

ALIEN FRONTIERS

RULEBOOK



Game Design di Tory Niemann

Grafiche a cura di Mark Maxwell • Graphic Design a cura di Karim Chakroun © 2011 Clever Mojo Games



Introduzione ad Alien Frontiers

Alien Frontiers è un gioco di gestione risorse e sviluppo planetario da due a quattro giocatori. Durante il gioco potrete sfruttare strutture orbitali e tecnologie aliene oltre a costruire colonie in posizioni strategiche per poter controllare il mondo appena scoperto. Il tabellone indica il pianeta, la sua luna, le stazioni orbitali che lo circondano e la stella del sistema solare.

I dadi che ti verranno forniti all'inizio del gioco rappresentano le astronavi della tua flotta. Queste astronavi verranno comandate allo scopo di guadagnare risorse, espandere ulteriormente la flotta e colonizzare il pianeta.

Mentre il gioco procede, costruirai nuovi insediamenti sul pianeta con lo scopo di controllarne i territori. Ciascun territorio conferisce un particolare beneficio e, se lo si controlla, sarà possibile utilizzare tale influenza a proprio vantaggio.

Una volta questo pianeta era la patria di una razza aliena; di loro è rimasto un incredibile artefatto che staziona nella sua orbita. Utilizzando la flotta per esplorare il manufatto, sarà possibile scoprire favolose tecnologie aliene. Questi artefatti risulteranno assai utili per la vostra causa.

Vincere il gioco richiederà molti ragionamenti: comandare la vostra flotta nel modo corretto, integrare la tecnologia aliena ed i bonus dei territori nei vostri piani espansionistici ed, ovviamente, ostacolare gli avversari nella loro opera di colonizzazione.

Hai quello che ti serve per colonizzare questo nuovo mondo?

Credits

Game Design: Tory Niemann

Art: Mark Maxwell

Graphic Design: Karim Chakroun

Publisher: Clever Mojo Games

Traduzione in Italiano: Francesco Tamagnone

Revisione della traduzione: Giorgio Fracassi

La qui presente traduzione è stata autorizzata ed approvata direttamente dalla Clever Mojo Games.

Playtesters:

Shawn Anderson	Sandra Kualls	Melissa Niemann
Randall Bart	Mark Loen	Christopher Paul
Zack Barth	Alice MacKenzie	Spencer Perkins
Zach Carter	David MacKenzie	Evan Pongrass
Dustin Chapman	Fred MacKenzie	John Reiher
Laurel Eddy	John MacKenzie	Howard Saccoliti
Hunter Elenbaas	Eric Maxey	Andrew Shapira
Kay Gordon	Scot McConnachie	Mike Snively
Larry Gordon	Christopher Mills	JT Traub
Shane Harris	Michelle Sparr Mills	David Udell
Darlene Hartford	Kirk Monsen	Michael Udell
Andrew Haynes	Chuck Monson	Robert Udell
Tom Hillman	Donna Morina	Steve Ward
Jennifer Hodgdon	Peter Mumford	And The UOPX
Sarah Howard	Dan Nasset	Lunchtime Gamers
Lorraine Johnson	Davin Nathanson	
Noah Kolman	Mark Nielsen	

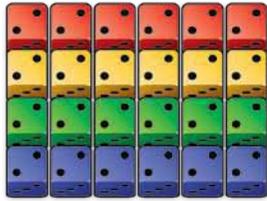
Nota importante:

All'interno di queste regole le parole "nave" o "navi" sono sinonimi delle parole "dado" o "dadi". Questi termini sono utilizzati in modo intercambiabile.

Obiettivo:

Guadagnare più influenza possibile rispetto agli avversari tramite la costruzione di colonie ed il controllo dei territori.

Componentistica:



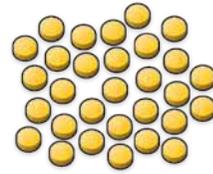
24 Navi in quattro colori



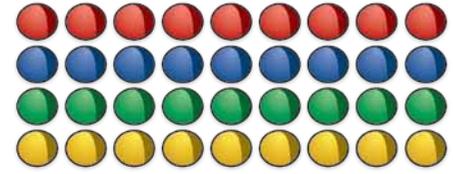
1 Relic Ship



20 cubetti Minerale di colore grigio



30 gettoni Carburante di colore arancione



36 gettoni Colonia in quattro colori



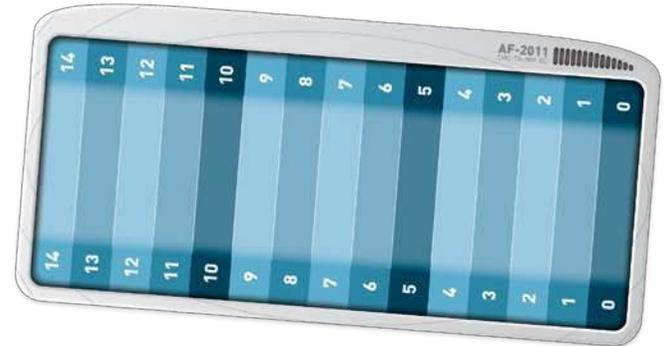
22 carte Tecnologia Aliena



8 tasselli Territorio



3 tasselli Generatore di Campo



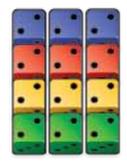
1 tabellone segnapunti



1 plancia di gioco



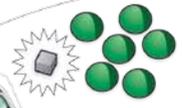
PLAYER ONE



PLAYER FOUR



PLAYER TWO



PLAYER THREE

SOLAR CONVERTER

ORBITAL MARKET

ALIEN ARTIFACT

TERRAFORMING STATION

MAINTENANCE BAY

SHIPYARD

COLONIST HUB

COLONY CONSTRUCTOR

RAIDERS' OUTPOST

LUNAR MINE

Planet Cards: Lem Badlands, Heiplein Plains, Pohl Foothills, Van Yogi Mountains, Bradbury Plateau, Alamo Crater, Burroughs Desert, Herport Valley.

Setup per 4 giocatori:

Aprire la plancia di gioco e metterla sul tavolo in modo che sia accessibile a tutti i giocatori.

Piazzare il tabellone segnapunti in una posizione comoda. Piazzare un segnalino colonia di ogni giocatore sullo "0". Uno dei giocatori dovrà occuparsi di aggiornare il tracciato dei punti per tutta la durata della partita.

Posizionare il dado trasparente, rappresentante la Nave Reliquia, nello spazio "Deserto" al contro del Pianeta. Piazzare i tasselli "territorio" nel relativo spazio sulla plancia. Devono essere a faccia scoperta.

Piazzare i gettoni "carburante" di colore arancione sul tavolo di gioco, vicino al Solar Converter. Questa è la riserva di carburante.

Posizionare i cubetti "minerale" di colore grigio vicino alla miniera lunare. Questa è la riserva di minerale. Mischiare le carte "tecnologia aliena" e pescarne tre a faccia scoperta. Esse vanno posizionate vicino al Manufatto Alieno. Questa è la riserva di tecnologie aliene.

