

Traduzione e riassunto del regolamento del gioco
by The Goblin, 2000
La Tana dei Goblin <http://www.goblins.net>

Introduzione

In Merchant of Venus ogni giocatore assume il ruolo di un mercante di una delle diverse Culture che abitano l'universo.

Tutti i giocatori partono dalla Base Galattica, mentre le altre Culture ed i resti del Primo Impero sono nascosti nella mappa di gioco.

Nel proprio turno, ogni giocatore lancia i dadi per determinare di quanti punti potrà muovere, seguendo i percorsi predefiniti nello spazio. I mercanti potranno atterrare nelle città, negli spaziorporti e sugli asteroidi che incontreranno sulle proprie rotte; nei primi due casi, potranno completare il turno commerciando con le Culture che incontrano.

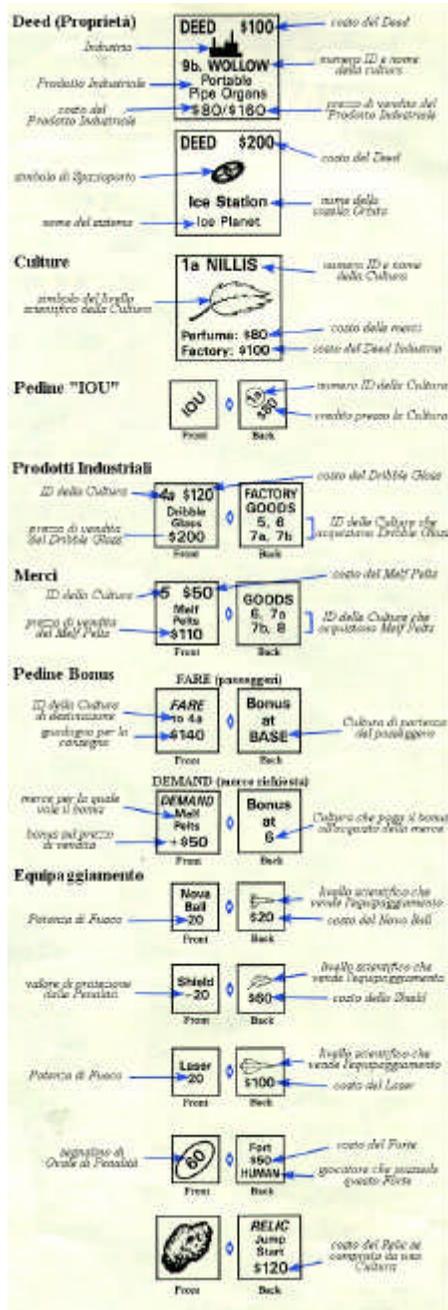
Il primo giocatore che raggiunga il valore netto di \$2.000 durante il proprio turno sarà il vincitore della partita.

NOTA: in appendice al regolamento originale in inglese è riportato il "Gazetteer of the Cluster", che contiene informazioni di dettaglio circa le singole Culture, le merci ed i prodotti industriali in gioco. Trattandosi di materiale ininfluente ai fini del gioco, in questa traduzione si è omessa tale sezione.

Contenuto

- ? mappa di gioco 22" x 24";
- ? quattro dadi a 6 facce;
- ? due fogli di pedine fustellate e stampate su due lati;
- ? 12 schede delle astronavi;
- ? 6 segnalini di plastica;
- ? 6 schede di riferimento per i giocatori;
- ? 39 deed per industrie e spaziorporti;
- ? banconote in tagli da 1, 5, 10, 20, 50, 100 e 500 crediti.

Nel seguito del manuale si farà riferimento ai pezzi di gioco utilizzando le denominazioni e le convenzioni riportate nell'illustrazione a fianco.



17. Gioco in solitario

17.1 SETUP. Nel gioco in solitario è necessario usare i Rastur, preparando la Scorta Attiva come in §16.1 e costituendo la Riserva con le pedine rimanenti. Il giocatore inizia con uno Scout e \$20; potrebbe essere più semplice scrivere il denaro su un foglio anziché manipolare le banconote.

17.11 Riserve Rastur. Tutte le pedine Rastur della riserva vengono mescolate visibili (a faccia in su) e poste nello spazio apposito sul retro del regolamento inglese, ordinate per valore. Mano a mano che il gioco va avanti, i Rastur saranno aggiunti e prelevati dalla Riserva dove saranno sempre a faccia in su.

17.12 Scorta Attiva Rastur. Le pedine Rastur della Scorta Attiva sono sempre mescolate a faccia in giù.

17.2 GENERAZIONE DEI RASTUR. Nel gioco in solitario i Rastur non entrano in gioco a seguito dei tiri di dado, ma il giocatore effettuerà un tiro apposito al termine di ogni suo turno di gioco.

17.21 Espansione dei Rastur. Se il giocatore ottiene un risultato da 1 a 4, pesca un Rastur dalla Scorta e lo piazza in mappa in una qualsiasi Orbita o su uno Spazioporto a sua scelta che non contengano già un Forte o un Rastur. Inoltre, se lo spazio "Transit box" è vuoto, lo si occuperà con il Rastur più debole della Riserva; se la casella "Transit Box" contiene già un Rastur, quello verrà invece aggiunto e mescolato nella scorta lasciando la casella vuota.

17.22 Fusione. Se il lancio del dado ottiene 5 o 6, il giocatore pesca due Rastur dalla scorta, li rivela e trova nella Riserva la pedina il cui valore si avvicina maggiormente alla somma dei due (dando la precedenza ai valori minori in caso di pareggi). A questo punto la pedina presa dalla Riserva viene mescolata nella Scorta Attiva mentre i due precedenti finiscono in Riserva.

Se rimane solo un Rastur nella Scorta quando si ottiene 5 o 6 con il dado, il gioco finisce.

17.3 ELIMINAZIONE DEI RASTUR. Le pedine Rastur eliminate dal giocatore vanno nella "Transit Box" se questa è vuota, altrimenti vanno nella Riserva e la pedina che occupa la "Transit Box" viene portata nella Scorta. Non può mai esserci comunque più di una pedina Rastur nella casella "Transit Box".

17.4 OSSERVAZIONE. Le pedine IOU e "?" osservate (non rivelate), anche se con lo Spy Eye, possono essere lasciate a faccia in su nel gioco in solitario. Soo i Telegate e gli Open Port devono essere effettivamente attraversati per essere lasciati a faccia in su.

17.5 VITTORIA. Il giocatore deve avere al termine del proprio turno l'ammontare stabilito all'inizio del gioco prima che l'ultimo Rastur venga pescato dalla Scorta, altrimenti vincono i Rastur. Si noti che il gioco non termina pescando l'ultimo Rastur della Scorta se la casella "Transit Box" è occupata.

1. La Mappa di gioco

1.1 GALACTIC BASE. Tutti i giocatori partono da questa stazione, che rappresenta l'ingresso nel settore dalla galassia esterna. Sebbene il simbolo delle Città Spaziali sembri lo stesso (è solo più piccolo), nel gioco c'è una ed una sola Galactic Base, identificata dalla scritta corrispondente sulla mappa.

1.2 SISTEMI STELLARI. La mappa si compone di un gruppo di sistemi stellari, separati fra loro dallo spazio vuoto, interconnessi da percorsi costituiti di Punti Spaziali di colori differenti. Tali percorsi definiscono quali punti sono collegati a quali altri; pianeti e stelle non collegati ad alcun percorso sono da intendersi come esclusivamente ornamentali e non influenzano il gioco in alcun modo.

Ogni sistema stellare abitato ha una casella Culture adiacente, nella quale è riportato il nome del sistema e la cultura stessa (all'inizio sconosciuta). I sistemi "Super Giant" e "Super Nova" sono completamente disabitati, non hanno infatti una Culture Box e il loro nome è stampato direttamente sulla mappa.

1.3 SPAZI DI MOVIMENTO. Sono tutti gli oggetti che devono essere considerati nel movimento dei giocatori, spendendo opportunamente punti movimento per ciascuno di essi. Tutti i Punti Spaziali, gli Ovali di Penalità, gli Asteroidi, le caselle "?", i Circoli di Navigazione, le Orbite, le Città di Superficie e Spaziali sono considerati Spazi di Movimento e sono di seguito maggiormente dettagliati con riferimento all'illustrazione a fianco.

Punti Spaziali e Orbite sono lo spazio vuoto che i giocatori possono liberamente occupare con le proprie astronavi.

Gli Ovali di Penalità sono zone radioattive pericolose.

I Circoli di Navigazione sono rischi di navigazione che possono alterare il movimento nello spazio con conseguenze non sempre prevedibili.

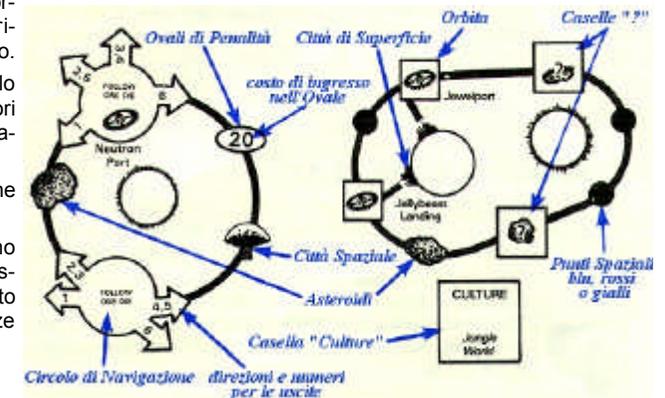
Gli Asteroidi sono rocce disabitate che vagano nello spazio, sufficientemente grandi da potersi atterrare sopra. Analogamente, le Caselle "?" sono rocce disabitate che contengono artefatti del Primo Impero.

Le Città di Superficie e le Città Spaziali sono gli insediamenti dove risiedono le varie culture che abitano i sistemi stellari; in termini di gioco, la sola differenza fra le due è che una Città Spaziale richiede meno punti movimento per entrarvi ed uscirne, di quanto sia necessario per una Città di Superficie (§5.21).

