

Abilità e Futures (descrizione)

2B4. BERNAL - Abilità (= L'Ancoraggio di queste Bernal richiede un Tiro di Rischio)

Alcune carte Bernal elencano un'Abilità sul loro lato Bianco o Viola che per essere disponibile richiede che la Bernal sia Ancorata, inoltre se è presente la dicitura "HOME" questa è disponibile solo se è una Home Bernal.

L4 Antimatter Factory: Home = Il tuo Equipaggio possiede un "Reattore Nucleare X".

Promossa = Il tuo Equipaggio possiede un "Reattore Nucleare ANY".

L5s Cancer Hospital: Home = Sei immune all'Evento Taglio dei Costi.

Promossa = Ottieni subito 1 gettone PV per ogni Colonia in gioco. Il tuo Equipaggio/Coloni Umani possiede RAD-HARD 7.

L1 Climate Control: Home = Sei sempre il primo giocatore (deve essere Ancorata nella Home Horbit L1).

Promossa = +2 PV per ogni sua Fabbrica di Superficie.

L2 Collimator: Home = Ottieni il Privilegio di Fazione Centrale Solare Satellitare (Powersat).

Promossa = Ottieni il Privilegio Powersat e quando si attiva per una Spinta ti fornisce anche un Pivot Bonus.

SSO Diplomatic: Home = +1 PV per ogni Delegato nell'Ideologia della tua Fazione.

Promossa = +1 PV per ogni tuo Delegato nell'Assemblea.

L3 Lofstrom Loop Microgravity: Home = Non raddoppiare i costi di Lancio in Orbita verso la tua Home Bernal.

Promossa = Partenze/Atterraggi Assistiti da Fabbrica considerano le Accensione di Atterraggio come un qualsiasi spazio Accensione (non puoi comunque sostare al loro interno).

L4s Pharmaceuticals: Home = Ottieni il Privilegio di Fazione Skunkworks (ignora il limite di Mano Accademico)

Promossa = Ottieni il Privilegio di Fazione Skunkworks e imponi il limite di Mano a tutti gli altri giocatori, indipendentemente dai loro Privilegi di Fazione o dalla Politica attuale.

L5 Solar Cell Factory: Home = +1 alla Spinta Netta delle tue navi che utilizzano Propulsori ad Energia Solare.

Promossa = +1 alla Spinta Netta delle tue navi che utilizzano Propulsori ad Energia Solare.

GEO Elevator: Home = Non raddoppiare i costi di Lancio in Orbita verso la tua Home Bernal in GEO.

Promossa = Partenze/Atterraggi Assistiti da Fabbrica considerano le Accensione di Atterraggio come un qualsiasi spazio Accensione (non puoi comunque sostare al loro interno).

Tourism Cycler: Home = Puoi selezionare qualsiasi nave spaziale che potrà ignorare i Tiri per le Fascia di Radiazioni.

Promossa = +2 PV per ogni sua Fabbrica di Superficie.

2C1. COLONI - Professioni e Abilità (è sempre attiva)

Le Professioni delle carte Coloni sono: Minatore, Prospector, Industriale e Ingegnere, queste forniscono delle Abilità speciali, per usufruirne la carta deve essere adiacente o collocata nel Sito sul quale si vuole svolgere l'Operazione:

a. Minatore: Durante un'Operazione di Rifornamento in Sito (I5), anche su una Bernal Ancorata, puoi eseguire un Rifornamento extra per ogni Minatore presente (I rifornimenti possono essere di diversi tipi, es. 1 isotopo e 7 Acqua).

b. Prospector: Puoi effettuare una delle seguenti Azioni Gratuite una volta per Turno per ogni tuo Prospector collocato; un'Operazione di Prospezione (I6) o una Promozione (2A3) utilizzando ISRU del Prospector o di una carta collocata.

c. Industriale: Puoi effettuare una delle seguenti Azioni Gratuite una volta per Turno per ogni tuo Industriale collocato in Sito; un'Operazione di Industrializzazione (I7), un Ancoraggio (2A5) o una Nanofattura (1A7).

d. Ingegnere: Durante una Produzione ET (I8) puoi produrre una carta extra (della stessa Tipologia Spettrale) per ogni tuo Ingegnere presente nella Fabbrica/Bernal Ancorata.

2C4. COLONI - Abilità Promozione (si sblocca quando la carta è Promossa e si applica solo dove è collocato il Colono)

Wet-Nato Seed Sail: -2 ai tiri di Prospezione sulle Comete Sinodiche.

Josephson Implants: I costi di FINAO sono dimezzati.

New Attica Secessionists: I costi di Lancio in Orbita sono raddoppiati per tutti i tuoi Avversari.

Renaissance Man: Se inizi l'Asta puoi scegliere una carta di un qualsiasi mazzo Brevetti (dopo rimescola il mazzo e inizia l'Asta).

Blue Goosy Bonts: Puoi eseguire una Produzione ET di Tipologia Spettrale C nella Fabbrica in cui è collocato.

Soldier Caste: Tutti i tuoi Umani possono commettere Crimini anche se sono presenti Umani in difesa.

Eugenic Pilgrims: Durante l'Anarchia non perdi il Privilegio Fazione. -1 ai tiri di Rivendicazione sulle Comete Sinodiche.

Rental Body Guild: -1 a tutti i tuoi tiri di Prospezione.

Alchemist Aviatrixes: Raddoppia la quantità di carburante Isotopico durante un Rifornamento in Fabbrica.

Group Mind Immortalitis: Puoi utilizzare entrambi i Privilegi di Fazione della carta Equipaggio (eccetto che in Guerra/Anarchia).

Svalbard Caretakers: -1 ai tiri di Prospezione sulle Comete Sinodiche.

