare) una colonizzatrice.

● Durante lo step 6. Ritirata di ogni Combattimento, puoi convertire le tue unità militari in altre unità militari seguendo le regole precedentemente indicate. **NON** puoi convertire (quindi assemblare o disassemblare) unità civili e stazioni durante lo step 6. Ritirata di ogni Combattimento. Quindi puoi convertire 3 PB in un AB o viceversa, ma non 2 AB in un RS

● Durante lo step 6. Ritirata di ogni Combattimento, riduci il valore di ogni unità militare di 2 IOU per ogni scudo mancante (es: un DD senza 2 scudi vale 6 IOU quindi puoi convertirlo in 3 PB), inoltre puoi assemblare unità che hanno meno scudi di quanto indicato sulla tabella delle unità (in pratica puoi convertire 5 PB in un CA che ha 1 solo scudo).

● Durante la fase economica le unità hanno tutti gli scudi, quindi il loro valore IOU è quello indicato sulla tabella.

Variante: puoi non utilizzare le carte “drive improvement”, e V viene calcolato normalmente.

Carte Colonizzazione

Per ogni pianeta che colonizzi pesca una carta colonizzazione, **NON** pescarne una per la colonia con cui inizi il gioco. L’asterisco sulla carta “rebels” indica che le regole non potevano essere scritte sulla carta e quindi sono state scritte qui.

◀▶ **“Rebels”**: [Ribelli] Questa colonia dichiara la sua indipendenza, tutte le TUE unità presenti nell’esagono di questo pianeta da ora fanno parte dei ribelli.

● Le navi dei ribelli non si spostano dall’esagono in cui si trova il loro pianeta, bloccano il movimento alle unità che entrano nell’esagono, e se ci sono altre unità oltre a quelle dei ribelli nella fase di contatto, i ribelli attaccano queste unità.

Turno dei ribelli: i ribelli giocano dopo tutti gli altri giocatori, durante il loro turno tira un dado durante il turno dei ribelli, per capire cosa faranno, se esce:

- 1 o 2: incrementa il livello più basso (fra quello ind e di tec), se sono uguali incrementa quello di tec

- 3 o 4: costruisci la più grande stazione che il liv di tec gli consente di costruire, se non possono costruire nessuna stazione, incrementa il liv di tec

InterSpace – Regole Supplementari InterSpace – Regole Supplementari InterSpace – Regole Supplementari
- 5 o 6: costruisci la più potente **nave militare** che il liv di tec gli consente di costruire, se non possono costruire nessuna nave militare, incrementa il liv di tec

- Le unità costruite dai ribelli vanno messe subito sull'esagono del pianeta, invece di essere messe sullo spazio "Risorse e nuove unità".
 - NON tenere il conto delle IOU e/o minerali posseduti dai ribelli, durante il loro turno hanno IOU illimitate, ma se conquisti il pianeta dei ribelli, il pianeta possiede ZERO IOU (ma mantiene il liv di tec e di ind).
 - Il pianeta dei ribelli può essere anche bombardato e colonizzato (ovviamente dopo averlo bombardato fino a ridurre il liv di ind a ZERO, in questo caso il pianeta nuovamente colonizzato riparte con 6 IOU e liv di tec e di ind pari a 1).
- Parasites:** [Parassiti] se una colonizza un pianeta con una colonizzatrice costruita su un pianeta infestato e peschi la carta "Rebels", il pianeta non è più infestato (la carta "parasites" fa parte delle carte obiettivo).

Carte Evento

quando esplori un esagono sconosciuto e peschi un esagono di spazio normale tira 2 dadi: se su entrambi i dadi esce un risultato pari allora pesca una carta evento e applica gli effetti. Alcune carte richiedono di posizionare dei segnalini extra. Molte carte hanno effetti sullo sct che ha esplorato l'esagono, se a esplorare l'esagono è un CA gli effetti della carta verranno applicati alla CA, se ci sono altre unità insieme allo sct o al CA applica l'effetto a tutte le unità che esplorano l'esagono.

Reliquie: alcune carte ti permettono di scoprire delle antiche reliquie, ogni unità può trasportare infinite reliquie e può passarle a un'altra unità o a un pianeta nello stesso modo in cui un trn trasporta le risorse, e possono essere cedute ad altri giocatori. Le reliquie non occupano spazio sui trn. Se un'unità che trasporta una reliquia viene distrutta anche la reliquia viene distrutta ed è persa immediatamente anche se l'unità viene riparata.