Il colore dei Punti Spaziali e degli Ovali di Penalità può essere blu, rosso o giallo e influenza il movimento quando le astronavi dispongono di Motori per il Salto Iperspaziale (Hyperjump Drives), come dettagliato in §8.2.

1.4 ORBITE. Rappresentano aree nello spazio sopra le città nelle quali è possibile costruire Spazioporti. In ogni Orbita è possibile costruire un solo Spazioporto, identificato dal nome riportato nella casella stessa. Le Orbite sono anche i punti dai quali è possibile osservare la cultura che abita il sistema senza rivelarla (§7.3) durante le prime fasi del gioco.

1.5 CITTA' DI SUPERFICIE. Le Città di Superficie sono i soli Spazi di Movimento che si trovano sui pianeti, tutti gli altri sono nello spazio. Ogni Città di Superficie è al termine di un percorso: i percorsi non si estendono sulla superficie di un pianeta collegando una città all'altra.



2. Componenti del gioco

2.1 GIOCO BASE. Rimuovere tutte le pedine Fort, Laser, Nova Ball e Rastur prima di iniziare, questi pezzi vengono utilizzati solo con le regole opzionali avanzate (§§ 15 e 16).

2.2 MERCANTI. Ogni giocatore riceve all'inizio un segnalino di plastica che ne rappresenta l'astronave, 12 pedine Spaziporto/Industria dello stesso colore, più le due schede di riferimento corrispondenti alla sua razza. Le pedine Spaziporto/Industria rappresentano l'una o l'altra risorsa a secondo di quale lato viene utilizzato.

2.3 DENARO. Le banconote rappresentano "crediti interstellari" che i giocatori guadagnano e spendono come moneta corrente. Tutti i prezzi e le penalità di gioco vengono indicate in termini monetari.

2.4 CULTURE. Le 14 Culture in gioco sono differenti razze che popolano il settore, le cui ubicazioni sono inizialmente ignote, e che successivamente saranno coinvolte nel commercio con i giocatori. Ogni Cultura ha un numero identificativo (d'ora in poi "ID") ed un livello scientifico che determina le astronavi e l'equipaggiamento che vende e acquista, come indicato sulle schede di riferimento.

Ogni Cultura è rappresentata dalla corrispondente pedina e da una pedina IOU, riportanti l'ID corrispondente.

2.41 Pedine "IOU". Vengono disposte inizialmente a faccia in giù nelle caselle Culture della mappa, rappresentando la cultura sconosciuta che abita ciascun sistema stellare. Il giocatore che rivela una Cultura guadagna come ricompensa il suo segnalino IOU che rappresenta un credito di valore corrispondente per futuri acquisti presso quella civiltà.

2.42 Pedine "Culture". Quando una Cultura viene rivelata, la corrispondente pedina viene posta nella casella Culture del sistema stellare di appartenenza. La pedina indica l'ID, il simbolo del livello scientifico, le merci che produce, il costo di costruzione di un'industria in quel sistema e, sul retro, l'illustrazione di un rappresentante della specie.

2.5 OGGETTI DI COMMERCIO. Merci, Prodotti Industriali, Equipaggiamento, schede di astronavi e Deed (proprietà) sono tutti oggetti di commercio che i giocatori possono acquistare presso le varie Culture.

2.51 Merci e Prodotti Industriali. Questi sono gli oggetti che i giocatori acquistano e rivendono per guadagnare denaro. Ogni pedina rappresenta un carico di mercanzia che può essere comprata dalla Cultura che la produce e rivenduta agli acquirenti.

Le pedine riportano l'ID della Cultura che produce l'oggetto, un prezzo di acquisto (valore più basso) ed uno di vendita (quello maggiore); sul retro delle pedine sono elencati gli ID delle Culture che acquistano il bene in questione, che sono sempre i tre ID successivi a quello della Cultura produttrice.

Ad esempio, una merce prodotta dalla Cultura "9a" o "9b" viene acquistata solo dalle Culture "10", "1" e "2"; la Cultura "9b" non acquista i prodotti della "9a".

2.52 Equipaggiamento. Le varie pedine Drive, Nova Ball, Laser e Shield sono equipaggiamenti che possono essere venduti da Culture di determinati livelli scientifici. Sul retro sono indicati l'icona del corrispondente livello scientifico e il costo dell'oggetto.

Ogni oggetto di Equipaggiamento ha un valore come reso pari alla metà del proprio costo; il valore "-20" riportato sulla pedina Shield non ha nulla a che vedere con il suo valore, indica invece la deduzione che lo scudo comporta alle eventuali Penalità che il suo proprietario dovesse pagare nel corso del gioco.

2.53 Astronavi. Sono rappresentate su schede a due facce, ognuna delle quali corrisponde ad un diverso tipo di vascello. Le schede riportano la velocità (numero grande in alto a destra, è il numero di dadi da lanciare per il movimento), lo spazio di carico (Holds), il costo, il valore di reso, ed il livello scientifico che produce la nave.

2.54 Deed (Proprietà). All'inizio della partita non vi sono in gioco né Spaziporti né Industrie, infatti tali beni devono essere costruiti dai giocatori acquistando un atto di proprietà dalla Cultura corrispondente, rappresentato dalle pedine Deed. Ogni Deed riporta il costo della costruzione ed il nome del luogo in cui lo Spaziporto o l'Industria saranno posizio-

16.2 GENERAZIONE DEI RASTUR. Prima di iniziare il gioco, si mescolino i Rastur della Scorta Attiva a faccia in giù. Un nuovo Rastur entra in gioco quando un giocatore ottiene almeno un "1" lanciando i dadi nel suo turno, sia per il movimento che per il combattimento. In tal caso il giocatore pesca un Rastur a caso dalla Scorta, lo osserva e poi lo dispone in mappa. Indipendentemente dal risultato dei tiri di dado, in un turno non può entrare in gioco più di una pedina Rastur.

16.21 Pedine Relic. Quando è il suo turno, il giocatore deve lanciare tutti i dadi che gli spettano per la sua astronave, ma può lanciarne uno in meno se ha l'Auto Pilot. Se con il Mulligan Gear si modifica un risultato di "1" in un altro, quello viene ignorato e non genera un nuovo Rastur.

16.22 Tiri in difesa. La generazione dei Rastur può solo avvenire durante il proprio turno di gioco; pertanto, se un giocatore tira i dadi come difensore, i suoi eventuali "1" non generano nuovi ingressi di pedine Rastur.

16.23 Posizionamento. I Rastur possono essere posizionati in un qualsiasi Spaziporto o Orbita che non contengano già un Forte o un altro Rastur; se non è possibile, allora verranno posizionati in qualsiasi Città che non contenga già un Forte o un altro Rastur.

16.3 PENALITA' RASTUR. I Rastur sono in effetti degli Ovali di Penalità, pertanto quando un giocatore vi muove deve pagarne il valore o fermarsi in quel punto perdendo il resto del turno; se inizia il movimento da un Rastur, dovrà analogamente pagare oppure uscirne.

Un giocatore che abbia pagato la penalità potrà fare un attacco contro la pedina Rastur come per gli Ovali di Penalità e, in caso di vittoria, riceverà dalla banca un valore in denaro pari a quello della pedina distrutta. I Rastur distrutti in combattimento tornano a essere mescolati nella Scorta Attiva e possono essere successivamente ripescati.

16.4 EFFETTI DEI RASTUR. Fintanto che sono presenti, i Rastur annullano le Città, gli Spaziporti e le Industrie presenti nello stesso spazio rendendo impossibile commerciare, ma possono sempre essere attaccati dai gio-

catori. Non è possibile costruire Spaziporti, Forti e Industrie dove siano presenti i Rastur, ma è sempre possibile osservare una Cultura da un'Orbita occupata.

I Deed di Spaziporti e Industrie non hanno valore fintanto che questi sono occupati da pedine Rastur, pertanto non danno diritto a bonus per il combattimento né contano per la determinazione della vittoria.

I Prodotti Industriali non possono essere acquistati dalla Cultura se l'Industria è occupata dai Rastur.

Tutti gli spazi occupati dai Rastur tornano alla completa normalità non appena le pedine Rastur vengono rimosse.

16.5 VITTORIA DEI RASTUR. Indipendentemente dalla lunghezza di gioco stabilita all'inizio dai giocatori, vincono i Rastur non appena se essere pescata dalla Scorta l'ultima pedina. Le condizioni di vittoria dei giocatori restano inalterate.

15.53 Attacchi "Swindle". In questi casi non si usano le armi, l'attaccante paga \$50 alla banca e indica il bersaglio bersaglio, quindi entrambi i giocatori lanciano un dado e sommano +1 per ogni Spazioporto, Industria e Forte che posseggono in quello stesso spazio, più un ulteriore +1 se la Cultura è la stessa della propria specie.

Esempio: se l'attacco avviene in uno Spazioporto di proprietà dell'attaccante e abitato dalla sua stessa Cultura, al risultato del dado il giocatore sommerà +2 (+1 perché ha uno Spazioporto in quel punto e +1 perché della stessa Cultura).

Se vince l'attaccante, può prendere una qualsiasi Merce a sua scelta dalla nave del difensore e continua il proprio turno; non può prendere Equipaggiamento o Passeggeri.

Se vince il difensore, l'attaccante non prende nulla e perde il resto del proprio turno.

15.54 Sollevare rivolte. Il giocatore attaccante deve pagare alla banca \$100 in qualsiasi combinazione di Potenza di Fuoco e denaro, utilizzando almeno un'arma. L'impiego delle armi in questi casi serve solo a ridurre l'eventuale somma da pagare in denaro, una Potenza di Fuoco superiore non dà alcun altro vantaggio rispetto ad una inferiore.

15.541 Bersaglio delle rivolte. L'attaccante deve specificare come bersaglio uno Spazioporto o un'Industria nello stesso spazio, il cui proprietario non sia attualmente in quel Sistema Stellare: un giocatore è immune alle rivolte nel sistema che occupa. Non è possibile sollevare rivolte nei Forti o negli Open Port.