Assegnare ad ogni giocatore una carta "tecnologia aliena" a faccia scoperta. Le carte avanzate vanno a formare un mazzo che verrà utilizzato in momenti diversi durante il gioco (si verrà a formare una pila degli scarti con il procedere del gioco).

Posizionare i tre tasselli "generatore di campo" a sinistra del tabellone.

Ogni giocatore sceglie un colore e poi prende tre navi (dadi) dello stesso colore e le piazza sullo Shipyard, più precisamente vicino alle parole "Maintenance Bay". Posizionare le restanti tre navi di ogni colore sul tavolo, vicino allo Shipyard. Questa è la riserva di navi.

Ogni giocatore prende sei gettoni "colonia" del proprio colore, riponendo poi nella scatola quello avanzato (non sarà utilizzato durante il gioco). Il primo giocatore viene scelto tramite il lancio di un dado. Partendo in senso orario dal primo giocatore, il 2° riceve un gettone "carburante", il 3° riceve un "minerale", il 4° riceve un "carburante" ed un "minerale". Questa assegnazione compensa la disparità dell'ordine di turno. I giocatori ricevono questi incentivi solamente all'inizio della partita.

Variante per 3 giocatori:

Ogni giocatore prende 7 gettoni colonia.

Prendere le navi del colore inutilizzato, piazzarle in modo che il lato visibile del dado abbia come valore "1". I dadi vengono piazzati per coprire gli attracchi dal valore di 3 pallini.

- Una nave presso il Solar Converter,
- Una nave presso la Lunar Mine,
- Due navi presso l'Orbital Market,
- Due navi presso lo Shipyard.

Queste navi stazioneranno sui rispettivi attracchi per tutto l'arco della partita e non saranno mai spostate, rimosse o modificate.

All'inizio del gioco il 2° giocatore riceve un gettone "carburante" ed il 3° un cubetto "minerale".

Variante per 2 giocatori:

Ogni giocatore prende 8 gettoni colonia.

Prendere le navi dei colori inutilizzati, piazzarle in modo che il lato visibile del dado abbia come valore "1". I dadi vengono piazzati per coprire gli attracchi contrassegnati da uno o più pallini

- Una nave presso il Solar Converter,
- Due navi presso la Lunar Mine,
- Due navi presso l'Orbital Market,
- Tre navi presso il Colony Constructor,
- Quattro navi presso lo Shipyard.

Queste navi stazioneranno sui rispettivi attracchi per tutto l'arco della partita e non saranno mai spostate, rimosse o modificate.

All'inizio del gioco il 2° giocatore riceve un gettone "carburante".

Variante per allungare il gioco:

Una volta acquisita l'abilità nell'affrontare Alien Frontiers si potrebbe desiderare di giocare partite più lunghe. Per fare questo, negli scenari a 4 e 3 giocatori, ogni giocatore inizia la partita con 8 gettoni colonia a disposizione.



Svolgimento del Gioco:

Il gioco inizia con il primo giocatore e prosegue in senso orario. Ogni giocatore, nel proprio turno, effettua le seguenti attività:

Raccogliere e tirare la propria flotta:

Raccogliere tutte le navi dal tabellone e lanciarle.

Utilizzare le carte "tecnologia aliena" e dare ordini alla propria flotta:

E' possibile scegliere l'ordine con cui svolgere queste attività. Si può scegliere di utilizzare tutte, solo alcune oppure nessuna delle carte "tecnologia aliena" in proprio possesso. Tuttavia è obbligatorio far attraccare tutte le navi presso le strutture orbitali durante il proprio turno, nel caso sia possibile. Nel caso non lo fosse, le navi avanzate devono essere piazzate all'interno della "Maintenance Bay".

E' possibile utilizzare una struttura orbitale assegnando le proprie navi presso i suoi porti di attracco. Una struttura può essere utilizzata solo se ha sufficienti spazi inutilizzati nella zona di attracco, se si dispone delle navi con i valori richiesti e se è possibile pagare immediatamente ogni costo di attivazione. Per maggiori informazioni sui requisiti ed i costi per ciascun impianto, consultare la sezione relativa alle strutture orbitali.

Esempio: la stazione di "Terraforming" richiede una nave di valore "6" ed il consumo di un carburante e di un minerale. Di conseguenza, non è possibile utilizzare la stazione se non si hanno navi di valore "6", se la zona di attracco è già occupata e se non si dispone del carburante e del minerale necessario.

I benefici ottenuti, salvo diversa indicazione, si ottengono immediatamente. Ciò vale sia per le strutture orbitali che per il controllo dei territori

e per le carte tecnologia aliena. I costi di utilizzo delle strutture orbitali e delle carte tecnologia aliena devono essere versati nella riserva.

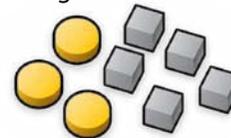
E' possibile utilizzare le proprie carte tecnologia aliena in un qualsiasi momento durante il proprio turno. La maggior parte delle carte hanno un potere che richiede un costo in carburante o devono essere scartate una volta utilizzate. Ogni carta tecnologia aliena può essere utilizzata una sola volta nel turno. E' possibile utilizzare solo un "potere di scarto" delle proprie carte tecnologia aliena durante ogni turno.

Ogni colonia piazzata nel proprio turno fa ottenere subito 1 punto vittoria; esso deve essere segnato sull'apposito tabellone. Un giocatore "controlla" un territorio se, tramite il piazzamento di una colonia, risulta avere la maggioranza degli insediamenti rispetto agli altri giocatori. In tal caso si ottiene 1 punto vittoria extra e la scheda di riferimento di quel territorio; il giocatore potrà così beneficiare del bonus dato dal territorio controllato. I bonus dei territori devono essere restituiti qualora non si disponga più della maggioranza delle colonie rispetto agli altri giocatori. Il bonus va perso insieme al tassello. La presenza di un generatore di campo può concedere 1 punto vittoria extra o dare limitazioni riguardo l'acquisizione di nuove colonie e sull'utilizzo dei bonus dei territori.

Fine del turno:

Dopo aver eventualmente sfruttato i bonus delle tecnologie aliene e dopo aver fatto attraccare le proprie navi, il turno del giocatore è concluso. Tutte le navi devono essere lasciate dove si trovano fino all'inizio del turno successivo. Si possono accumulare al massimo 8 gettoni risorsa.

In caso di surplus il giocatore dovrà restituire il numero di gettoni adeguato nelle rispettive scorte.



Fine del gioco e calcolo del punteggio:

Il punteggio non è cumulativo. Si tratta di una "fotografia" della situazione attuale del gioco. Si deve utilizzare il tabellone segnapunti per monitorare la classifica durante tutto l'arco della partita. Il punteggio di ogni giocatore può fluttuare su e giù con il proseguire del gioco; ne consegue che, ogni volta che avviene un qualsiasi cambiamento che comporta l'aumento/diminuzione del punteggio, il tabellone dovrà essere aggiornato.