Agenti: [free agents] alcune carte indicano la scoperta di agenti che si muovono nel seguente ordine DOPO che tutti i giocatori hanno concluso il loro turno:

1. Berserker
2. Tempesta Ionica [Ion Storm]
3. Follia [Madness]
4. Pirati [Pirates]
5. Unità della Piaga [PlagueUnits]
6. Combattenti [Raiders]
7. Minatori [Rogue Miners]
8. Ameba spaziale [SpaceAmoeba]
9. Mercante [Trader]

Gli agenti possono interagire fra loro, es: il versante può attaccare i pirati, i pirati possono attaccare il mercante etc..

Il berseker, la tempesta ionica, le unità della piaga e la ameba spaziale possono muoversi in maniera casuale, per determinare la direzione assegna ad ogni lato dell'esagono in cui si trovano un numero poi tira un dado e muovi l'agente seguendo il risultato del dado. Se il movimento dell'Africa lo porterebbe a spostarsi fuori dalla mappa esso si ferma sull'ultimo esagono disponibile. Buchi neri e nuvola stellare [dust cloud] non hanno effetto sugli agenti (vengono trattati come esagoni di spazio normale). Se un agente si trova in un esagono antimateria [null space] l'agente viene eliminato. La pulsar e la non hanno effetto sull'ameba spaziale, sul berseker e sulla tempesta ionica. La tempesta ionica non ha effetto sull'ameba spaziale e sul berseker. Una tempesta ionica o una pulsar possono distruggere una unità della piaga senza scudi seguendo le regole normali. Se un agente si muove da un wormhole tira un dado: se esce 1 l'agente si sposta nel partner del wormhole, altrimenti tira di nuovo il dado per decidere in quale direzione si muove l'agente (oppure l'agente si muove seguendo particolari regole indicate sulla carta).

Asterisco: un asterisco indica che le regole non potevano essere scritte sulla carta e quindi sono state scritte qui

Combattimento: quando durante un combattimento controlli i danni che ti ha inflitto un agente, DEVI assegnarli in modo da distruggere il maggior numero di unità militari.

◀► **Follia:** il tuo sct è affetto da "follia",

- lo sct affetto da follia si muove verso l'unità più vicina (alleata o di un giocatore avversario) usando tutti i suoi PM, se due o più unità sono equidistanti, il giocatore che ha pescato la carta "madness" sceglie verso quale unità muovere lo sct.
- Ignora la regola del supporto.
- Quando lo sct affetto da follia entra in un esagono contenente una unità o se un'unità entra nell'esagono dello sct distruggi l'unità e lo sct.
- Se c'è più di un'unità nello stesso esagono in cui si trova lo sct affetto da follia determina casualmente quale unità viene distrutta, anche in questo caso distruggi lo sct.

Pirati: posiziona il segn CA dei pirati nell'esagono appena scoperto, il tuo sct non viene attaccato.

- Ogni turno la CA dei pirati ha 3 PM per muoversi verso il più vicino trn, se 2 trn sono equidistanti il giocatore che ha pescato la carta pirati decide verso quale trn si muovono i pirati.
- Puoi bloccare il movimento del CA dei pirati secondo le regole normali, il CA dei pirati non blocca il movimento alle unità di tutti i giocatori.
- I pirati ti attaccano solo se rifiuti di condividere pacificamente un esagono con loro, se decidi di attaccarli si difendono normalmente.

- Se i pirati si trovano in esagono con un trn, i pirati prendono tutte le risorse trasportate dal trn, rimetti le risorse prese dai pirati nella riserva dei segnalini. Se il trn non ha risorse, tira un dado, se il risultato é pari distruggi il trn, se é dispari non accade nulla. Se nell'esagono ci sono 2 o più trn scegli casualmente quale trn viene assaltato dai pirati.
- I pirati non rimangono mai per 2 turni consecutivi nello stesso esagono in cui si trovano, anche se ci sono altri trn da assaltare.
- Se i pirati non possono raggiungere nessun altro trn (inclusi quelli raggiungibili tramite i wormhole), rimuovi il CA dei pirati dalla mappa.

◀► **Unità della piaga:** metti un segn piaga su ogni unità che si trova insieme al sct (o al CA) che ha scoperto l'esagono.