15.542 Risoluzione delle rivolte. Entrambi i giocatori lanciano un dado, sommando +1 per ogni Spazioporto posseduto ovunque nello stesso Sistema Stellare, +1 per ogni Industria e Forte nello stesso spazio in cui avviene la rivolta, +1 se appartenenti alla stessa Cultura del sistema.

Esempio: se il difensore possiede un Forte ed uno Spazioporto nello spazio in cui avviene la rivolta, più un'Industria ed un altro Spazioporto nello stesso sistema, aggungerà +3 al dado (+2 per gli Spazioporti e +1 per il Forte).

Se l'attaccante vince, prende il Deed e sostituisce la pedina in mappa con una del suo colore; altri segnalini nello stesso spazio non subiscono effetti.

Se vince il difensore, l'attaccante non prende nulla e perde il resto del proprio turno.

15.6 ATTACCHI E COMMISSIONI. La banca non paga mai commissioni per l'acquisto di attacchi o per il pagamento di penalità allo scopo di attaccare.

15.7 DISTRUZIONE. Solo le pedine di Ovali di Penalità (quindi inclusi i Forti) possono essere distrutte in combattimento. Una volta in gioco, Spazioporti e Industrie non possono essere distrutti (neanche dai proprietari); il possesso di tali oggetti può cambiare a seguito degli attacchi, ma non possono essere rimossi dal gioco.

16. I Rastur

I Rastur sono utilizzabili sia nel gioco a più giocatori che nel solitario. E' fortemente consigliato il loro impiego nel gioco a due giocatori, mentre è obbligatorio nel solitario.

16.1 SETUP. I Rastur sono una razza di alieni xenofobi megalomaniaci che stanno invadendo questo settore di spazio. I segnalini dei Rastur appariranno in mappa nel corso del gioco alterando profondamente lo svolgersi della partita.

Una volta stabilita la lunghezza della partita da giocare, si ordinino per valore le pedine Rastur e si determini nella tabella seguente quanti e quali saranno usati.

Lungh. gioco	# Pedine Rastur	Valori Rastur da usare	Riserve Rastur
\$1.000	12	60-110	restanti
\$2.000	20	60-150	restanti
\$3.000	23	70-200	restanti
\$4.000	25	70-220	restanti

In questo modo si sarà creata una Scorta Attiva di pedine Rastur ed una Riserva composta di tutte le pedine di valore superiore o inferiore a quelli della Scorta Attiva.

In una partita con più giocatori la Riserva non è utilizzata e può essere rimossa dal gioco (vedi §17.11 e 17.21 per la funzione della Riserva in un gioco in solitario).

nati. Una volta messo in gioco, uno Spazioporto o un'Industria non possono essere spostati ed il giocatore che li possiede dovrà tenere in evidenza i propri Deed per consentire agli avversari di stimare il suo capitale.

2.541 Spazioporti. Possono essere costruiti nella misura di uno per ciascuna Orbita, il relativo Deed riporta il nome del sistema stellare di appartenenza e quello della specifica Orbita in cui va lo Spazioporto.

2.542 Industrie. In ogni sistema stellare abitato può essere costruita una sola Industria, il cui relativo Deed riporta il nome della Cultura, il Prodotto Industriale ed i relativi costi di acquisto e rivendita.

2.6 PEDINE BONUS. Queste pedine servono per consentire ai giocatori guadagni aggiuntivi per la vendita di determinate merci o per il trasporto di passeggeri.

2.61 "FARE" (Passeggeri). Ogni pedina di questo tipo rappresenta un viaggiatore che paga un prezzo per essere portato a destinazione presso una specifica Cultura. Sul lato principale sono riportati l'ID di destinazione ed il guadagno per il recapito, mentre sul retro della pedina è indicata la Cultura di partenza in cui compare inizialmente il viaggiatore quando è estratto dalla coppa (§2.7).

2.62 "DEMAND" (Merci richieste). Ognuna di queste pedine aumenta il denaro che la Cultura pagherà per l'acquisto di una data merce dai giocatori. Sono riportati da un lato la Merce richiesta ed l'incremento del prezzo di vendita, mentre dal lato opposto è indicato l'ID della Cultura presso la quale il bonus compare quando viene estratto.

2.7 COPPA DELLE PEDINE. Nel corso del gioco, le Merci e le pedine Bonus (oltre ai Prodotti Industriali) finiranno per mescolarsi in un contenitore. Le Merci ed i Prodotti Industriali finiranno nella coppa quando i giocatori li vendono, i Demand quando le richieste sono soddisfatte, i Fare quando i passeggeri sono portati a destinazione. Ogni volta che una pedina viene inserita nella coppa, un'altra ne viene estratta a caso e posizionata presso la Cultura indicata dall'ID sul retro.

2.8 PEDINE "?". Prima del gioco, si mette una pedina di questo a faccia in giù in ogni Casella "?" della mappa, rappresentando misteriosi e sconosciuti artefatti sopravvissuti dall'epoca del Primo Impero. Gli 11 segnalini di questo tipo che avanzeranno dopo il piazzamento iniziale sono oggetti che non si sono salvati e non entreranno in gioco, pertanto saranno scartati senza essere rivelati.

2.81 Pedine "RELIC". Ogni pedina di questo tipo rappresenta equipaggiamento abbandonato o perduto nello spazio che i giocatori potranno raccogliere atterrando nella corrispondente casella "?" (terminando così il proprio turno). Le pedine Relic indicano un prezzo che corrisponde al costo d'acquisto qualora l'oggetto sia stato precedentemente rivenduto ad una Cultura; ogni Relic ha un valore di reso pari alla metà del proprio costo.

2.82 Altre pedine "?". Le pedine di altro tipo sono strutture generalmente fisse o troppo ingombranti per essere raccolte dalle astronavi. Alcune di queste possono essere pericolose come gli Ovali di Penalità (§6.3), mentre altre possono rivelarsi utili: Telegate (§6.5), Open Port (§12.23).

3. Astronavi e Mercanti

3.1 GENERALITÀ. Ogni giocatore muove il proprio segnalino sulla mappa per indicare il suo movimento, quindi commercia per acquisire denaro, Merci, Equipaggiamento, altre Astronavi e Proprietà. I giocatori possono caricare liberamente passeggeri, pedine Relic e IOU semplicemente atterrando e terminando il proprio turno nelle locazioni che li contengono.

3.2 TRASPARENZA. Ogni giocatore deve disporre il proprio denaro e le sue pedine sul tavolo in modo da consentirne la vista da parte degli avversari. I giocatori sono tenuti a rivelare l'esatto ammontare di denaro posseduto (incluse le proprietà) ad ogni eventuale richiesta.

3.3 SCONTI. Le schede di riferimento che ciascun giocatore riceve all'inizio del gioco riportano le Merci ed i Prodotti Industriali venduti da ogni Cultura. I giocatori hanno uno sconto del 20% per l'acquisto di Industrie e Spazioporti nel sistema stellare abitato dalla propria razza, come riportato sulle stesse schede di riferimento.

3.4 ASTRONAVI. Ogni giocatore inizia con una nave di tipo Scout e non può mai possedere più di una sola astronave. E' possibile

acquistarne altre, ma ogni volta occorre rendere quella posseduta, incassando il corrispondente valore di reso, che viene pertanto scontato dal costo d'acquisto della nuova.

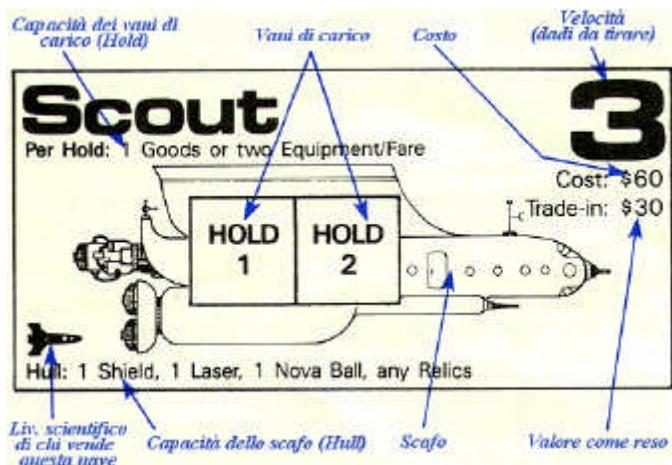
3.41 Schede Astronavi. Ogni giocatore ha due schede, ciascuna delle quali riporta un'astronave per lato, per un totale di quattro: Scout, Clipper, Transport, Freightier.

3.42 Velocità. Il numero grande in alto a destra nella scheda delle navi indica il numero di dadi che il giocatore deve lanciare per determinare i punti movimento nel suo turno.

3.43 Capacità. Ogni giocatore può impiegare solo la sua nave per il trasporto di Merci, Equipaggiamento, Passeggeri, etc.. Ogni astronave ha un limite al numero di oggetti che può trasportare, qualora tale limite fosse ecceduto, occorrerà selezionare e scaricare fuoribordo (§11.3) fino a rispettare il limite, senza compensazione di alcun tipo.

3.431 Vani di carico (Holds). Ogni vano di carico disponibile può contenere una pedina di Merce (o Prodotto Industriale), oppure due pedine di qualsiasi altro tipo in ogni combinazione (due passeggeri, due Equipaggiamenti o anche un Passeggero più un equipaggiamento).

3.432 Scafo. Ogni astronave può trasportare uno Shield, un Laser, una Nova Ball e qualsiasi numero di pedine Relic sul proprio scafo, senza occupare vani di carico. Eventuali



15.42 Attaccare Ovali di Penalità. Il giocatore attaccante lancia il dado, lo moltiplica per dieci e lo somma alla Potenza di Fuoco per determinare il totale attaccante. Uno degli altri giocatori lancia il dado, lo moltiplica per dieci e vi somma il valore della penalità per determinare il totale difensivo.

Se vince l'attaccante, il segnalino di penalità è distrutto e la banca pagherà al giocatore un valore corrispondente a quello del bersaglio; se si trattava di una pedina "2" essa è rimossa permanentemente dal gioco, se invece è un Forte, questo viene restituito alla banca.

Se vince il difensore, la penalità resta in gioco ed il giocatore attaccante perde il resto del proprio turno.