Si ottiene 1 punto vittoria per:

- Ciascun gettone "colonia" presente sul territorio
- Ogni territorio controllato
- Il possesso della carta "Alien City"
- Il possesso della carta "Alien Monument"
- Il controllo del territorio in cui è presente il Positron Field

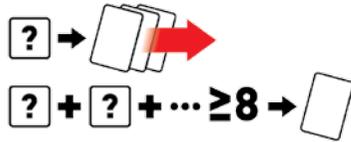
Il gioco termina quando un giocatore piazza la sua ultima colonia all'interno di un qualsiasi territorio. I giocatori annotano il proprio punteggio per verificare la classifica sul tabellone segnapunti. Il giocatore con più punti vittoria vince la partita.

In caso di pareggio i giocatori devono confrontare il numero di carte tecnologia aliena per decretare il vincitore. Se sussiste il pareggio, confrontare il numero di cubetti "minerale" per poi passare a quelli "carburante". In caso di ulteriore pareggio.. .. giocare un'altra partita!

Strutture Orbitali

Le strutture orbitali circondano il pianeta; possono essere utilizzate per ottenere risorse, espandere la flotta, colonizzare i territori. Si può usufruire di queste strutture solo se c'è sufficiente spazio nelle zone di attracco e se si dispone del numero di navi/risorse necessario.

Alien Artifact



Presso l'Alien Artifact possono attraccare navi di qualsiasi valore. Ogni nave attraccata ti permette di scartare le carte "tecnologia aliena" nel display ed estrarre tre nuove carte dal mazzo. Questa manovra è chiamata "sostituzione" ed è facoltativa. Per poter reclamare una delle carte "tecnologia aliena" tra quelle in mostra nel display è necessario far attraccare presso l'Artefatto una flotta di navi dal valore di "8" o più. Quando una carta viene reclamata il conteggio della forza della flotta viene azzerato. Ne consegue che per ottenere una nuova carta è necessario far attraccare una nuova flotta di navi dal valore di "8" o più. Sostituire la carta reclamata pescandone una dalla cima del mazzo. Non è possibile reclamare una carta che già si possiede.

Esempio 1:

Sul display c'è una carta "Polarity Device" disponibile. Per ottenerla è necessario far attraccare presso l'artefatto una nave da "2" ed una da "6".

Esempio 2:

Il giocatore attracca una nave da "3" sul Manufatto. Sostituisce le carte sul display. Non trova nulla di suo interesse, così decide di far attraccare una nave da "2" per effettuare una nuova sostituzione. Non essendo ancora soddisfatto delle scelte, fa attraccare una nave da "4" (sostituendo le carte per la terza volta). Il "Plasma Cannon" è finalmente disponibile. Avendo navi attraccate per un valore superiore ad "8" ($3+2+4=9$) il giocatore può ottenere il "Plasma Cannon".

Esempio 3 (prosecuzione dell'Esempio 2):

Uno spazio d'attracco è ancora disponibile presso il Manufatto. Il giocatore può mandare una quarta nave per sostituire le carte "tecnologia aliena" presenti sul display. Tuttavia non è possibile ottenere ulteriori carte: le navi precedentemente inviate sono state esaurite per ottenere il "Plasma Cannon"; con un solo dado non è possibile ottenere un'altra carta.

Colonist Hub



Questa struttura ha quattro "tracce di avanzamento" in modo che quattro giocatori possano utilizzarle contemporaneamente allo scopo di avere colonie pronte per il posizionamento sul territorio. Ogni traccia contiene tre porte di attracco e sette cerchi di avanzamento. Un giocatore può utilizzare solo una "traccia di avanzamento" alla volta.

Se non si dispone di alcuna colonia presso la struttura sarà necessario inviare almeno una nave per poter iniziare a sfruttare il potere di questa struttura: in questo caso specifico si piazza un gettone "colonia" nel primo cerchio a sinistra della traccia appena occupata. Ogni nave aggiuntiva che attraccherà in questa traccia (nello stesso turno o in uno successivo) farà avanzare la colonia, fino a quando essa sarà lanciata verso il pianeta. Quando una colonia raggiunge il settimo cerchio diventa disponibile per il lancio: per effettuarlo è necessario consumare 1 carburante ed 1 materiale. Il giocatore non può iniziare a sviluppare una nuova colonia presso la struttura fino a quando la colonia precedente non è stata lanciata. Una volta lanciata e disposta sul territorio sarà possibile iniziare la lavorazione di una nuova colonia presso la struttura tramite l'attracco di nuove navi. Se si guadagnano ulteriori avanzamenti rispetto a quelli necessari per spostare la colonia sul settimo cerchio e si lancia la colonia immediatamente, è possibile utilizzare gli avanzamenti residui per iniziare a produrre una nuova colonia. L'ultima colonia a disposizione del giocatore non è mai bloccata all'interno della struttura. E' possibile rimuoverla per poterla utilizzare con le strutture "Terraforming Station" o "Colony Constructor".



Alien Artifact



Colonist Hub



Colony Constructor



Lunar Mine

Colony Constructor



Per utilizzare questa struttura è necessario far attraccare tre navi del medesimo valore previo pagamento di 3 cubetti minerale. Ci sono abbastanza attracchi per poter ospitare contemporaneamente due flotte di "triple". Utilizzare questa struttura permette di piazzare immediatamente una colonia in uno spazio territorio.

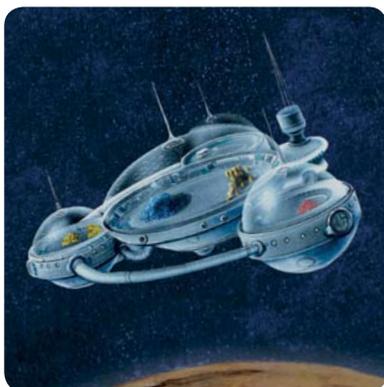
Lunar Mine



Ogni nave che attracca presso questa struttura deve avere una forza pari o superiore al valore della nave più potente attualmente ormeggiata. Ci sono abbastanza attracchi per ospitare cinque navi alla volta. Si guadagna 1 gettone minerale per ogni nave ormeggiata.

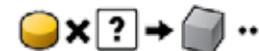
Esempio:

L'azzurro inizia il proprio turno tirando 3,4 e 6. Nella Lunar Mine sono presenti due dadi dal valore di 1 e 4. L'azzurro non potrà far attraccare la sua nave da 3 in quanto il suo valore è inferiore alla nave da 4 già presente nella struttura. Egli potrà far attraccare la nave da 4 e quella da 6, ottenendo 2 gettoni minerale. Ora la struttura ha solo un attracco libero, se il verde vorrà sfruttarlo avrà bisogno di una nave di valore 6.