- Ogni unità della piaga si muove indipendentemente dalle altre, a ogni turno determina con un dado la direzione verso cui si muove (assegna a ogni lato dell'esagono un numero da 1 a 6), e muovila di un esagono. Ovviamente un'unità della piaga si ferma quando raggiunge il bordo della mappa.
- Puoi bloccare il movimento delle unità della piaga normalmente, le unità della piaga NON bloccano il movimento, ma ogni unità che entra in un esagono in cui è presente almeno una unità della piaga viene *contaminata* e può diventare un'unità della piaga.
- Se un'unità della piaga entra in un esagono contenente altre un'unità o se altre unità entrano in un esagono in cui è presente almeno un'unità della piaga, quelle unità vengono *contaminate*: tira 2 dadi per ogni unità contaminata, se entrambi sono pari allora l'unità diventa un'unità della piaga. La contaminazione avviene IMMEDIATAMENTE (quando si verifica una delle condizioni appena descritte), quindi PRIMA della battaglia.
- Le unità della piaga ti attaccano se decidi di non condividere pacificamente un esagono, quando vengono attaccate si difendono normalmente.
- Le unità della piaga ignorano il supporto e ignorano la regola del movimento particolare del PB.
- Se un'unità della piaga si trova nello stesso esagono di un pianeta durante la fase economica, riduci il liv di ind di quel pianeta di 1, le unità della piaga possono ridurre a 0 il liv di ind di un pianeta (se il liv di ind scende a 0 anche il liv di tec scende a 0 e il pianeta diventa disabitato, chiunque lo può colonizzare).
- Le unità della piaga mantengono tutti i benefici prodotti dalle carte breakthrough (se usate la variante carte scienza), senza considerare le carte "drive improvement" (perché si muovono di un solo esagono per turno), anche se vengono acquisiti dopo che l'unità è diventata un'unità della piaga.

◀► **Guerriglieri:** [raiders] piazza il CA dei guerriglieri nell'esagono in cui sono stati scoperti, il tuo sct non viene danneggiato.

- A ogni turno il CA dei guerriglieri ha 3 PM e li usa per muoversi verso il più vicino pianeta che appartiene a un giocatore (quindi verso un pianeta abitato), se 2 pianeti sono equidistanti, il giocatore che ha pescato la carta dei raiders decide verso quale pianeta si muovono.
- Puoi bloccare il movimento dei guerriglieri normalmente, i guerriglieri non bloccano mai il movimento.
- I guerriglieri ti attaccano solo se rifiuti di condividere pacificamente un esagono con loro, i guerriglieri si difendono normalmente.
- Quando il CA dei guerriglieri si trova su un pianeta rimuovi tutte le IOU da quel pianeta (e mettile tra i segnalini inutilizzati), se il pianeta non ha IOU tira un dado, se il risultato è pari riduci il liv di ind di 1 liv, se il liv di ind è 1 NON ridurre ulteriormente il liv di ind.
- I guerriglieri non rimangono sullo stesso pianeta per 2 turni consecutivi, quindi dopo che hanno "visitato" un pianeta spostali verso il pianeta più vicino. Inoltre i guerriglieri non "visitano" mai 2 volte lo stesso pianeta (compila una lista dei pianeti visitati dai guerriglieri per evitare che li visitino 2 volte).
- I guerriglieri continuano a muoversi verso altri pianeti abitati, quando li hanno "visitati" tutti (inclusi quelli raggiungibili tramite i wormhole), vengono immediatamente rimossi dalla mappa.

◀► **Minatori:** [rogue miners] piazza il trn dei minatori nell'esagono in cui sono stati scoperti, il tuo sct non viene danneggiato.

- A ogni turno il trn dei minatori 3 PM e li usa per muoversi verso il più vicino esagono asteroidi, se 2 esagoni asteroidi sono equidistanti, il giocatore che ha pescato la carta dei minatori decide verso quale si muovono. I minatori non si muovono verso esagoni asteroidi che contengono una unità militare.
- NON puoi bloccare il movimento dei minatori, i minatori non bloccano il movimento.
- I minatori NON attaccano (il trn è un'unità civile) e NON possono essere attaccati.
- Quando i minatori si trovano un esagono asteroidi, i giocatori che estraggono minerali da quell'esagono sottraggono DUE (-2) dal risultato del dado, gli altri modificatori vengono contati normalmente.
- I minatori NON possono essere distrutti e rimangono nell'esagono asteroidi in cui si trovano finché in quell'esagono entra una nave militare, e si muovono verso il più vicino esagono asteroidi.
- Se in tutti gli esagoni asteroidi sulla mappa raggiungibili dai minatori (inclusi quelli raggiungibili tramite wormhole) sono presenti navi militari, rimuovi il trn dei minatori dalla mappa.

◀► **Ameba Spaziale:** [space amoeba] piazza il segn dell'ameba nell'esagono in cui viene scoperto, il tuo sct non viene danneggiato.

- Se c'è una colonizzatrice distante al massimo 2 esagoni dall'ameba, l'ameba si muove di un esagono verso la col (se 2 o più col sono equidistanti scegli casualmente verso quale col si muove l'ameba), altrimenti l'ameba si muove casualmente di un esagono.
- L'ameba non blocca il movimento delle unità (nemmeno della colonizzatrice) e NON puoi bloccare il movimento dell'ameba
- Se l'ameba si trova in un esagono con 1 o più col, l'ameba distrugge UNA col (scelta casualmente se ce n'è più di una).
- Se durante la fase economica l'ameba si trova nell'esagono di un pianeta, riduci il liv di ind di quel pianeta di 1, l'ameba può ridurre a 0 il liv di ind di un pianeta (se il liv di ind scende a 0 anche il liv di tec scende a 0 e il pianeta diventa disabitato, chiunque lo può colonizzare).