15.43 Attaccare altri giocatori. Se il giocatore decide di attaccare un altro mercante, questo potrà a sua volta selezionare le armi che eventualmente intende usare. Entrambi i giocatori (anche se il difensore non ha sparato) lanciano un dado, lo moltiplicano per dieci, sommano la propria Potenza di Fuoco e sottraggono il totale degli scudi avversari; eventuali risultati minori di zero si trattano come zero.

Se vince l'attaccante, infligge un colpo (§15.431) al difensore e continua il suo turno.

Se vince il difensore, l'attaccante termina il proprio turno; inoltre, se il difensore ha utilizzato almeno un'arma ed il suo totale è superiore a quello dell'attaccante, sarà quest'ultimo a subire un colpo (§15.431).

15.431 Colpi Inflitti. Il vincitore di un combattimento che infligge un colpo all'avversario può scegliere fra due opzioni:

distruggere un oggetto a sua scelta sullo scafo del perdente: l'oggetto distrutto deve essere scartato, se si tratta di un Relic questo è rimosso permanentemente dal gioco, l'altro Equipaggiamento è reso alla banca;

danneggiare un vano di carico a sua scelta: l'Equipaggiamento contenuto è anch'esso danneggiato e le pedine vengono messe a faccia in giù; eventuali passeggeri vengono immediatamente scartati; se conteneva una Merce, questa viene scaricata e può essere immediatamente caricata dal vincitore o ri-

messa nella coppa delle pedine, se il vincitore non ha spazio a bordo per caricare la Merce, può a sua volta scaricare altre Merci o Equipaggiamento per fare spazio, ma non può scaricare passeggeri.

15.432 Riparazioni. Equipaggiamento danneggiato a causa del combattimento non può essere utilizzato fino a che non sarà stato riparato. Non appena un giocatore atterra presso una Cultura, l'eventuale Equipaggiamento danneggiato viene immediatamente riparato a costo zero e tale operazione non conta fra le azioni possibili di cui alla limitazione del §9.41.

15.44 Atterrare dopo l'attacco. Durante il movimento, dopo aver vinto il combattimento in una Città, Spazioporto o su un Asteroide, l'attaccante può atterrarvi.

15.5 ATTACCHI IN COMMERCIO. Quando si trovi a terra in una Città o su uno Spazioporto, un giocatore può tentare di rubare Merci, Spazioporti e Industrie agli altri giocatori.

Quando si trova nello stesso posto di un altro mercante, il giocatore può tentare di rubargli delle Merci in un attacco "Swindle" (§15.53).

Quando il giocatore si trova in un posto dove vi sia un'Industria o uno Spazioporto di un Mercante non attualmente presente nello stesso Sistema Stellare, può incitarvi una rivolta (§15.54) per prenderne possesso.

15.51 Costo dell'attacco. Gli attacchi durante la fase di commercio devono essere acquistati dai giocatori presso la Cultura e questo acquisto deve essere considerato nel calcolo del limite di cui al §9.41: se un giocatore appena atterrato acquista un attacco di questo tipo, non potrà acquistare altro in quel turno.

15.52 Durata dell'attacco. Purché si trovi in uno Spazioporto o spenda l'intero turno in una Città, un giocatore può continuare ad acquistare attacchi di questo tipo fintanto che li vince; ogni volta che il giocatore acquista un attacco, lo risolve, poi passa eventualmente al successivo se ha vinto e lo desidera.

Il bersaglio di un attacco è sempre singolo e deve essere presso la stessa Città o Spazioporto in cui si trova il giocatore attaccante.

15.2 ATTACCHI. Nel proprio turno, un giocatore può utilizzare il proprio segnalino per fare degli attacchi. Durante il movimento può sparare agli Ovali di Penalità o ad altri giocatori; durante il commercio può, pagando, cercare di rubare Merci, Spazioporti e Industrie ad altri giocatori nello stesso posto.

Non c'è limite al numero di attacchi che un giocatore può effettuare nel suo turno, fintanto che continua a vincere gli scontri; non appena perde un combattimento il suo turno finisce. Nello stesso turno in cui atterra in una Città, il giocatore può però acquistare un solo tentativo di furto (§15.51).

15.21 Meccanica degli attacchi. Tutti gli attacchi si svolgono secondo la stessa procedura. Il giocatore dichiara il bersaglio, le armi e/o il denaro impiegati allo scopo, quindi tira un dado aggiungendo eventuali modificatori; parimenti, il difensore tira un dado e aggiunge i suoi modificatori.

15.211 Vittoria dell'attaccante. Se il totale dell'attaccante è maggiore di quello del difensore, egli guadagna il bersaglio dell'attacco e prosegue il suo turno: se stava muovendo continua a muovere, se stava commerciando continua a commerciare.

15.212 Vittoria del difensore. Se il totale del difensore è maggiore o uguale a quella dell'attaccante, egli vince, l'attacco non ha effetto ed il giocatore attaccante perde il resto del proprio turno.

15.3 ARMI. Laser e Nova Ball sono le armi utilizzate nel gioco, inizialmente possedute dalla banca e acquistabili o barattabili come ogni altro tipo di Equipaggiamento. Le pedine delle armi riportano il valore di attacco, mentre sul retro sono riportati il costo ed il simbolo del livello scientifico delle Culture che le vendono. Il valore di reso delle armi è la metà del costo.

15.31 Spazio usato dalle armi. Ogni astronave può trasportare un Laser più un Nova Ball ed uno Scudo sullo scafo, senza usare vani di carico, in aggiunta a qualsiasi numero di pedine Relic. Ogni altra arma e Scudo aggiuntivi occuperanno mezzo vano di carico.

15.32 Potenza di fuoco. Un giocatore è libero di far fuoco con un qualsiasi numero di armi, fra quelle che ha a bordo, ma deve dichiarare le armi impiegate nell'attacco prima del lancio del dado. Ogni arma utilizzata aggiunge la propria Potenza di Fuoco al totale (§15.4, §15.54).

Ogni Nova Ball può essere usata una sola volta, quindi la pedina viene resa alla banca e può essere riacquistata presso la Cultura indicata. Ogni Laser può essere usato una volta per attacco, ma resta in possesso del giocatore dopo l'attacco.

15.4 ATTACCHI IN MOVIMENTO. Quando un giocatore è in movimento, può usare le proprie armi per sparare ad altri giocatori o a Ovali di Penalità (inclusi Forti e Rastur) nello stesso spazio. Quando muove in un Punto Spaziale il giocatore può attaccare uno qualsiasi dei bersagli presenti, mentre quando muove in una Città o in uno Spazioporto può attaccare i Forti ma non i segnalini di altri giocatori.

Non si può mai sparare agli Ovali di Penalità stampati direttamente sulla mappa, ai Telegate, agli Spazioporti, alle Industrie ed alle pedine Relic libere.

15.41 Modalità di attacco. Il giocatore spara al bersaglio non appena entra nel Punto Spaziale in cui muove e può continuare a muovere fintanto che vince i combattimenti. Il giocatore può effettuare uno ed un solo attacco contro un singolo bersaglio ogni volta che entra in uno spazio; se muove nello stesso spazio più di una volta, può effettuare ogni volta un attacco. Non è possibile effettuare un attacco in Punti Spaziali che vengono saltati, né in quello che si occupa prima di muovere.

15.411 Attacchi a pagamento. Quando un giocatore vuole attaccare in un Punto Spaziale in cui è presente un Ovale di Penalità, deve prima pagarne il costo (meno le deduzioni di eventuali Scudi); non è possibile attaccare se ci si ferma sulla penalità senza pagare.

15.412 Attacchi stazionari. Se il giocatore spende l'intero turno senza muovere, può effettuare un attacco subito prima di iniziare a commerciare (deve comunque pagare prima eventuali penalità se ve ne sono).

oggetti aggiuntivi a quelli citati (ad esempio un secondo Shield che non sia Relic) dovranno essere stivati nei normali vani di carico.

3.433 Altri oggetti. Il denaro, le pedine IOU e le Proprietà non devono essere caricate sulle navi e non occupano spazio.

3.434 Cambio di navi. Quando si passa da una nave ad una nuova, gli oggetti a bordo si trasferiscono tutti senza eccezioni, sia quelli nei vani di carico che sullo scafo.

4. Sequenza di gioco

4.1 SETUP. Un giocatore farà da banchiere e gestirà il denaro ed i segnalini corrispondenti. Ad eccezione del denaro iniziale dei giocatori (§4.3) e le pedine Relic, tutte le banconote, i Deed, le Astronavi e gli Equipaggiamenti partono dalla banca.

4.11 Pedine "?". Si mescolino tutte a faccia in giù, quindi se ne disponga casualmente una su ciascuna casella "?" della mappa, sempre a faccia in giù; si ripongano, senza rivelarle, le 11 rimanenti che non serviranno.

4.12 Pedine IOU. Mescolare a faccia in giù anche queste 14 pedine, quindi disporne casualmente una in ciascuna casella Culture della mappa (quadrati grigi con il nome del sistema stellare), sempre a faccia in giù.

4.13 Pedine Culture e Merci. Allineare le 14 pedine fuori mappa in una zona visibile a tutti i giocatori, disponendo accanto a ciascuna le relative pedine delle Merci prodotte. I Prodotti Industriali possono essere tenuti fuori gioco fino a che un giocatore non costruirà un'Industria.

4.14 Pedine Bonus. Tutte le pedine Bonus (Fare e Demand) verranno quindi mescolate in quella che sarà d'ora in poi chiamata Coppa delle Pedine.

4.2 INIZIO DEL GIOCO. Ogni giocatore lancia due dadi per determinare chi sarà il primo, quindi il gioco procederà in senso orario. In ordine di gioco, ciascuno sceglierà la propria razza, prendendo le corrispondenti schede di riferimento, il segnalino di plastica, le 12 pedine Spazioporto/Industria ed una nave di tipo

Scout dello stesso colore. Ognuno porrà quindi il proprio segnalino alla Galactic Base.