Orbital Market

Orbital Market



E' necessario far attraccare due navi del medesimo valore per poter commerciare in questa struttura. Ci sono abbastanza zone di attracco per poter ospitare due coppie di navi in un qualsiasi momento. Mentre si è ancorati presso questa struttura è possibile pagare una quantità di carburante pari al valore di una delle proprie navi per ricevere 1 minerale. Si può effettuare questo scambio in un numero qualsiasi di volte durante il turno in corso.

Esempio:

L'azzurro attracca presso la struttura una flotta formata da due navi da 3. In questo turno sarà possibile pagare 3 unità di carburante per ottenere 1 minerale. Se si dispone di 6 unità di carburante sarà possibile svolgere questa azione per due volte. Se durante il turno si ottengono altre 3 unità di carburante sarà possibile attivare la struttura ancora una volta.

Raiders' Outpost



Per sfruttare questa struttura è necessario utilizzare una flotta di tre navi numerate in sequenza. Ci sono attracchi disponibili per una serie di tre navi. Se la struttura è occupata da proprie navi o da quelle di un altro giocatore, è possibile far ancorare una nuova flotta di tre navi qualora essa sia composta da una sequenza di valore maggiore. In questo caso le navi che sono state sostituite devono essere spostate nella Maintenance Bay.

Mentre le navi sono attraccate presso la struttura sarà possibile rubare un totale di quattro risorse da un mix di giocatori o una carta tecnologia aliena a scelta proveniente da un singolo giocatore. Se un giocatore ruba una tecnologia aliena di cui è già in possesso, dovrà subito scartarla senza ottenere alcun beneficio particolare.

Esempio:

L'azzurro ha attraccato presso la struttura una flotta di navi dal valore 1,2,3. Se il verde ottiene un 2,3,4 potrà rimuovere la flotta dell'azzurro e far attraccare la propria.



Raiders' Outpost

Maintenance Bay



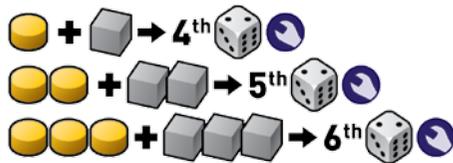
Se non è possibile far attraccare legalmente una nave durante il proprio turno, essa va piazzata in questa struttura. La Maintenance Bay non da alcun beneficio ai giocatori. Le navi acquistate tramite lo Shipyard o Burroughs Desert vengono piazzate in questa struttura fino al prossimo turno del giocatore. Una nave nella Maintenance Bay non può essere spostata tramite l'utilizzo di una carta tecnologia aliena. Le navi rimosse dalle strutture tramite l'utilizzo del Plasma Cannon o attaccate dai Raiders' Outpost sono piazzate in questa struttura fino al prossimo turno del giocatore.

Così facendo potrà svolgere il proprio raid. Se un altro giocatore tira un 3,4,5 o un 4,5,6 potrà rimuovere la flotta da 2,3,4 ed attraccarla al suo posto, ottenendo la possibilità di svolgere un ulteriore raid.

Esempio 2:

Una flotta da 3,4,5 è ancora presso la struttura. Il giallo utilizza il Plasma Cannon per spedire la nave da 5 presso la Maintenance Bay, lasciando le navi da 3 e da 4 presso la struttura. Per sostituirla è necessaria una sequenza di valore 7 o più. (es: $2,3,4 = 9 / 3,4,5 = 12 / 4,5,6 = 15$).

Shipyards

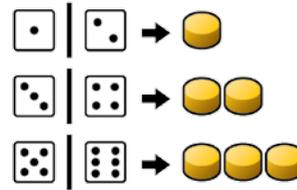


Per poter attraccare in questa struttura è necessario utilizzare una flotta di due navi di pari valore. Ci sono abbastanza zone di attracco per ospitare tre coppie di navi in un qualsiasi momento. Ogni coppia di navi attraccate, unita all'appropriato pagamento di minerale e carburante, permette di aggiungere una nave alla propria flotta personale.

- Quarta nave: 1 carburante ed 1 minerale
- Quinta nave: 2 carburanti e 2 minerali
- Sesta nave: 3 carburanti e 2 minerali

Si prende una nave dalla riserva generale e la si piazza nella Maintenance Bay. Essa diverrà disponibile a partire dal prossimo turno. Se le navi del proprio colore risultano essere esaurite non è possibile utilizzare questa struttura. Siccome è possibile perdere delle navi durante il gioco è anche possibile la propria quarta, quinta e sesta nave più di una volta durante lo svolgimento della partita.

Solar Converter



Questa struttura permette l'attracco di navi di un qualsiasi valore. Ci sono abbastanza zone di approdo per garantire l'accesso di otto navi. Si guadagna un determinato quantitativo di carburante pari alla metà del valore della nave arrotondato per eccesso.

Esempio:

L'azzurro fa attraccare due navi di valori 3 e 4 ed ottiene due unità di carburante per la nave da 3 e due unità di carburante per la nave da 4.

Terraforming Station



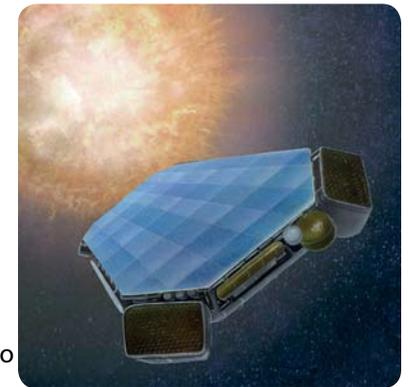
Questa struttura permette esclusivamente l'attracco a navi di valore 6. È necessario versare 1 unità di carburante ed 1 minerale per svolgere questa azione. In questo impianto c'è solo un attracco disponibile. Il suo potere consiste nel piazzare una colonia inutilizzata presso un qualsiasi territorio. La nave ormeggiata presso questa stazione viene completamente consumata dal processo di creazione della colonia e viene quindi restituita alla riserva generale a partire dal turno successivo. Una nave che ha subito questo processo può essere ricostruita tramite lo Shipyards soltanto dopo essere ritornata nella riserva generale.

Non è possibile utilizzare questa struttura se così facendo la flotta personale del giocatore si riduce a meno di tre navi.

Una nave ormeggiata presso questa stazione può essere rimossa dal Plasma Cannon ma non può essere spostata all'interno di un'altra struttura orbitale.



Shipyards



Solar Converter



Terraforming Station

I Bonus dei Territori

Ogni territorio concede al giocatore che detiene il suo controllo un determinato bonus. Per controllare un territorio è necessario avere la maggioranza di colonie in quella zona rispetto ad ogni altro giocatore. Il giocatore prende il tassello del territorio che controlla.

Esempio:

Il rosso ha due colonie su Lem Badlands, il verde, il giallo ed l'azzurro ne hanno una. Il rosso ha quindi il controllo della zona ed ottiene il tassello bonus del territorio.

