

Space dealer di Tobias Stapelfeldt. Dal nostro pianeta, completamente automatizzato, pianifichiamo le azioni dei nostri robot per estrarre risorse e usare le tecnologie. Andremo sugli altri pianeti per soddisfare le loro richieste di merci. Faremo questo tutti quanti in tempo reale, simultaneamente e in soli 30 minuti di gioco. Velocità, pianificazione e tempismo sono le chiavi per il dominio del sistema solare. I Lungopensatori non avranno vita facile!

Giochiamo con le regole avanzate, per il regolamento base ed il setup completo, consultare il manuale. Ogni giocatore prende 11 segnalini di un colore, ne piazza 1 sul cerchio orbitale come segnapunti. Prendere 1 pianeta con un segnalino neutrale sul livello tecnologico 1, una nave spaziale, 2 clessidre/robot e le seguenti carte: 3 miniere, 2 generatori, 1 deposito. Piazzare 1 generatore a lato del pianeta, 1 miniera alimentata sotto il pianeta. Le altre 4 carte tecnologia a fianco coperte. La nave spaziale vicino al proprio pianeta nel cerchio orbitale che funge da segna punti e da percorso per raggiungere i pianeti dei giocatori e quelli neutrali. Il gioco dura esattamente 30 minuti, usare un timer.

Simultaneamente e in qualsiasi ordine un giocatore può : giocare carte tecnologia, assegnare lavoro ai robot, muovere la nave, commerciare, soddisfare le richieste per guadagnare PV.

Giocare carte tecnologia: nell'area pianificazione sopra il nostro pianeta, possiamo giocare liberamente fino a 2 carte prese dalla nostra riserva o dai mazzi tecnologia 2 e 3 una volta raggiunto il livello adeguato. Le carte si possono liberamente scambiare o regalare tra giocatori, rispettando il limite di 2.

Assegnare lavoro alle clessidre/robot:

A) aumentare livello tecnologico, piazzare una clessidra sul pianeta, quando è esaurita, spostare il segnalino avanti nella scala tecnologica. Raggiunto un livello tecnologico superiore si può liberamente pescare dal mazzo corrispondente, pescare 2 carte, giocare 1 nell'area pianificazione e l'altra sotto il rispettivo mazzo.

B) costruire carte tecnologia: mettere una clessidra su di una carta nell'area pianificazione, quando è esaurita, piazzare la carta nell'area appropriata. Le carte che producono energia vanno di fianco al pianeta, un satellite solare solo sopra un generatore, un reattore a fusione solo sopra un satellite solare. Le altre carte vanno sotto, nell'area azione, 1 carta con una connessione energia deve avere una connessione alimentata, una con 2 connessioni deve averle entrambe alimentate, 1 senza connessioni energia, basta che abbia un lato che tocca un'altra carta, rispettando la zona richieste che è l'ultima in basso. Solo nell'area azione si possono sovrapporre le carte anche parzialmente. Una carta parzialmente coperta non può più usare la sua azione clessidra. Terminata la clessidra, si può decidere di scartare la carta sotto il suo mazzo per fare spazio ad un'altra.

C) usare carte tecnologia: piazzare una clessidra, appena vuota, l'azione ha luogo. Una miniera produce merci che vanno su di una nave o in un deposito altrimenti vanno sprecate. Un complesso minerario produce 2 merci, una miniera multipla produce 1 merce di 3 tipi diversi, una a fusione produce 4 merci. Una nave spaziale può portare max 8 merci. Un convertitore scambia 1 merce con un'altra, 1 a fusione ne scambia 2, la nave con le merci da scambiare deve trovarsi sul proprio pianeta.

D) muovere una nave: spostare la nave su di un pianeta vicino a destra o sinistra, metterci una clessidra, quando è vuota, la nave è arrivata. Una nave vuota, invece, può muovere su qualsiasi pianeta al costo di 1 clessidra.

Commercio, i giocatori sono autorizzati a scambiare, regalare o abbandonare merci in qualsiasi momento. Gli scambi possono avvenire solo tra navi e/o depositi che si trovano sullo stesso pianeta.

Soddisfare richieste: le richieste sono su quasi tutte le carte, le navi con le merci devono trovarsi sullo stesso pianeta delle richieste, bisogna togliere merci dalle navi alla riserva generale e non si possono soddisfare richieste sul proprio pianeta.

Piazzare un segnalino cilindrico sulla richiesta, segnare PV pari al primo N° e al proprietario pari al secondo N°. Ogni richiesta può essere soddisfatta solo 1 volta. Se si soddisfa la richiesta di un pianeta neutrale Gizzi, prendere la carta per sé e rimpiazzarla con una nuova, se c'è qualcuno su questo pianeta che può già soddisfare la nuova richiesta, cambiare la carta.

Dopo 30 minuti o se un giocatore ha terminato i segnalini PV, la partita finisce. Le clessidre attive si risolvono. Chi ha più PV vince, se pari vince chi ha più segnalini PV liberi, altrimenti sarà pareggio.

Carte speciali. Centro tecnologico: +2 carte nell'area pianificazione. Fabbrica robot: +1 clessidra. Stazione orbitale: +1 nave.

Sonda sabotaggio: spendi 1 clessidra per mettere un cubo nero attacco sulla carta, max 2, in ogni momento puoi mettere un cubo su una clessidra attiva, si lascia finire ma non ha effetto. Razzo interstellare: 1 clessidra x un cubo nero, max 2, in ogni momento puoi mettere un cubo su uno spazio clessidra di una carta, non un pianeta. La carta non può essere usata fino a che non si spende 1 clessidra x rimuovere il cubo. Non si può costruire sopra 1 carta con cubo, max 2 cubi neri contro 1 giocatore.

Sonda trasporto: stoccare fino a 2 merci come in un deposito. Quando si attiva 1 clessidra qui e finisce, spostare le merci su una qualsiasi nave ovunque si trovi.

Chiarimenti: Miniere, finita la clessidra si può lasciarla fino a quando si decide cosa fare. Alimentazione carte: 1 carta con 1 connessione può essere coperta solo da carte con 2 connessioni, carta con 2 connessioni può essere coperta da qualsiasi carta, carta senza connessioni non può essere mai coperta.