4.3 DENARO INIZIALE. Ogni mercante parte con \$20 per ogni persona in gioco; quindi, in un gioco a quattro, si partirà con \$80 ciascuno, mentre in un gioco a sei si disporrà inizialmente di \$120.

4.4 TURNI DI GIOCO. Al proprio turno, ogni giocatore può muovere il proprio segnalino, e poi commerciare (se termina il movimento in una locazione ove ciò è possibile). Se alla fine del movimento un giocatore si trova in uno Spazioporto o in una Città, potrà commerciare indipendentemente dal fatto che abbia mosso o meno in quel turno. Non è mai possibile muovere in un turno dopo che si sia già commerciato, in quanto la sequenza prevede che il movimento venga effettuato prima.

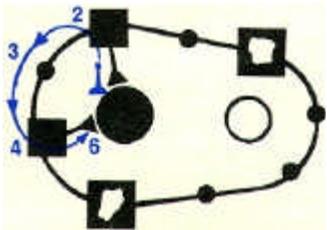
4.5 FINE DEL GIOCO. Non appena un giocatore abbia \$2.000 in denaro/Deed durante il corso del proprio turno, egli vince la partita ed il gioco ha termine.

5. Movimento

5.1 GENERALITA'. Il movimento avviene spostando i segnalini di plastica lungo i percorsi spaziali, passando da uno Spazio di Movimento al successivo senza saltarne alcuno (a meno che non si utilizzi un Motore Iperspaziale, §8.2). E' necessario spostarsi lungo i percorsi, che possono essere utilizzati in entrambe le direzioni, contando i punti movimento spesi passando da uno Spazio di Movimento all'altro. I giocatori possono muovere esclusivamente all'inizio del proprio turno, mai dopo aver effettuato commerci.

5.2 PUNTI MOVIMENTO (MP). Per muoversi da uno Spazio all'altro lungo un percorso, i giocatori spendono MP. All'inizio del proprio turno, un giocatore lancia tanti dadi quanti corrispondono alla velocità della propria nave (come indicato sulla scheda), per determinare gli MP a disposizione. Dopo il lancio, i dadi non devono essere rimossi fino al turno del giocatore successivo (poiché può essere necessario consultare i singoli risultati ottenuti).

5.21 Costi di movimento. Ogni spostamento da uno Spazio di Movimento ad uno adiacente costa sempre 1MP. A causa della gravità e dell'atmosfera, tuttavia, entrare o uscire da una Città di Superficie costa sempre 2MP.



Nell'esempio illustrato, costa 6MP lo spostamento da una Città di Superficie all'altra nel sistema indicato. Infatti occorrono 2MP per decollare, altri 2MP per percorrere gli Spazi di Movimento intermedi, e ancora 2MP per atterrare.

5.22 Fine del movimento. Se un giocatore viene a trovarsi in una situazione nella quale non può effettuare un movimento valido (§5.32), perde i MP residui. Questo accade anche non appena atterri (§6.2) o si fermi su un Ovale di Penalità per evitare di pagarne il costo (§6.3). Quando un giocatore ha speso o perduto tutti i suoi MP, la sua fase di movimento ha termine.

5.23 Inerzia. I giocatori non possono fermarsi durante il movimento se hanno ancora MP residui, devono obbligatoriamente continuare il movimento nella direzione scelta fino a esaurire o perdere i MP rimanenti.

5.3 SCELTA DELLA ROTTA. Ogni giocatore deve specificare quale sarà il primo Spazio di Movimento che percorrerà prima di tirare i dadi; successivamente, nel movimento, potrà scegliere di volta in volta la direzione da seguire, ma non si può invertire la direzione su un dato percorso nello stesso turno.

5.31 Dichiarazione della rotta. Per dichiarare la rotta che seguirà, prima del lancio dei dadi, un giocatore può scegliere uno qualsiasi dei percorsi che escono dallo Spazio di Movimento che occupa attualmente. Dopo il lancio dei dadi, il giocatore è tenuto a muoversi rispettando la dichiarazione; se il lancio di dadi non consente di rispettare l'intenzione dichiarata, questa si considera nulla e il giocatore potrà scegliere liberamente come muoversi. Se si lanciano i dadi prima di dichiarare la rotta, il risultato si considera nullo e occorrerà ripetere il lancio dopo aver regolarmente dichiarato il primo Spazio di Movimento che si intende percorrere.

5.32 Inversioni di rotta. I giocatori possono muovere su un percorso in entrambe le direzioni, ma non nello stesso turno; l'inversione di rotta su di un percorso può avvenire esclusivamente al turno seguente. Se in uno stesso turno un giocatore si trova in una situazione in cui non può far altro che ripercorrere lo stesso percorso in verso opposto, perde i MP residui e termina il suo movimento. Ad esempio, questo accade quando una nave giunge ad una Città di Superficie, poiché dovrebbe necessariamente invertire la rotta per uscirne nella stessa mossa.

REGOLE OPZIONALI

L'impiego di queste regole opzionali è raccomandato per un tipo di gioco più completo, nel quale sono possibili maggiori interazioni fra giocatori. Si suggerisce di ricorrere alle regole opzionali una volta che si sia familiarizzato con le meccaniche del gioco base.

14. Lunghezza del gioco

La durata della partita può essere modificata cambiando il totale in denaro e Deed che i giocatori devono accumulare per vincere. I suggerimenti che seguono sono basati ipotizzando una partita media con tre giocatori esperti, con più giocatori e meno esperti i tempi possono allungarsi.

14.1 MERCANTI APPRENDISTI. Fissando il limite per la vittoria a \$1.000 è possibile giocare partite di circa 90 minuti in cui è probabile che il gioco finisca prima che Industrie e Spazioporti possano essere costruiti. L'acquisto di Astronavi ed Equipaggiamento difficilmente si rivelerà utile a causa del breve tempo di gioco. Questa versione è raccomandata per imparare a giocare e quando il tempo a disposizione è limitato.

14.2 MERCANTI VIAGGIATORI. Giocando con il limite di \$2.000 la durata media è di circa due ore, il gioco terminerà probabilmente quando le rotte commerciali saranno state da poco consolidate e prima che possano essere realmente sfruttate a fondo. Astronavi di prezzo medio e motori iperspaziali possono rivelarsi utili se acquistati per tempo.

14.3 MAESTRI MERCANTI. Fissare il limite di vittoria a \$3.000 porta a partite di circa 150 minuti, dove saranno necessari veri e propri imperi commerciali, Astronavi ed Equipaggiamenti potenti per vincere.

14.4 IMPERATORI DEL COMMERCIO. Giocando con il limite di \$4.000 si avranno partite di tre ore circa, raccomandato solo per chi desidera non smettere mai di giocare!

15. Combattimento

Il combattimento è meno redditizio del commercio, soprattutto quando la partita è inoltrata ed i profitti sono di un certo livello, pertanto i giocatori che ricorrono troppo spesso alla violenza tenderanno a perdere posizioni rispetto agli altri. Il combattimento tende anche ad allungare la durata del gioco, ma se utilizzato correttamente, può rivelarsi un utile supporto per costruire una strategia vincente. D'altra parte, può essere il solo modo diretto per ostacolare un mercante che si avvia alla vittoria.

15.1 PEDINE "FORT" (Forti). Si tratta di particolari Ovali di Penalità che i giocatori possono costruire sulla mappa, la cui penalità ha effetto su tutti i giocatori ad esclusione del proprietario. La pedina riporta il valore della penalità e, sul retro, il suo costo ed il giocatore che può acquistarlo. Il costo di un Forte ha uno sconto del 20% nel sistema abitato dalla propria Cultura di appartenenza.

15.11 Limiti. All'inizio del gioco i Forti sono posseduti dalla banca e possono essere acquistati presso qualsiasi Cultura, ma non possono essere venduti, barattati o trasportati.

Ogni giocatore può avere non più di quattro Forti in gioco; al proprio turno, è possibile restituire alla banca un Forte, senza alcun compenso, solo se si intende ricostruirlo altrove nello stesso turno. In tal caso la restituzione alla banca è temporanea e occorre pagare immediatamente il costo di ri-acquisto per posizionarlo nuovamente in mappa.

15.12 Posizionamento. Quando acquista un Forte, il giocatore deve porlo nel Sistema Stellare in cui sta commerciando, in qualsiasi Città, Spazioporto o Asteroidi che non ne contenga già uno (anche uno Spazioporto di un altro giocatore).

15.13 Effetti Ogni giocatore ignora i propri Forti durante il movimento, ma deve trattare quelli di altri giocatori come qualsiasi altro Ovale di Penalità, pagandone il valore alla banca (con eventuali riduzioni per gli Scudi) o sostandovi. Se inizia il proprio turno su un Forte, deve pagare oppure muovere via.

12.32 Commissioni industriali. Ogni volta che una Cultura (non un giocatore) vende una pedina di Prodotto Industriale, la banca paga al proprietario dell'industria una commissione del 50% sul prezzo d'acquisto, anche se è il proprietario stesso a comprare.

12.4 PAGAMENTO DI COMMISSIONI. Tutte le commissioni sono pagate dalla banca, non dal giocatore che sta commerciando; il giocatore spende e guadagna gli stessi importi del caso normale, e la banca paga le eventuali commissioni che questo comporta a chi di dovere.

12.41 Non si fa credito. L'importo delle commissioni da riscuotere non si sottrae da eventuali costi che occorre pagare in quel turno. Quando un giocatore acquista qualcosa che gli frutta commissioni, deve essere in grado di pagare per intero il costo completo dell'acquisto prima di incassare eventuali commissioni dovute per la vendita.

12.42 Commissioni Multiple. Se un giocatore acquista un Prodotto Industriale in uno Spazioporto, il proprietario dell'industria guadagna il 50% del valore del prodotto, mentre il proprietario dello Spazioporto incassa il 10% di tale valore; se il proprietario è lo stesso, guadagna il denaro relativo a entrambe le commissioni.

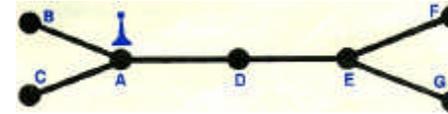
In ogni caso, il proprietario dello Spazioporto non guadagna il 10% della commissione pagata al proprietario dell'industria, poiché la banca non paga mai commissioni sulle commissioni.