Un territorio si dice "non controllato" se due o più giocatori sono in pareggio per quanto riguarda il numero di colonie nel territorio. In questo caso nessun giocatore ottiene il bonus ed il relativo tassello rimane sul tabellone.

Esempio:

Il rosso ed il giallo hanno entrambi due colonie su Lem Badlands; il verde e l'azzurro ne hanno una. Rosso e giallo sono in pareggio e nessuno ottiene il bonus ed il relativo tassello in quanto non vi è alcuna maggioranza nella zona.

Asimov Crater



Una volta per turno, permette di avanzare la colonia presso il Colonist Hub di uno spazio a destra. Questo accade quando almeno una nave del giocatore attracca in questa struttura.

Esempio:

Normalmente far attraccare due navi presso il Colonist Hub comporterebbe l'avanzamento della colonia di due spazi. Se si controlla l'Asimov Crater l'avanzamento sarà di tre spazi. Se si attraccano tre navi l'avanzamento sarà di quattro spazi.

Bradbury Plateau



Conferisce lo sconto di 1 minerale quando si utilizza il Colony Constructor.

Esempio:

Il verde attracca una serie di tre navi di valore 5 presso il Colony Constructor per costruire una colonia. Normalmente il costo è di 3 minerali per l'attivazione della struttura. Tuttavia, grazie al controllo di questo territorio, il giocatore dovrà pagare solamente 2 minerali.

Burroughs Desert



Si acquista la Relic Ship per 1 carburante ed 1 minerale. Posizionare la nave nella Maintenance Bay. Essa diverrà disponibile insieme al resto della flotta nel turno successivo. Ri-posizionare la nave nel Burroughs Desert se si perde il controllo del territorio. La Relic Ship si comporta esattamente come qualsiasi altra nave della flotta. Per quanto riguarda il funzionamento della Relic Ship ed il potere del Plasma Cannon consultare le sezioni apposite. Il giocatore che controlla questo territorio può riacquistare la Relic Ship nel suo turno.

Esempio 1:

Il verde controlla la Relic Ship grazie alla sua colonia nel Burroughs Desert. Il giallo costruisce una colonia nello stesso territorio, pareggiando il numero di colonie del verde. Così facendo nessun giocatore ha il controllo del territorio. La Relic Ship deve essere immediatamente restituita al Burroughs Desert.

Esempio 2:

La Relic Ship del verde ha un valore di 6 ed è stata attraccata presso la Terraforming Station per

costruire una colonia. All'inizio del turno seguente il giocatore dovrà restituire la Relic Ship sul relativo spazio territorio e potrà ri-acquistarla nel medesimo turno.

Esempio 3:

La Relic Ship del verde è ancorata presso la Lunar Mine. Un altro giocatore scarta lo Stasis Beam creando un campo di isolamento presso il Burroughs Desert. Il verde deve restituire immediatamente la Relic Ship. Non potrà più acquistarla fino a quando il campo di isolamento resterà attivo sul territorio.

Heinlein Plains



Quando si utilizza l'Orbital Market il rapporto di scambio carburante/minerale è sempre di 1:1.

Esempio:

Il verde tira un doppio 3 e fa attraccare le due navi presso l'Orbital Market. Normalmente ogni transazione effettuata nel turno prevede un rapporto di scambio di tre carburanti per un minerale. Tuttavia il controllo di questo territorio permette di scambiare il carburante con il minerale con un rapporto di scambio di 1:1 indipendentemente dal valore delle navi ancorate.

Herbert Valley



Fornisce uno sconto di 1 carburante ed 1 minerale quando si costruisce una nuova nave presso lo Shipyard.

Esempio:

Il verde attracca due navi presso lo Shipyard per costruire la quinta nave. Normalmente il giocatore dovrebbe pagare anche 2 carburanti e 2 minerali. Tuttavia il giocatore, controllando questo territorio, paga solo 1 carburante ed 1 minerale. Se si fosse trattato della quarta nave non ci sarebbe stata alcuna spesa.

Lem Badlands



Conferisce 1 carburante aggiuntivo ogni volta che una nave attracca presso il Solar Converter.

Esempio:

Il verde attracca una nave da 3 ed una da 4 presso il Solar Converter e riceve 4 carburanti standard. Tuttavia, poiché controlla questo territorio, guadagna 2 carburanti aggiuntivi.

Pohl Foothills



Si ottiene uno sconto di 1 carburante quando si utilizza una carta tecnologia aliena.

Esempio 1:

Il verde possiede la carta Booster Pod che gli permette di aggiungere "1" al valore di una propria nave, previo pagamento di 1 carburante. Dal momento che egli controlla questo territorio non dovrà pagare nulla per giocare questa carta.

Esempio 2:

Il verde possiede la carta Plasma Cannon che consente di rimuovere astronavi avversarie da una struttura al costo di 1 carburante per nave. Il verde decide di rimuovere le tre navi del giallo ancorate presso la Lunar Mine. Dal momento che il verde controlla questo territorio, dovrà pagare solo due carburanti per effettuare questa azione.

