

REGOLE PER LA MODALITÀ DI GIOCO IN SOLITARIO

PREPARAZIONE

1. Preparate il tabellone usando stelle ed esagoni come in una partita a 2 giocatori.
2. Rimuovete dal gioco la carta **Progresso Negoziato d'Espansione**, più un'altra casuale, senza guardarla.
3. Preparate le vostre plance come di consueto, lasciando però tutte le vostre risorse nella Riserva (nessuna sulla Terra)
4. Posizionate accanto al tabellone anche una seconda plancia Tecnologia, con 5 indicatori Nazione di un colore diverso dal vostro. Questa è la plancia del giocatore fantasma.
5. Oltre ai vostri, posizionate 2 indicatori Nazione del giocatore fantasma all'inizio dei tracciati Leadership.
6. Posizionate 3 indicatori Nazione del giocatore fantasma sulle caselle 5, 10 e 15 del contaturni.

OBIETTIVI E RISORSE

Ogni campagna si compone di 4 livelli. Ad ogni livello è associato un Obiettivo.

IMPORTANTE: per avere successo in un livello, bisogna soddisfare sia l'obiettivo del livello in corso, sia quelli dei livelli precedenti (in qualsiasi ordine). Ogni Obiettivo assegna punti normalmente.

Esempio: Per superare il livello 3 della campagna **Possedimenti di Confine**, bisogna soddisfare le carte Obiettivo **Base Logistica Esterna**, **Progetto Atlantis** e **Progetto Elios**.

Inoltre, è richiesto un punteggio minimo da raggiungere, che per tutte le campagne è il seguente:

Livello 1: 30 punti

Livello 2: 40 punti

Livello 3: 50 punti

Livello 4: 60 punti

All'inizio di ogni livello posizionate sulla carta Terra le risorse iniziali, come segue

Livello 1: nessuna risorsa


Livello 2: 1 Antimateria + 1 Energia o Materia a scelta ogni 5 Punti Vittoria ottenuti oltre al punteggio richiesto dal livello precedente.

Livello 3: 2 Antimateria + 1 Energia o Materia a scelta ogni 5 Punti Vittoria ottenuti oltre al punteggio richiesto dal livello precedente..

Livello 4: 3 Antimateria + 1 Energia o Materia a scelta ogni 5 Punti Vittoria ottenuti oltre al punteggio richiesto dal livello precedente..

Esempio: Simone ha concluso il livello 2 con 57 punti. Il punteggio richiesto era 40. Simone ha quindi superato tale punteggio di 17 punti e inizia il livello 3 con 2 antimateria e 3 risorse a sua scelta fra Materia ed Energia ($17 : 5 = 3$).

SVOLGIMENTO

1. Scegliete quale campagna giocare. Ogni campagna si compone di 4 livelli. Prendete le carte Obiettivo previste dal livello che state per affrontare. Mettete le Risorse sulla carta Terra seguendo quanto indicato nel paragrafo **OBIETTIVI E RISORSE**.
2. Dopo aver preso le carte Obiettivo, avanzate di 1 passo 2 indicatori Nazione in 2 diverse tecnologie, come nelle partite a più giocatori.
3. Avanzate di un passo i 3 indicatori Nazione del giocatore fantasma che corrispondono alle tecnologie che non avete avanzato nel punto precedente.
4. Iniziate a giocare normalmente. All'inizio di ogni turno, avanzate entrambi gli indicatori Nazione del giocatore fantasma sui tracciati Leadership. I vessilli possono essere quindi attivati ed eventualmente raccolti a fine turno dal giocatore fantasma.
5. Quando il contaturni raggiunge una casella su cui c'è un indicatore Nazione del giocatore fantasma (turni 5, 10 e 15) avanzate tutti i suoi indicatori di un passo sulla sua plancia Tecnologia. Il giocatore fantasma non influenza e non è influenzato dai simboli .
6. Gli indicatori Nazione del giocatore fantasma non avanzano in nessun altro modo. I livelli di tali indicatori e il numero di Vessilli raccolti contano ai fini dei requisiti delle carte Progresso.
7. Tutte le altre regole di gioco restano invariate.

CAMPAGNE

Possedimenti di confine (facile)

Obiettivo livello 1:

Base Logistica Esterna

Obiettivo livello 2:

Progetto Atlantis

Obiettivo livello 3:

Progetto Helios

Obiettivo livello 4:

Programma Titan

Figli del progresso (media)

Obiettivo livello 1:

Ramo Scientifico Elitario

Obiettivo livello 2:

Padronanza dell'Antimateria

Obiettivo livello 3:

Contatto Extraterrestre

Obiettivo livello 4:

Supremazia Tecnologica

Nucleo Logistico Galattico (difficile)

Obiettivo livello 1: **Supporti Logistici**

Obiettivo livello 2: **Logistica Interna**

Obiettivo livello 3: **Progetto Eden**

Obiettivo livello 4: **Logistica Esterna**

Progenie Superiore (utopica)

Obiettivo livello 1:

Supremazia Coloniale

Obiettivo livello 2:

Piano di Colonizzazione

Obiettivo livello 3:

Supremazia Tecnologica

Obiettivo livello 4:

Logistica Interna

Civiltà Ibrida (estrema)

Obiettivo livello 1:

Studio Extraterrestre

Obiettivo livello 2:

Piano di Colonizzazione

Obiettivo livello 3:

Programma Gemini

Obiettivo livello 4:

Espansione Demografica