13. Vittoria

13.1 COME VINCERE. Le sole cose che contano ai fini della vittoria sono il denaro ed il valore dei Deed eventualmente posseduti. Il valore dei Deed è quello stampato sulla carta (\$100 per quelli color arancione, e \$200 per quelli viola), indipendentemente di quanto sia stato realmente pagato per effetto di eventuali sconti. Le astronavi, Equipaggiamenti, Merci, Passeggeri e IOU sono privi di valore al termine del gioco per la determinazione del vincitore.

13.2 LIMITE DI TEMPO. Un giocatore vince se, al termine del proprio turno, possiede almeno \$2.000 in denaro e Deed. Se un giocatore supera tale soglia in qualsiasi altro turno di gioco, dovrà attendere il termine del proprio turno per dichiararsi vincitore, sempre che a quel momento possieda ancora la cifra necessaria.

13.3 BANCAROTTA. I giocatori non possono dichiarare fallimento. In ogni caso, il gioco termina immediatamente qualora la banca dovesse terminare il denaro, nel qual caso vince il giocatore che possiede il maggior importo in denaro e Deed.



Nell'esempio illustrato, il giocatore parte da A, pertanto può dichiarare B, C e D come rotte possibili prima di lanciare i dadi. Dichiarando D, lancia i dadi e spende il suo primo MP per entrare in tale spazio: ora non può tornare in A poiché ha già mosso su questo percorso nell'altro verso in questo turno, dovrà pertanto necessariamente muovere in E. Analogamente, da questa posizione, non potrà muovere nuovamente in D, ma potrà scegliere fra F e G e continuare il suo movimento da lì in avanti.

5.4 ALTRI GIOCATORI. I giocatori non si influenzano l'un l'altro durante il movimento, a meno che non si usino le regole opzionali sul Combattimento (§15.43). E' possibile muovere attraverso Spazi di Movimento occupati da altri o anche stazionarvi senza alcun effetto.

6. Effetti del movimento

6.1 CASELLE “?”. Quando un giocatore entra in uno di questi spazi contenente una pedina “?” a faccia in giù, la rivela pubblicamente, lasciandola a faccia nella stessa casella.

A secondo della specifica pedina “?” gli effetti saranno differenti, ma comunque agiscono non appena la si rivela. In particolare, se si tratta di un Asteroide o un Open Spaceport è possibile atterrarvi, altrimenti può trattarsi di un Ovale di Penalità che costringe al pagamento di denaro (o causa la fine del movimento, §6.3).

6.11 Pedine Relic. Se la pedina “?” è di questo tipo, la casella si considera un Asteroide e i giocatori possono atterrarvi per caricare l'oggetto senza costi aggiuntivi.

6.12 Non-Asteroidi. Se la pedina “?” è un Open Spaceport, Telegate o un Ovale di Penalità, allora la casella non è un Asteroide e vi si può atterrare solo se si tratta di un Open Spaceport che è in tal caso abitato dalla stessa cultura di quel sistema stellare. La pedina rivelata rimane in questa casella per il resto del gioco (a meno che non venga distrutta usando le regole opzionali sul combattimento, §15.52). Gli Ovali di Penalità sono vecchie

armi del Primo Impero che automaticamente attaccano i vascelli di passaggio (§6.3), mentre i Telegate sono dispositivi in grado di teletrasportare le astronavi in altri punti dello spazio, in corrispondenza di altri Telegate (§6.5).

6.2 ATERRAGGI. Ogni volta che un giocatore muova su una Città, uno Spazioporto o un Asteroide, può atterrarvi perdendo eventuali MP residui e terminando così il proprio movimento. Non è possibile atterrare nelle caselle delle Orbite fino a quando non vi sia stato costruito uno Spazioporto.

6.3 OVALI DI PENALITÀ'. Ogni volta che un giocatore muova su un oggetto di questo tipo, potrà continuare a muovere pagando alla banca una somma pari al valore riportato nell'ovale (meno la deduzione di eventuali scudi a bordo), oppure terminare il movimento perdendo eventuali MP residui, senza pagare nulla.

Qualora un giocatore non abbia denaro a sufficienza per pagare una penalità di questo tipo, potrà solo scegliere di terminare il movimento nella casella.

Se un giocatore inizia il suo movimento da un Ovale di Penalità, deve pagare oppure andare via.

6.4 CIRCOLI DI NAVIGAZIONE. Ogni volta che un giocatore esce da uno di questi spazi, le frecce definiscono il percorso che dovrà utilizzare. Il giocatore sceglierà fra i risultati ottenuti dai dadi un Numero Pilota, e uscirà lungo il percorso corrispondente alla freccia che contiene tale numero.

I due Circoli di Navigazione *Body* e *Wing* del sistema *Cloud*, sono collegati da un percorso invisibile; se un giocatore esce da uno lungo la freccia che punta all'altro, vi entra direttamente come se fosse lo Spazio di Movimento successivo, al normale costo di 1MP.

6.41 Numero Pilota. Per determinare il Numero Pilota, un giocatore deve scegliere il risultato di uno dei dadi che ha lanciato per il movimento all'inizio del suo turno (non deve lanciare di nuovo). Il Numero Pilota non può essere cambiato durante il turno, pertanto

l'attraversamento di più Circoli di Navigazione, avviene sempre con lo stesso Numero Pilota già usato per uscire dal primo (a meno che non si usi il Relic Switch Switch, §8.46).

6.42 Circoli di Navigazione e Rotte. Se un giocatore inizia il movimento da un Circolo di Navigazione, dovrà comunque dichiarare il primo Spazio di Movimento (§5.31) e sarà tenuto a scegliere un Numero Pilota che gli consenta di rispettare la dichiarazione. Se nessuno dei dadi ha prodotto un risultato utile a tal fine, allora il giocatore potrà ignorare la dichiarazione e utilizzare un qualsiasi altro Numero Pilota a sua scelta.

6.43 Freccce di uscita. Queste definiscono solo come si può uscire dal Circolo di Navigazione, non influenzano in alcun modo il suo ingresso (non vanno interpretati come sensi unici). Se si entra in un Circolo di Navigazione con un Numero Pilota che corrisponde proprio alla freccia da cui si è entrati, il movimento termina in quanto non è possibile invertire la rotta sullo stesso percorso (§5.32).

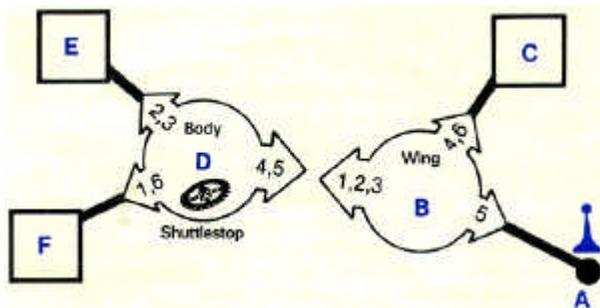
6.5 TELEGATE. Un giocatore che durante il movimento esce da una casella contenente un Telegate, deve scegliere il proprio Numero Pilota, quindi, se è stato rivelato un altro Tele-

gate che riporti proprio quello stesso numero, vi salterà immediatamente al costo di 1MP.

Se non è stato rivelato il Telegate corrispondente al Numero Pilota, o se è proprio quello dal quale si sta uscendo, allora il giocatore proseguirà il movimento normalmente lungo i percorsi spaziali.

6.51 Unico Numero Pilota. Se nello stesso turno sono stati attraversati Circoli di Navigazione, il giocatore avrà già scelto il proprio Numero Pilota, che dovrà essere usato anche per determinare l'esito del Telegate. Analogamente, dopo aver scelto il Numero Pilota per attraversare un Telegate, lo stesso dovrà essere utilizzato per eventuali Circoli di Navigazione (a meno che non si usi il Relic Switch Switch, §8.46).

6.52 Telegate e Rotte. Se un giocatore inizia il movimento da un Telegate, dovrà comunque dichiarare il primo Spazio di Movimento (§5.31) che potrà anche essere un Telegate già rivelato in mappa e sarà tenuto a scegliere un Numero Pilota che gli consenta di rispettare la dichiarazione. Se nessuno dei dadi ha prodotto un risultato utile a tal fine, allora il giocatore potrà ignorare la dichiarazione e utilizzare un qualsiasi altro Numero Pilota a sua scelta.



Nell'illustrazione, il giocatore in A dichiara B come rotta, lancia i dadi e ottiene 1, 3, 5 e 6, quindi muove il primo spazio in B e deve ora scegliere il suo Numero Pilota. Se sceglie il 6, muoverà verso C; scegliendo il 5 terminerebbe il movimento, dato che non può invertire la rotta tornando in A nello stesso turno; se sceglie il 3, salta nel Circolo di Navigazione B ed è quindi costretto a proseguire in E non potendo cambiare Numero Pilota; analogamente, scegliendo 1, muoverebbe nel circolo B e quindi in F.

11.3 ESPULSIONE DEL CARICO. Un giocatore può liberarsi totalmente o parzialmente del proprio carico di Merci, Equipaggiamento e Passeggeri, quando termina il turno in una Città, Spazioporto o su un Asteroide.

L'Equipaggiamento così scartato ritorna alla banca, mentre le Merci ed i Passeggeri scartati vengono messi nella coppa delle pedine (dalla quale si ripesca immediatamente un ugual numero di pedine).

Il giocatore che ricorra all'espulsione del proprio carico non riceve nulla per lo scarto. Non è possibile espellere oggetti nello stesso turno in cui sono stati acquisiti.

11.4 COMMERCIO CON ALTRI MERCANTI. Se termina il proprio turno in una Città, Spazioporto o su un Asteroide, un giocatore può commerciare Merci, Relic, Passeggeri, Equipaggiamento e IOU con altri mercanti eventualmente presenti. In queste transazioni i giocatori sono liberi di accordarsi su qualsiasi prezzo o scambio, che però non può mai riguardare astronavi e Deed.