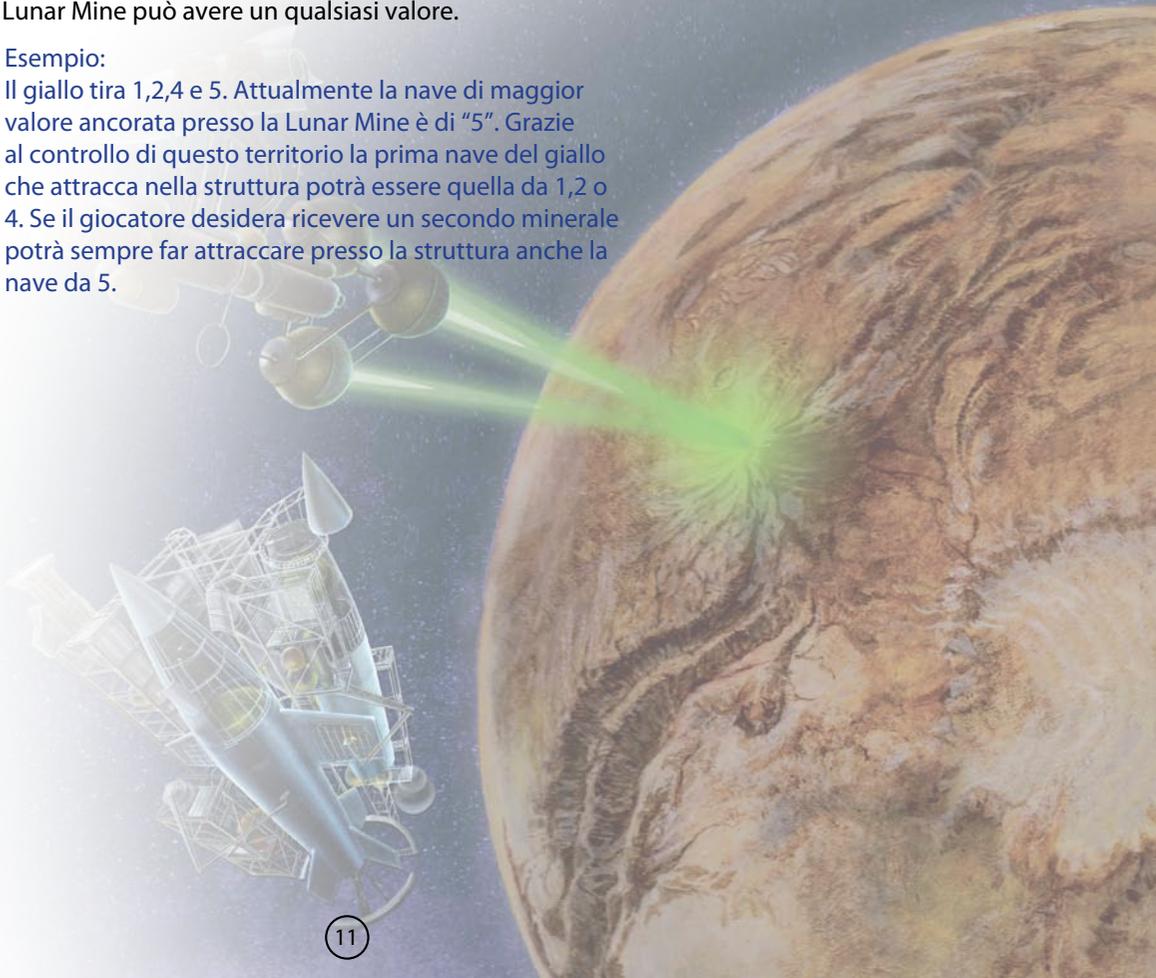
Van Vogt Mountains



In ogni turno la prima nave che attracca presso la Lunar Mine può avere un qualsiasi valore.

Esempio:

Il giallo tira 1,2,4 e 5. Attualmente la nave di maggior valore ancorata presso la Lunar Mine è di "5". Grazie al controllo di questo territorio la prima nave del giallo che attracca nella struttura potrà essere quella da 1,2 o 4. Se il giocatore desidera ricevere un secondo minerale potrà sempre far attraccare presso la struttura anche la nave da 5.



Generatori di Campo

I tre generatori di campo cambiano le regole all'interno del territorio in cui si trovano e, se c'è un conflitto, hanno la priorità sulle carte tecnologia aliena.

Isolation Field

Questo scudo annulla i bonus dei territori. Il primo giocatore che gioca una carta Stasis Beam può posizionare il tassello Isolation Field su un territorio a sua scelta. Se, successivamente, un giocatore gioca una carta Stasis Beam, potrà spostare questo scudo.

Esempio:

Se l'Isolation Field è posizionato sopra le Pohl Foothills, il giocatore che controlla quel territorio non riceve il relativo bonus (lo sconto di 1 carburante quando si utilizza una carta tecnologia aliena). Il bonus non può essere utilizzato se il giocatore utilizza la carta Data Crystal.

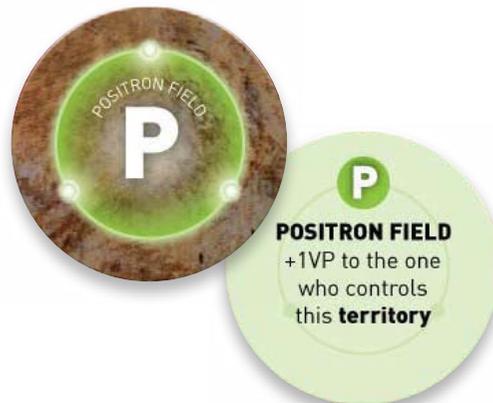


Positron Field

Il giocatore che controlla il territorio in cui è posizionato questo scudo guadagna un punto vittoria. Il primo giocatore a scartare una carta Data Crystal potrà spostare il Positron Field in un territorio a sua scelta. Se, successivamente, un giocatore gioca una carta Data Crystal, potrà spostare il Positron Field su un qualsiasi altro territorio.

Esempio:

Se il Positron Field si trova sulla Herbert Valley ed il giocatore verde controlla il territorio, egli ottiene un punto vittoria aggiuntivo.



Repulsor Field

Questo scudo impedisce ai giocatori di aggiungere o rimuovere colonie nel territorio in cui esso esercita il suo potere. Il Repulsor Field non impedisce che ulteriori Generatori di Campo vengano aggiunti o rimossi dal territorio in cui il Repulsor Field è attivo. Il primo giocatore a giocare una carta Gravity Manipulator può giocare questo scudo nel territorio che desidera. Se, successivamente, un giocatore gioca una carta Gravity Manipulator, potrà spostare il Generatore di Campo in un altro territorio.

Esempio:

Se il Repulsor Field viene attivato presso l'Asimov Crater, nessuna nuova colonia può essere aggiunta o rimossa in quel territorio fino a quando questo Generatore di Campo rimane attivo.



Carte Tecnologia Aliena

Le carte tecnologia aliena consentono di modificare le regole del gioco base. La maggior parte di queste carte possono essere utilizzate subito dopo la loro acquisizione. Queste carte richiedono il pagamento di 1 carburante, e possono essere utilizzate una sola volta per turno. Si possono scartare esclusivamente le carte che non sono state utilizzate nel turno in corso, al massimo una per turno.

Le carte tecnologia aliena sono posate sul tavolo a faccia scoperta, in modo che tutti i giocatori possano vederle.

Si può possedere al massimo una carta per tipo.

Se una carta consente di modificare il valore di una nave, allora tale valore non può mai essere inferiore a "1" e superiore a "6".

Se il mazzo di carte si esaurisce, rimescolare gli scarti per creare un nuovo mazzo.

Alien City ed Alien Monument

Ognuna di queste carte vale un punto vittoria. C'è solo una carta Alien City ed una Alien Monument nell'intero mazzo. Un singolo giocatore può possedere entrambe le carte contemporaneamente. Non vi è alcun costo in carburante per ottenere queste carte, inoltre non hanno poteri di scarto.

Booster Pod

In ogni turno è possibile pagare 1 carburante per aumentare il valore di un punto per una propria nave non ancora piazzata. Si può scartare questa carta per eliminare un qualsiasi Generatore di Campo presente sul tavolo di gioco. Un Generatore di Campo rimosso in questo modo può essere normalmente ricostruito in un secondo momento.

Esempio:

Il verde tira 1,3,4. Può pagare 1 carburante ed utilizzare il potere di questa carta per far aumentare la forza della nave da "3", portandola di conseguenza a "4". Così facendo potrà utilizzare una coppia di navi da "4" presso lo Shipyard.

