

SOMMARIO DEL ROUND

INIZIO ROUND

PREPARAZIONE Ogni giocatore riceve le **7 Carte Azione** del proprio colore, riceve **un mondo di partenza** a caso e lo pone scoperto davanti a sé a formare il proprio **tableau**. Mettete da parte i gettoni da 10PV fino alla fine del gioco e preparate a centro tavolo un totale di gettoni PV pari a 12 PV per ogni giocatore. Mischiate insieme tutte le carte rimanenti. Ognuno riceve **6 carte** coperte e ne scarta **2** nella **pila degli scarti** che andrà sempre mantenuta a faccia in giù e disordinata, per distinguerla dal mazzo. Quando il mazzo si esaurisce, mischiate gli scarti a formare un nuovo mazzo.

Tutti i giocatori contemporaneamente scelgono in segreto una Carta Azione (con il relativo *bonus*). Ogni Carta Azione corrisponde ad una *fase* di gioco. Le Carte Azione vengono rivelate e lasciate ben visibili a centro tavolo. Ognuno esegue le azioni e se possibile applica *bonus* e *poteri* delle carte sul suo tableau.

FASI DI GIOCO

(se scelte dai giocatori)

I

ESPLORAZIONE



Se almeno un giocatore ha scelto la fase corrispondente, **tutti** devono giocare questa azione.

Tutti **pescano 2 carte** e **contemporaneamente** scelgono quella da tenere in mano. L'altra va subito scartata a **faccia in giù**.



BONUS (indicato sulla Carta Azione)



Possono utilizzare questo bonus solo i giocatori che hanno scelto la relativa Carta Azione. Le fasi di Esplorazione e Consumo offrono due diversi bonus a seconda della carta scelta.

Pesca 1 carta in più e devi tenere in mano 1 carta in più.  Pesca 5 carte in più.
+ eventuali *poteri* indicati nella fase I delle carte nel proprio tableau.

II

SVILUPPO



Ognuno **può** mettere una Carta Sviluppo  coperta davanti a sé, purché non sia già presente una identica sul suo tableau. Quindi la rivela contemporaneamente agli altri e ne paga il costo indicato scartando carte dalla propria mano. Es.: uno sviluppo da  costa 3 carte.





In questa fase, il costo necessario per giocare una Carta Sviluppo è ridotto di 1 carta.
+ eventuali *poteri* indicati nella fase II delle carte già presenti *prima* nel proprio tableau.



III

COLONIZZAZIONE



Ognuno **può** giocare un mondo non-militare  pagandone il costo indicato oppure un mondo militare  senza pagare, se la propria Forza è almeno pari al valore di Difesa del mondo. *Eccezione: la carta 'Diplomatico' permette di giocare un mondo militare pagando un costo.*
Se piazzati un mondo bonus, mettilci subito sopra una "risorsa bonus".



Se in questa fase hai piazzato un mondo  o , pesca una carta.
+ eventuali *poteri* indicati nella fase III delle carte già presenti *prima* nel proprio tableau.

\$

(COMMERCIO)




Ognuno **deve** attivare **tutti i poteri** della fase Consumo presenti sulle carte del proprio tableau, scegliendo l'ordine con cui attivarli. In cambio pesca carte e ottiene PV.

Se un *potere* prevede il **consumo di risorse**, il giocatore prende le carte-risorsa necessarie da uno o più mondi a sua scelta e le scarta a faccia in giù senza guardarle.

Se un *potere* prevede il **consumo fino a 2 o 3 risorse**, è necessario consumare tutte quelle disponibili nel momento in cui viene attivato.



COMMERCIO: prima del Consumo, **devi** vendere 1 risorsa per ottenere da 2 a 5 carte secondo la tabella:  **2 x PV:** ricevi un numero doppio di gettoni PV in questa fase.

 2 Arte	 3 Rare
 4 Genetiche	 5 Aliene


V

PRODUZIONE



Ognuno **deve** produrre una risorsa su ogni mondo di produzione che non abbia già una risorsa, piazzandoci sopra una carta coperta presa dal mazzo. La carta non va guardata.



Produci una risorsa su un mondo bonus  a tua scelta, purché non abbia già una risorsa sopra di esso.


FINE ROUND

I giocatori non possono avere più di 10 carte in mano e devono scartare le carte in eccesso.


Tutti riprendono in mano le Carte Azione giocate. Si controlla se è finito il gioco.

FINE DEL GIOCO Il gioco finisce al termine del round (dopo lo scarto delle carte in eccesso) nel quale un giocatore ha almeno 12 carte sul proprio tableau **oppure** l'ultimo gettone PV è stato consegnato. Appena la fine del gioco è determinata, utilizzare se necessario anche i gettoni da 10 PV per pagare i giocatori nell'ultima fase Consumo. Il **punteggio finale** è dato dalla somma dei PV delle carte Sviluppo e Mondo + i gettoni PV + i PV di fine gioco dati dalle carte Sviluppo di costo 6. Vince chi ha ottenuto il punteggio maggiore o in caso di parità chi ha il maggior totale di carte in mano + risorse sui mondi del proprio tableau.


PANORAMICA DELLE CARTE

Piazzati gli **sviluppi**, , nella **fase II (SVILUPPO)** se prima paghi il loro **costo** scartando carte dalla mano.



Ogni carta sul tuo tableau varrà dei **punti vittoria (PV)** alla fine del gioco.


 Gli sviluppi a costo 6 invece valgono un numero variabile di PV, in base alle altre carte sul tableau.