12. Spazioporti e Industrie

12.1 DEED. Gli atti di proprietà possono essere acquistati solo dalla Cultura nel cui Sistema Stellare sarà costruito lo Spazioporto o l'Industria. Ogni Deed consente al giocatore di costruire un solo Spazioporto o una sola Industria e specifica il nome della locazione dove verrà posizionata la pedina relativa.

Le carte Deed rappresentano ricchezza accumulata dai mercanti ed i loro valore conta nel totale per il computo della vittoria (§13).

12.2 SPAZIOPORTI. Gli Spazioporti vengono costruiti nelle orbite dei Sistemi Stellari indicate dal Deed corrispondente. Quando si costruisce uno Spazioporto, il giocatore tiene il Deed corrispondente e pone la pedina del suo colore nell'Orbita indicata; la funzionalità di altri Spazioporti o Industrie nello stesso sistema resta inalterata.

12.21 Commercio. Ogni Spazioporto è abitato dalla stessa Cultura del Sistema Stellare in cui è stato costruito. Quando vi atterra, un

giocatore può commerciare un qualsiasi numero di oggetti nello stesso turno, senza la limitazione di cui al §9.41. Chiunque può atterrare e commerciare in uno Spazioporto, indipendentemente da chi sia il proprietario.

12.22 Commissioni. La banca paga al proprietario il 10% di qualsiasi cosa la Cultura acquisti o venda presso il suo Spazioporto, ad esclusione dei pedaggi dei passeggeri e dei commerci fra giocatori; il giocatore guadagna la commissione sui prezzi d'acquisto, su quelli di vendita, sul valore dei baratti (inclusi gli IOU) e sui bonus Demand. Il proprietario di uno Spazioporto guadagna le commissioni anche quando è lui stesso a svolgere operazioni di commercio.

Se ad esempio un giocatore vende su uno spazioporto una pedina Designer Genes per \$120, il proprietario della stazione riceve immediatamente \$12.

12.23 Pedine "Open Port". Vi sono tre stazioni orbitanti di questo tipo la cui ubicazione è inizialmente sconosciuta ai giocatori, e possono essere trovate rivelando le pedine "?". Gli Open Port funzionano esattamente come un qualsiasi Spazioporto, ma non possono essere acquistati dai giocatori e non pagano commissioni.

12.3 INDUSTRIE. Quando un giocatore acquista un Deed di questo tipo, può mettere una pedina Industria del proprio colore in qualsiasi Città o Spazioporto della Cultura corrispondente (anche se la stazione orbitante non è di sua proprietà). In ogni Sistema Stellare può esistere una sola Industria.

12.31 Prodotti Industriali. Quando si costruisce un'Industria acquistando un Deed di questo tipo, la pedina del Prodotto Industriale viene posta nel sistema accanto alla pedina della Cultura, come le altre Merci. I Prodotti Industriali possono essere acquistati e venduti da chiunque come qualsiasi altra Merce, presso le Città o gli Spazioporti, e quando sono venduti finiscono nella coppa delle pedine fino a quando non saranno ripescati.

E' possibile costruire l'Industria ed acquistare i Prodotti Industriali anche nello stesso turno se non è lo stesso in cui il giocatore è atterrato, altrimenti avrebbe già utilizzato il suo unico acquisto possibile (§9.41) per il Deed.

10. Pedine Bonus

10.1 LA COPPA DELLE PEDINE. All'inizio del gioco, le 48 pedine Bonus vengono mescolate in un contenitore. Nel corso della partita, Merci e altre pedine Bonus precedentemente estratte si aggiungeranno coppa, ma ogni volta che una pedina vi viene aggiunta, immediatamente un'altra ne deve essere pescata casualmente e posta in mappa. Durante il gioco, nella coppa vi saranno pertanto costantemente 48 segnalini.

10.11 Merci. Se dalla coppa viene pescata una pedina di questo tipo, la Cultura corrispondente ne ha prodotto una nuova unità che viene immediatamente resa disponibile per eventuali acquirenti.

10.12 Bonus. Se dalla coppa viene pescata una pedina di questo tipo, essa va posizionata presso la Cultura il cui ID è stampato sul retro della pedina stessa. Se la Cultura corrispondente non è ancora stata scoperta, il bonus verrà posto accanto alla pedina Cultura ed alle sue Merci, ed entrerà in gioco assieme a queste quando la Cultura verrà scoperta da un mercante.

10.2 PEDINE DEMAND (Richiesta Merci). Ogni bonus di questo tipo aumenta il valore della Merce corrispondente, che sarà pagata a prezzo maggiorato ai mercanti che la venderanno presso tale Cultura (il cui ID è stampato sul retro del bonus); sulla pedina è indicata la Merce e la maggiorazione pagata.

Quando si vende una Merce richiesta ad una Cultura, la banca paga l'importo normale più la maggiorazione e la pedina Demand viene scartata anch'essa nella coppa.

10.21 Pedine Demand multiple. Quando sono presenti più richieste (più pedine demand), tutte le maggiorazioni presenti si aggiungono all'importo di ogni Merce venduta, ma se ne scarta solo una per ogni pedina Merce. In questi casi, le vendite si calcolano una pedina alla volta, poiché ogni Merce venduta riduce progressivamente la maggiorazione che la Cultura paga sulle successive.

Esempio: un giocatore vende 3 pedine Space Spice ad una cultura che ne ha due Demand da +\$40 ciascuna. Per la prima pedina, il giocatore guadagna \$80 aggiuntivi (le due Demand si sommano), ma scarterà nella coppa una sola

pedina Demand assieme alla Merce venduta; la seconda Space Spice viene venduta con una maggiorazione di \$40 (c'è una sola Demand, ora) e viene messa nella coppa assieme all'ultima pedina Demand; infine, la terza Merce viene venduta al prezzo normale, poiché non ci sono più richieste. Naturalmente, in questo esempio si è supposto che fra le pedine ripescate dalla coppa dopo la vendita delle prime due Space Spice, non siano uscite ulteriori Demand per questa stessa Merce.

10.3 PEDINE FARE (Passeggeri). Rappresentano viaggiatori spaziali che possono essere trasportati da una Cultura all'altra in cambio di un pedaggio; la pedina riporta l'ID della Cultura destinazione e l'importo del pedaggio, mentre sul retro è stampato l'ID della Cultura di partenza. Quando un giocatore sbarca un passeggero presso la Cultura di destinazione (Città o Spazioporto), la banca paga il pedaggio e la pedina viene rimessa nella coppa estraendone subito un'altra.

I giocatori non acquistano né vendono i viaggiatori, semplicemente li caricano e li consegnano; per tale motivo, l'imbarco e lo sbarco dei passeggeri è sempre possibile e non limitato dalla regola di cui al §9.41.

11. Altre Transazioni

11.1 SEQUENZA. Queste transazioni possono essere prolungate a piacere e effettuate in qualsiasi ordine ogni volta che un giocatore termina il proprio movimento in una Città, Spazioporto o Asteroido. E' possibile caricare e scaricare oggetti e commerciare con altri mercanti (§11.4) indipendentemente dalla locazione, purché si interagisca esclusivamente con ciò che si trova in quello stesso punto. Tutte queste azioni terminano il turno di un giocatore e non è mai possibile muovere dopo aver commerciato (§5.1).

11.2 PEDINE FARE E RELIC. I Relic non sono di nessuno finché si trovano nelle caselle "?" e possono essere raccolti senza spese da chiunque vi atterri finendo il proprio turno (possono anche essere acquistate da una Cultura dove siano state precedentemente barattate secondo §9.322). I passeggeri (Fare) possono essere imbarcati senza spese e limitazioni in qualsiasi Città o Spazioporto della Cultura dove si trovano.

7. Culture

7.1 SETUP. All'inizio del gioco, una pedina IOU è stata posta, a faccia in giù, in ogni casella Culture della mappa, per identificare la razza che abita ogni sistema. Fintanto che una Cultura non è stata scoperta da nessun giocatore, essa sarà rappresentata in gioco solo dalla sua IOU coperta.

7.2 OSSERVAZIONE DELLE CULTURE. Ogni Cultura non ancora rivelata può essere osservata segretamente solo dalle caselle Orbita del proprio sistema. Quando un giocatore muove in un'Orbita, può guardare la pedina IOU senza rivelarla e riponendola quindi al proprio posto a faccia in giù.

7.3 SCOPERTA. Il primo giocatore che atterra in una Città o in uno Spazioporto di un sistema, è lo scopritore della relativa Cultura e riceve la pedina IOU come credito per la scoperta. Quando una Cultura viene rivelata, nella casella Culture verrà posta la pedina Cultura al cui fianco saranno disposte le Merci ed il Prodotto Industriale corrispondenti, più gli eventuali Bonus estratti dalla coppa fino a quel momento per la Cultura in questione.

8. Equipaggiamento

8.1 ALLESTIMENTO DELLE ASTRONAVI. L'equipaggiamento può essere acquistato presso alcune Culture per potenziare la propria astronave.

8.2 MOTORI IPERSPAZIALI (DRIVE). Con questi dispositivi le astronavi possono saltare, durante il movimento, alcuni Spazi di Movimento di determinati colori (Ovali di Penalità, Punti Spaziali, etc.). In particolare, se un giocatore ha un Red Drive, potrà saltare, non spendendo per essi MP, tutti gli spazi rossi, mentre con uno Yellow Drive salterà analogamente quelli gialli; utilizzando entrambi i dispositivi o un singolo Combined Drive, sarà possibile saltare sia gli spazi gialli che quelli rossi.

8.21 Dichiarazione. Quando un giocatore annuncia il primo Spazio di Movimento che

intende percorrere in quel turno, prima di lanciare i dadi, deve dichiarare il primo punto nel quale entrerà effettivamente, non uno che salterà grazie a eventuali motori iperspaziali.

8.22 Caselle "?". Se un giocatore muove su una casella di questo tipo e scopre che si tratta di uno spazio di colore che dovrebbe saltare per via di eventuali motori iperspaziali, salta immediatamente al primo spazio possibile senza costi aggiuntivi di MP, lasciando la pedina "?" scoperta.