Data Crystal

In ogni turno è possibile pagare 1 carburante per n° di colonie allo scopo di copiare il bonus del territorio in cui esse si trovano. Se un territorio non ha colonie al suo interno non è possibile sfruttare questo bonus. Se nel territorio è attivo l'Isolation Field non è possibile utilizzare questo bonus. Il Burroughs Desert non può essere influenzato dalla carta Data Crystal perché il bonus di questo territorio può essere usato una sola volta nel singolo turno. Si può scartare il Data Crystal per attivare il Positron Field in un territorio o, se è già attivo, posizionarlo altrove.

Esempio:

Il verde tira 1,6,6. Egli ha molto carburante a sua disposizione ed ha necessità di convertirlo in minerale presso l'Orbital Market. Tuttavia la coppia di "6" fornisce un rapporto di scambio davvero pessimo. Il verde ed il rosso hanno una colonia ciascuno negli Heinlein Plains. Il verde, pagando 2 unità di carburante, può attivare il Data Crystal. Così facendo potrà usufruire del bonus di questo territorio. A questo punto il giocatore ha ottenuto un rapporto di scambio presso l'Orbital Market di 1:1, a prescindere dal valore delle navi che attraccheranno presso la struttura.

Gravity Manipulator

In ogni turno è possibile pagare 2 unità di carburante per diminuire il valore di una nave di "1" ed aumentare il valore di un'altra nave sempre di "1"; entrambe non devono essere ancora state piazzate sul tabellone di gioco. E' possibile scartare questa carta per posizionare il Repulsor Field in un territorio o, se esso è già attivo, spostarlo altrove.

Esempio:

Il giallo tira 1,2,5. Paga 2 unità di carburante ed utilizza questa carta per spostare un punto dalla nave da 2 a quella da 5. Il nuovo valore delle navi del giocatore è di "1" e "6".



Alien City



Alien Monument



Booster Pod



Data Crystal



Gravity Manipulator

Holographic Decoy

Questa carta non ha alcun costo in carburante e non ha un potere di scarto. Finché un giocatore è in possesso dell'Holographic Decoy le sue risorse non potranno essergli rubate tramite il potere del Raiders' Outpost. Se un avversario effettua un raid per rubare carte, potrà prendere esclusivamente l'Holographic Decoy. Se l'avversario possiede già l'Holographic Decoy dovrà comunque rubare questa carta per poi scartarla.

Esempio:

Il rosso ha tre navi con numero sequenziale ancorate presso il Raiders' Outpost. Vuole rubare 4 unità di minerale al verde. Il verde possiede l'Holographic Decoy, quindi i suoi minerali sono al sicuro. Tuttavia il rosso può decidere di rubare questa carta al verde.



Holographic Decoy

Orbital Teleporter

In ogni turno è possibile spendere 2 unità di carburante per spostare una delle proprie navi già attraccate in una struttura orbitale diversa. E' possibile spostare una sola nave tramite questa carta che, tuttavia, può essere utilizzata nella nuova struttura in combinazione con le navi della propria flotta già presenti in loco. Non è possibile spostare la nave nella stessa struttura da cui è stata rimossa. Il giocatore non può modificare il valore di una nave durante lo spostamento. E' vietato utilizzare l'Orbital Teleporter per spostare una nave fuori dalla Terraforming Station o dalla Maintenance Bay. E' possibile scartare la carta per spostare una qualsiasi colonia da un territorio ad un altro. Vedi il Repulsor Field per le eccezioni.

Esempio 1:

Il verde tira 2,5,6. Decide di attraccare il 6 presso la Lunar Mine per ottenere 1 minerale. Paga 2 unità di carburante ed usa questa carta per muovere il 6 presso l'Alien Artifact; ad esso poi aggiunge la sua nave da 2. In questo modo il verde ha un valore totale di 8 nell'Alien Artifact e ciò gli permette di pescare una carta.



Orbital Teleporter



Plasma Cannon

Esempio 2:

Verde e rosso hanno entrambi una colonia presso le Lem Badlands. Nessuno dei due controlla il territorio. Il rosso ha una colonia nelle Van Vogt Mountains, tuttavia il verde ne ha due e controlla il territorio. Il rosso decide di scartare la carta per spostare la sua colonia dalle Van Vogt Mountains verso le Lem Badlands. Il rosso ottiene il controllo del territorio, il tassello bonus ed un punto vittoria extra.

Plasma Cannon

In ogni turno è possibile spendere 1 unità di carburante per nave e rimuovere navi avversarie da una struttura orbitale. Le navi rimosse vanno posizionate nella Maintenance Bay. Il Plasma Cannon può rimuovere delle navi da una sola struttura orbitale. Non è possibile utilizzare questa carta contro la propria flotta. E' possibile scartare il Plasma Cannon per eliminare una nave degli avversari. Tale nave deve essere restituita alla riserva generale. Il giocatore bersaglio non può avere meno di tre navi per il suo turno successivo. La Relic Ship non viene contata in questo calcolo. Una nave eliminata in questo modo potrà essere ricostruita tramite lo Shipyard.

Esempio 1:

Il verde tira 2,2,4. Egli desidera utilizzare la coppia di "2" presso lo Shipyard, tuttavia non ci sono attracchi liberi. Il giocatore paga 2 unità di carburante per attivare la carta e spostare due navi rosse dallo Shipyard alla Maintenance Bay. Ora il verde potrà muovere le proprie navi nello Shipyard.

Esempio 2:

Il rosso ha una nave ancorata nella Terraforming Station. Il verde paga 1 carburante ed usa la carta per spostare la nave rossa dalla struttura. Normalmente, quando una nave viene colpita dal Plasma Cannon, deve fare ritorno alla Maintenance Bay. Tuttavia, se la nave si trova all'interno della Terraforming Station essa deve essere restituita nella riserva generale.

Esempio 3:

Il giallo ha sei navi sul tabellone. Il verde può scartare questa carta per eliminare una nave gialla da "6" dalla Lunar Mine per restituirla alla riserva generale.

Esempio 4:

Il rosso ha una nave nella Lunar Mine, due sull'Alien Artifact ed una nella Terraforming Station. Non è possibile eliminare nessuna delle sue navi, in quanto nel prossimo turno il rosso rimarrà con solo tre navi in gioco (dovrà restituire alla riserva la nave presente sulla Terraforming Station).

Polarity Device

In ogni turno è possibile pagare 1 carburante per capovolgere una delle proprie navi non ancora utilizzate, ottenendo il valore opposto. Si può scartare questa carta per scambiare le posizioni di due colonie qualsiasi su due territori. Vedi Repulsion Field per le eccezioni.

Esempio 1:

Il verde tira 1,2,5. Paga 1 carburante ed utilizza la carta per girare il dado da "1" per ottenere un "6".

Esempio 2:

Ci sono due colonie gialle nella Herbert Valley e due colonie rosse nelle Lem Badlands. Il verde, scartando questa carta, inverte la posizione di due colonie. Così facendo nessuna delle due zone è controllata da alcun giocatore.

Resource Cache

Finché si possiede questa carta, si ricevono risorse gratuite ad ogni turno. Dopo aver lanciato la flotta, ma prima di utilizzare la carta, contare le navi di valore pari e dispari.