Le icone dei **poteri** sono indicate a fianco delle fasi in cui sono attivati:


 **Poteri Speciali** sono spiegati in fondo alle carte


 **Poteri Standard** sono spiegati qui sotto.

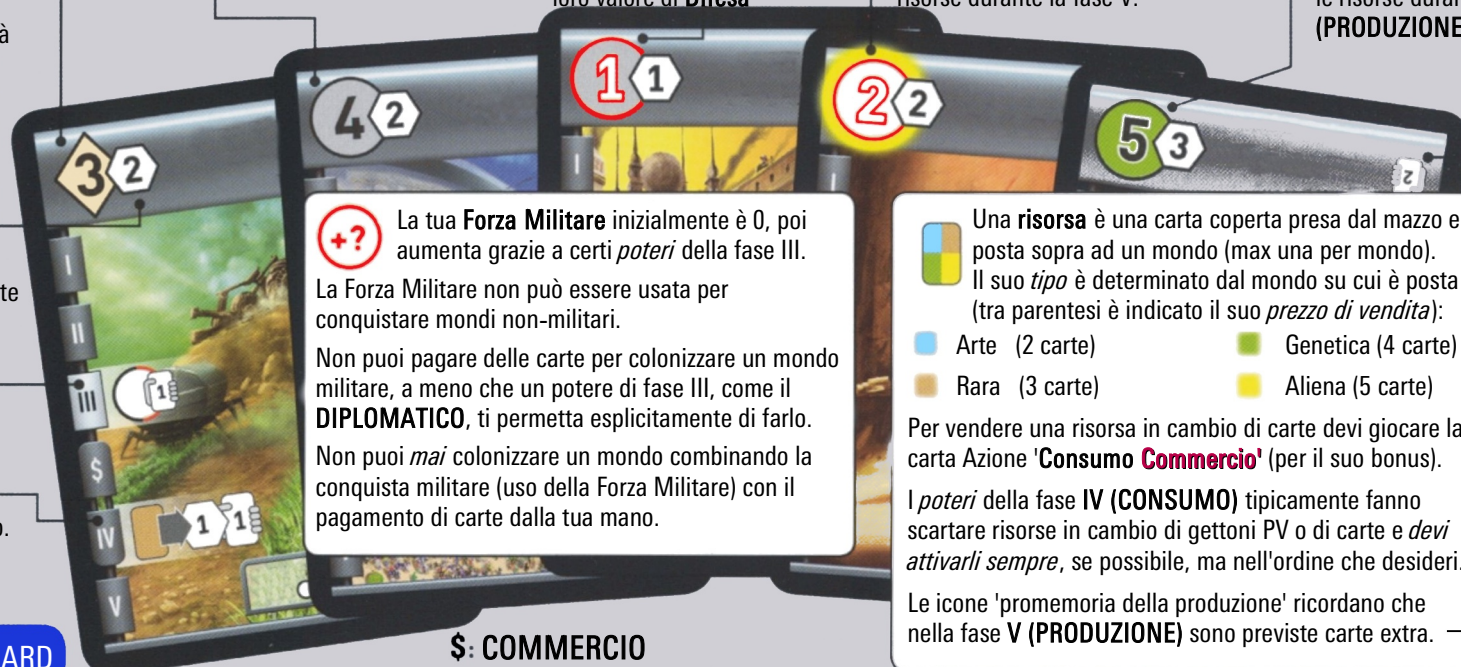
I **mondi**, , , vengono piazzati nella **fase III (COLONIZZAZIONE)**

Piazzati i **mondi non-militari**  se prima paghi il loro **costo** scartando carte dalla mano.

I **mondi militari**  non hanno un costo. Li piazzati se la tua Forza Militare è \geq del loro valore di **Difesa**

I **mondi bonus**  (con l'alone) ricevono una risorsa solo quando vengono piazzati e non producono le risorse durante la fase V.


I **mondi di produzione**  non ricevono la risorsa quando vengono piazzati ma producono le risorse durante la **fase V (PRODUZIONE)**.





Promemoria della produzione di carte extra

ICONE DEI POTERI STANDARD


I: ESPLORAZIONE

 Pesca 2 carte in più (tra cui scegliere).


 Tieni una carta in più


 Pesca 2 carte in più, tieni 1 carta in più.

II: SVILUPPO


 Pesca una carta all'inizio di questa fase


III: COLONIZZAZIONE

 La tua Forza aumenta di 1


 La tua Forza aumenta di 2


 La tua Forza aumenta di 3

 Sottrai 2 al costo per piazzare un mondo.


 Sottrai 1 al costo per piazzare un mondo di produzione di risorse Rare


\$: COMMERCIO


 Pesca 1 carta in più quando vendi una risorsa

 Pesca 2 carte in più quando vendi una risorsa di Arte (blu)


IV: CONSUMO


 Pesca 1 carta


 Scarta 1 risorsa per ricevere 1 gettone PV


 Scarta 1 risorsa per pescare 2 carte


IV: CONSUMO (cont.)

 Scarta 1 risorsa per ottenere 1 gettone PV e pescare 1 carta


 Scarta 2 risorse per ottenere 3 gettoni PV


 Scarta 1 risorsa d'Arte (blu) per pescare 1 carta


 Scarta 1 risorsa Genetica per ottenere 1 gettone PV e pescare 1 carta


 Scarta 2 risorse Rare (marroni) per ottenere 3 gettoni PV


V: PRODUZIONE

 Produci 1 risorsa marrone su questo mondo.

 Produci 1 risorsa Aliena (gialla) su questo mondo.

 Produci 1 risorsa blu su questo mondo e poi pesca 1 carta.

 Produci 1 risorsa verde su questo mondo e poi pesca 2 carte.

 Pesca 2 carte.