8.23 Disattivazione dei motori iperspaziali. Prima di lanciare i dadi per il movimento, un giocatore può dichiarare che disattiverà alcuni o tutti i suoi motori iperspaziali. In mancanza di dichiarazioni di questo tipo, si considera che i motori siano attivi in ogni turno. Non è possibile spegnere solo un colore di un Combined Drive, se lo si disattiva, occorrerà muovere sia sui punti gialli che su quelli rossi.

8.3 SCUDI (SHIELD). Gli scudi proteggono le navi degli Ovali di Penalità, sottraendo \$20 (fino a un minimo di zero) da ciascuna penalità che il giocatore dovrebbe pagare per tali rischi spaziali. E' comunque possibile decidere di arrestare il proprio movimento su un Ovale di Penalità anche se il suo valore è ridotto a zero per effetto di scudi.

8.4 PEDINE RELIC. Durante il gioco, vi sono dieci possibili oggetti di questo tipo che i giocatori possono rinvenire sugli asteroidi (caselle "?"). Ogni relic ha un diverso effetto in gioco, ad esclusione di Yellow Drive, Laser e Shield che funzionano esattamente come il normale equipaggiamento dello stesso tipo, tranne che, essendo Relic, possono essere trasportati sullo scafo della nave anziché occupare vani di carico (§3.432).

8.41 Air Foil. Consente ad una nave di muovere direttamente da una Città di Superficie all'altra, sullo stesso pianeta, come se fosse due Spazi di Movimento adiacenti. In questo modo è possibile entrare in una Città di Superficie senza atterrarvi, planando sulla superficie del pianeta per andare verso l'altra. Inoltre, questo oggetto riduce il costo per atterrare o partire da una Città di Superficie, portandolo a 1MP.

8.42 Auto Pilot. Consente a un giocatore di lanciare un dado in meno per il movimento, considerando automaticamente che quel dado produce un "4". Tale numero si aggiunge comunque al totale come se il dado fosse realmente stato lanciato e avesse dato tale risultato, può pertanto essere anche utilizzato come Numero Pilota. L'Auto Pilot può essere attivato o disattivato a piacere, ma il giocatore deve dichiararne l'uso prima del lancio dei dadi; in mancanza di dichiarazioni, l'impiego dell'oggetto è implicitamente determinato dal numero di dadi che il giocatore lancia.

8.43 Jump Start. Permette ad un giocatore di iniziare il proprio turno saltando direttamente ad un Telegate, se questo è il primo spazio dichiarato del proprio movimento.

Per utilizzare il Jump Start, il giocatore dichiara un Telegate in mappa come prima mossa, quindi, dopo il lancio dei dadi, dovrà scegliere il corrispondente Numero Pilota, se possibile. Se non ottiene il numero desiderato, dovrà comunque sceglierne un altro come Numero Pilota, e se esiste un Telegate corrispondente, salterà automaticamente a quello. Se non esiste un Telegate corrispondente al Numero Pilota scelto, il Jump Start non entra in funzione ed il giocatore muoverà normalmente.

Quando si usa questo dispositivo, il movimento ha il costo normale: 2MP se si parte da una Città di Superficie, 1MP altrimenti.

8.44 Mulligan Gear. Consente ad un giocatore di rilanciare uno dei suoi dadi, purché immediatamente dopo il primo lancio, prima di scegliere il Numero Pilota e iniziare a muovere. Il giocatore può scegliere di rilanciare uno qualsiasi dei suoi dadi (incluso quello dell'Auto Pilot), ma una volta ripetuto il lancio, dovrà usare il nuovo risultato e non potrà usufruire di quello precedente.

L'Auto Pilot non può essere attivato come rilancio di un dado per effetto del Mulligan Gear.

8.45 Spy Eye. Quando un giocatore con questo dispositivo entra o passa in una casella "2" contenente una pedina ancora non rivelata, può osservarla segretamente senza mostrarla agli altri giocatori. Una nave dotata di

Spy Eye che passi attraverso uno Spazio di Movimento effettuerà l'osservazione da quel punto come se lo occupasse e modificherà quindi lo spazio che andrà successivamente ad occupare in funzione di ciò che ha osservato.

Inoltre, lo Spy Eye consente ad un giocatore di osservare una Cultura da qualsiasi Spazio di Movimento del sistema stellare, anziché esclusivamente dalle sue orbite.

8.46 Switch Switch. Consente ad un giocatore di cambiare il proprio Numero Pilota ogni volta che lo desidera durante il turno. Non consente di modificare il risultato dei dadi, ma di selezionare, fra i risultati ottenuti, un numero o un altro come Pilota.

8.47 Gate Lock. Un giocatore con questo dispositivo può, all'inizio del proprio turno e prima di lanciare i dadi, dichiarare che i Telegate non funzioneranno in quel turno. Un Telegate non operativo si tratta come un normale Punto Spaziale di colore blu.

9. Commercio con le Culture

9.1 SETUP. All'inizio del gioco, tutte le Merci, i Deed e gli Equipaggiamenti sono posseduti dalle Culture e possono essere ottenuti solo commerciando con loro. Quando un giocatore termina il proprio turno in una città o in uno Spazioporto, può commerciare con la Cultura residente acquistando solo ciò che questa vende e vendendo solo ciò che essa acquista.

9.2 ACQUISTO. Quando un giocatore acquista qualcosa da una Cultura, paga alla banca il corrispettivo riportato sulle relative pedine o schede delle Merci, Astronavi, Deed, Equipaggiamento, etc... Si noti comunque che l'acquisto di Deed (non Merci o altro) nel sistema abitato dalla stessa Cultura cui appartiene il giocatore dà diritto ad uno sconto del 20% sul prezzo riportato.

I giocatori possono acquistare solo le Merci, i Deed ed i Relic precedentemente ceduti che sono attualmente disponibili presso la Cultura. Relativamente ai Deed, possono essere acquistati solo quelli che riportano uno Spa-

zioporto o un'Industria appartenenti a quel Sistema Stellare/Cultura

9.21 Equipaggiamento. Per acquistare una Astronave, un Motore iperspaziale (Drive), uno Scudo, Laser o Nova Ball, il giocatore deve commerciare con una Cultura che abbia lo stesso simbolo di livello scientifico dell'oggetto desiderato. La Galactic Base è la sola Città Spaziale che vende tutti i tipi di astronave.

9.3 VENDITA. Le Merci ed i Prodotti Industriali son i soli oggetti che è possibile vendere per ottenere denaro. Astronavi, Equipaggiamenti, Pedine IOU possono solo essere vendute per ottenere credito sull'acquisto di altri oggetti (d'ora in poi questa forma di vendita sarà indicata come "Baratto"). I Deed non possono mai essere venduti né barattati.

9.31 Acquirenti. I giocatori possono vendere Merci e Prodotti Industriali solo a quelle Culture i cui ID sono indicati sul retro dell'oggetto da vendere. Quando si vende, la banca paga il corrispettivo al giocatore, gli oggetti vengono messi nella coppa delle pedine, quindi se ne estrae immediatamente un ugual numero pescando a caso (§10).

9.32 Baratti. Quando un giocatore baratta un'Astronave, un Equipaggiamento o un IOU con una Cultura, potrà utilizzare il relativo valore di reso degli oggetti ceduti per acquistare altro. Il credito ottenuto in un baratto può essere speso come se fosse denaro reale, ma solo nello stesso turno, perdendo eventuali frazioni non spese. Le Astronavi e le pedine IOU riportano il valore di reso (Trade-In sulle astronavi) che corrisponde al credito che si ottiene in caso di baratto; per gli Equipaggiamenti, il valore di reso è pari alla metà di quello indicato sulla pedina.

9.321 Pedine IOU. Questi oggetti particolari possono essere barattati esclusivamente con la Cultura che li ha concessi, il cui ID è stampato sulla pedina. Una volta usati, gli IOU sono rimossi permanentemente dal gioco.

9.322 Equipaggiamento. Questi oggetti possono essere barattati presso qualsiasi Cultura alla metà del valore riportato sulla pedina. Quando si cede una pedina Relic, essa viene posta sul sole di quel Sistema Stellare, ad

indicarne la disponibilità per chi volesse acquistarla da una Città o Spazioporto della Cultura residente. Tutti gli altri Equipaggiamenti ceduti tornano alla banca.

9.323 Astronavi. Possono essere barattate presso qualsiasi Cultura che ne venda, indipendentemente dal tipo di astronavi vendute. Anche le astronavi cedute tornano alla banca.

9.4 SEQUENZA DI COMMERCIO. Quando un giocatore commercia, può effettuare una serie di transazioni nell'ordine che preferisce, purché rispetti i tre punti seguenti.

9.41 Città. Se un giocatore commercia in una Città nello stesso turno in cui vi è atterrato, potrà acquistare E vendere o barattare un solo oggetto; potrà ad esempio acquistare una sola Merce o un Equipaggiamento o un'Astronave o un Deed, e in più potrà vendere o barattare un oggetto, indipendentemente dal fatto che abbia acquistato o meno.

IOU e Passeggeri (FARE) non sono soggetti a questa limitazione; le pedine IOU possono essere barattate ed i passeggeri caricati/scaricati gratuitamente nello stesso turno, in aggiunta alle limitazioni normali sopra elencate.

9.42 Soste prolungate. Se un giocatore spende un intero turno senza muovere in una città, potrà in quel turno commerciare senza alcun limite. Si ricordi che il movimento viene effettuato prima del commercio, pertanto non è mai possibile muovere dopo aver acquistato e/o venduto (§5.1).

Esempio: un giocatore atterra in una città di una Cultura sconosciuta e riceve pertanto il suo IOU, che può barattare subito o più avanti nel corso del gioco, purché presso questa stessa Cultura. Se sceglie di barattarlo subito nello stesso turno, potrà prendere un solo oggetto per via della limitazione del primo turno; attendendo il turno seguente (rinunciando quindi a muovere), il giocatore potrà invece scambiare il suo IOU per più oggetti, se possibile.

9.43 Spazioporti e Open Port. In queste basi orbitanti, un giocatore può commerciare senza alcun limite anche nello stesso turno in cui vi è atterrato.