N.B.: l'ameba spaziale distrugge la col durante il SUO turno, quindi se una col entra nell'esagono dell'ameba spaziale e poi si muove in un altro esagono non viene distrutta immediatamente.

◀▶ **Mercante:** [trader] piazza il segn trn del mercante nell'esagono in cui viene scoperto, piazza anche le 6 merci nere, il tuo sct non viene danneggiato.

- A ogni turno il trn del mercante ha 3 PM e li usa per muoversi verso il più vicino pianeta che appartiene a un giocatore (quindi verso un pianeta abitato), se 2 pianeti sono equidistanti, il giocatore che ha pescato la carta dei trader decide verso quale pianeta si muove.
- Puoi bloccare il movimento mercante normalmente, il mercante non blocca mai il movimento. Il mercante non attacca mai (il trn è un'unità civile), ma si difende normalmente se viene attaccato.
- Durante la fase di movimento di qualunque giocatore o del mercante, se il mercante si trova su un pianeta, può scambiare fino a 6 merci per merci di un altro colore (ovviamente il mercante scambia UNA merce nera per UNA merce di un altro colore). Le merci nere possono essere convertite seguendo le regole normali considerandole come merci di un giocatore avversario (la conversione avviene seguendo questa regola: 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).
- Il mercante non rimane mai sullo stesso pianeta per 2 turni consecutivi, quindi dopo che ha "visitato" un pianeta spostalo verso il pianeta più vicino. Inoltre il mercante non "visita" mai 2 volte lo stesso pianeta (compila una lista dei pianeti visitati dal mercante per evitare che li visitino 2 volte).
- Il mercante continua a muoversi da un pianeta ad un altro finché non li ha visitati tutti (inclusi quelli raggiungibili tramite wormhole), quando li ha visitati tutti rimuovi il segn del mercante dalla mappa. Rimuovi il segn del mercante dalla mappa se il mercante perde le sue merci a causa dei pirati.

◀▶ **Ricorda:** dove è scritto ad esempio "I pirati ti attaccano solo se rifiuti di condividere pacificamente un esagono con loro, se decidi di attaccarli si difendono normalmente", vuol dire che se i pirati entrano in un esagono in cui è presente un'unità militare a cui non sono "interessati" (ex: il CA dei pirati per muoversi verso un trn entra in un esagono in cui sono presenti 2 tue AB) i pirati dovrebbero chiederti il permesso di condividere pacificamente l'esagono (perché non attaccano automaticamente unità a cui non sono "interessati") e tu devi rispondere: se dici "Sì" condividi pacificamente l'esagono, se dici "No" allora inizia il combattimento.

Altre Regole Aggiuntive

Esplorazione Pre-Determinata: [Non-Random Exploration] con questa variante ogni giocatore può esplorare un numero prefissato di pianeti e asteroidi (ma può colonizzare e conquistare un numero illimitato di pianeti). In pratica, a seconda del numero di giocatori, ogni giocatore può estrarre dal box esplorazione [exploration box] un certo numero di pianeti e asteroidi, se ha già esplorato il numero di pianeti concesso e pesca un altro pianeta, rimette nel box esplorazione il pianeta appena pescato e pesca un altro esagono finché ne pesca uno che può esplorare. Quando TUTTI i giocatori hanno esplorato il numero di pianeti indicato dalla tabella (quindi se si gioca in 4, se tutti i giocatori hanno estratto dal box esplorazione 2 pianeti) OGNI giocatore può esplorare un altro pianeta (la stessa regola si applica agli asteroidi).

Numero di giocatori	Limite esplorazione pianeti	Limite esplorazione asteroidi
2	5	2
3	3	1
4	2	1
5	2	1
6	1	1

Segn +X: [Plus Counters] usa questi segn per indicare che in un esagono, su un pianeta etc.. è presente un numero aggiuntivo di navi, risorse, IOU etc.. che non puoi piazzare perché hai finito i segn. Es: se metti un segn +10 accanto a un AB vuol dire che in quell'esagono ci sono in totale 11 AB.

Spazio Variabile: [Variable Space] prima dell'inizio della partita potete scegliere se aggiungere o rimuovere un certo numero di esagoni di spazio normale (o anche altri tipi di esagoni) dal box esplorazione, in modo da rendere più probabile o meno probabile che dal box esplorazione esca un particolare tipo di esagono.