- se ci sono più navi dispari si ottiene 1 minerale
- se ci sono più navi pari si ottiene 1 carburante
- se c'è pareggio si ottiene 1 carburante ed 1 minerale, poi si scarta immediatamente la carta.

A differenza di tutte le altre carte tecnologia aliena, la Resource Cache non può essere utilizzata nel turno in cui viene ottenuta. Tale carta viene scartata solo ed esclusivamente quando si ottiene un pareggio tra le navi pari e dispari.

Esempio:

Il verde attracca un 3 ed un 6 presso l'Alien Artifact per ottenere la carta Resource Cache. Il giocatore non trarrà alcun beneficio della carta fino all'arrivo del turno successivo, quando dovrà tirare nuovamente la flotta.

Stasis Beam

In ogni turno è possibile pagare 1 carburante per diminuire il valore di una propria nave di "1". La nave in questione non deve essere ancora stata piazzata. Si può scartare questa carta per piazzare l'Isolation Field in un territorio o, se esso è già attivo, posizionarlo altrove.

Esempio:

il verde lancia 1,2,5. Paga 1 carburante per usare il potere della carta e modificare il valore della nave da "2" a "1". In questo modo potrà utilizzare la coppia di navi da "1" per ottenere un rapporto di scambio favorevole presso l'Orbital Market.

Temporal Warper

In ogni turno è possibile pagare un carburante per ri-lanciare quante navi vuoi (non ancora piazzate sul tabellone). Si può scartare questa carta per ottenere una tecnologia aliena proveniente dalla pila degli scarti. Si possono guardare le carte presenti nella pila prima di scartare il Temporal Warper.

Esempio 1:

Il verde tira 1,2,5. Usa la carta per ri-tirare l'1 ed il 2, sperando di ottenere numeri più elevati.

Esempio 2:

Il giallo esamina la pila degli scarti e vede una Alien City. Decide di scartare il Temporal Warper per ottenerla.



Resource Cache



Stasis Beam



Temporal Warper



Polarity Device

Riassunto di gioco

Il turno nel dettaglio

Ogni giocatore svolge le seguenti azioni:

- Raccoglie e lancia la propria flotta.
- Attracca tutte le navi nelle varie strutture orbitali. Ottiene, immediatamente, i relativi benefici.
- A seconda del caso, ed in un qualsiasi momento durante il proprio turno, utilizza le carte tecnologia aliena. Molte di esse richiedono un pagamento di carburante, inoltre possono essere utilizzate solo una volta per turno. Si può scartare solo una carta per turno; inoltre tale carta non deve essere stata utilizzata durante il turno in corso.
- Una volta piazzate tutte le navi, si controlla di non avere più di 8 risorse (si scartano quelle in eccesso).
- Il turno passa al giocatore successivo.

Fine del gioco e punteggio

Il gioco termina IMMEDIATAMENTE quando un giocatore piazza sul tabellone la sua ultima colonia.

Calcolo del punteggio:

- 1 PV per colonia nel territorio
- 1 PV per territorio controllato
- 1 PV per il possesso della carta Alien City
- 1 PV per il possesso della carta Alien Monument
- 1 PV per il controllo del territorio su cui il Positron Field è attivo.

In caso di pareggio:

- 1) vince chi ha più carte tecnologia aliena.
- 2) vince chi ha più cubetti minerale.
- 3) vince chi ha più gettoni carburante.

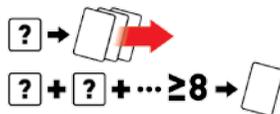
Variante del gioco (ufficiale)

Il gioco termina IMMEDIATAMENTE quando:

- un giocatore ottiene 12 PV (Partita a 2 giocatori)
- un giocatore ottiene 10 PV (Partita a 3 giocatori)
- un giocatore ottiene 9 PV (Partita a 4 giocatori)
- un giocatore ottiene 8 PV (Partita a 4 giocatori - variante corta)

Riassunto delle Icone

Alien Artifact



Ogni nave attraccata consente di sostituire le carte. E' possibile ottenere una carta quando il valore delle navi attraccate è di 8 o più. Per ottenere una seconda carta è necessario far attraccare un nuovo gruppo di navi da 8 o più.

Colonist Hub



Possono attraccarvi navi di qualsiasi valore. Se non si dispone di una colonia sul tracciato, piazzarne una grazie alla prima nave attraccata. Spostare la colonia di uno spazio verso destra per ogni nave attraccata. Se la colonia si trova sull'ultimo spazio del tracciato si può pagare 1 carburante ed 1 minerale per piazzarla su un territorio. E' possibile utilizzare un solo tracciato alla volta.

Colony Constructor



Possono attraccarvi tre navi dello stesso valore. Servono 3 unità di minerale per creare una colonia.

Lunar Mine



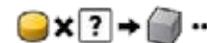
Possono attraccarvi navi di valore maggiore o uguale alla nave di maggior valore attualmente presente nella miniera. Si ottiene un'unità di minerale per nave.

Maintenance Bay



Le navi che non possono essere attraccate in un qualsiasi spazio devono essere piazzate in questa struttura (che non dà alcun beneficio). Le navi acquistate tramite lo Shipyard o il Burroughs Desert devono essere piazzate qua fino all'inizio del turno successivo. Una nave ancorata presso questa struttura non può essere spostata tramite l'utilizzo delle carte tecnologia aliena. Le navi rimosse tramite il Plasma Cannon o tramite il Raiders' Outpost devono essere posizionate qua fino all'inizio del turno successivo del giocatore che le controlla.

Orbital Market



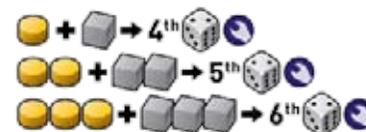
Possono attraccarvi due navi dello stesso valore. Il tasso di cambio è dato dal carburante moltiplicato per il valore di una nave = 1 unità di minerale. Si può ripetere più volte.

Raiders' Outpost



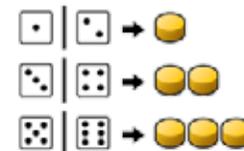
Possono attraccarvi tre navi dal valore sequenziale. Permette di rubare quattro risorse o una carta ai tuoi avversari. Se questa struttura è occupata, si può attraccare una sequenza di navi di valore maggiore e restituire le navi sostituite presso la Maintenance Bay.

Shipyard



Possono attraccarvi due navi dello stesso valore. Si paga carburante e minerale per prendere una nave dalla riserva e spostarla nella Maintenance Bay.

Solar Converter



Si ottiene carburante pari alla metà del valore di ogni nave attraccata. Si arrotonda per eccesso ogni nave.

Terraforming Station



Può attraccare una nave sola nave di valore 6. Oltre a pagare 1 carburante ed 1 minerale, si deve eliminare il dado (deve essere restituito alla riserva).