Iceworms: Se fallisci un Tiro di Rischio Epico non Dismettere l'unità che effettua l'operazione.

Martian Assembly: Conta come un Freighter quando costruisci un Ascensore Spaziale.

Kaluga Naniteers: Raddoppia l'Acqua guadagnata con l'Operazione Mercato Libero.

Frankenstein Navigator: I Costi FINAO sono dimezzati.

Utility fog Halbonaut/Creepers Neogen/Neumann Matter: Tutte le tue Pile sono immuni da Anomalie.

NB: Per riscattare le Futures *Effetto (Fine partita)* al Conteggio dei PV la carta deve essere Operativa e collocata con un Umano.

1D3. FUTURES - TW Thruster (Per completare la Futures la carta TW Thruster deve sempre essere collocata)

Spacefaring: Req = Una Bernal con Fabbrica di Superficie di almeno 8+ di Idratazione.

Effetto = puoi avere 1 Colono in più (oltre il tuo Limite Coloni); 7 PV.

Mini-black Hole: Req = Industrializza un Centauro, quindi spendi 10 FT Isotopici in quel Sito con il Propulsore TW e infine esegui un tiro di Rischio Epico (I Centauri sono: la cometa Schwassmann-Wachmann 1, Chirone, Elatus, Echeclus, Okyrhoe e Pholus, Chariklo, Asbolus e Hylonome).

Effetto = Raddoppia la quantità di qualsiasi Rifornimento di Isotopi che effettui; 10 VP.

Mass Beam: Req = una Bernal Promossa con una Fabbrica di Superficie su Io o su Triton.

Effetto = Il tuo Powersat aggiunge +2 Spinta (i Cargo hanno 3 di Spinta Netta); 7 VP.

Fusion Candle: Req = una Colonia su Triton, una Bernal Promossa con una Fabbrica di Superficie nell'Aorostato di Nettuno e una carta Umani insieme al Propulsore TW collocati in almeno uno di questi Siti/Pile.

Effetto = raddoppia la quantità di qualsiasi Rifornimento di Isotopi che effettui; 14 VP.

Protium Fusion: Req = una Bernal Promossa con una Fabbrica di Superficie di Tipologia Spetttrale H.

Effetto = raddoppia la quantità del Rifornimento di Isotopi che effettui; 10 VP.

Enzmann Starship: Req = "Ad Astra" con 2 Coloni Promossi, una Fabbrica Mobile e il Propulsore TW collocato. *Effetto* = 12 VP.

Lithiated Ammonia Ice: Req = "Ad Astra" con 10 Isotopi di Carburante e il Propulsore TW collocato. *Effetto* = 14 VP.

1D4. FUTURES – Freighter (Per completare la Futures la carta Freighter deve sempre essere collocata)

a. Terraform: Req = un Freighter insieme ad una Bernal Promossa e una Fabbrica di Superficie in un Sito Atmosferico (non Marte). *Effetto* = 8 PV.

b. Beehive Ark: Req = un Freighter insieme ad una Bernal Promossa Ancorata ad una Cometa Sinodica. *Effetto* = 7 PV.

c. Exoplanet Hunt: Req = Rivendica Sedna. *Effetto (Fine partita)* = 12 PV.

d. Beanstalk: Req = controlla 3+ Ascensori Spaziali (non importa chi li ha costruiti) e almeno uno deve essere collegato ad un tuo Freighter e ad un Umano. *Effetto (Fine partita)* = 3 PV per ogni Fabbrica (di qualsiasi giocatore) collegata ad un Ascensore.

e. Golden Apples: Req = Industrializza le Radenti di Kreuz.

Effetto = Ignora i Brillamenti Solari; 14 PV.

f. Antimatter: Req = un Freighter insieme ad una Bernal Promossa con una Fabbrica di Superficie di Tipo S.

Effetto = Raddoppia la quantità di qualsiasi Rifornimento di Isotopi che effettui; 10 VP.

g. Star Wisp: Req (*Fine partita*) = un Freighter su Neutrino Sunlens (6 PV) o su EM Sunlens (11 PV).

1D5. FUTURES - Coloni (Per completare la Futures la carta Colono deve sempre essere collocata)

New Venus: Req = Dismetti un Propulsore Operativo e i suoi Supporti con una Spinta Netta di almeno 7+ su una tua Cometa Sinodica Industrializzata (l'azione Blocca il Sito e rimuove la sua Rivendicazione e la sua Fabbrica). *Effetto* = 12 VP.

Supreme Cult: Req = la Legge Attiva deve essere Autorità (la presenza in Sito del Colono non è necessaria ma deve rimanere sotto il controllo del giocatore fino a fine partita).

Effetto = Puoi eseguire Lobby senza rimuovere il Delegato. Tutti i dischi Anzianità si spostano su Autorità (*Fine partita*); 10 PV.

Artificial Consciousness: Req = 2 Coloni Promossi con una Fabbrica di Superficie in un Sito Atmosferico.

Effetto continuo = Puoi vendere al Mercato Libero qualsiasi numero di carte, 10 PV.

Seti: Req = Industrializza 2 Trojan di Giove (uno per ogni campo Greco e Troiano).

Effetto continuo = come Azione Gratuita puoi eseguire 1 Ispirazione e dopo 1 Colonizzazione; 10 PV.

Secession: Req = 2 Coloni Umani Promossi in una Bernal Ancorata Promossa.

Effetto = Casus Belli; 7 PV.

Footfall: Req = Dismetti un Propulsore Operativo e i suoi Supporti con una Spinta Netta di almeno 7+ su una tua Cometa Sinodica Industrializzata (l'azione Blocca il Sito e rimuove la sua Rivendicazione e la sua Fabbrica).

Effetto = 10 PV + Casus Belli.

ET Life: Req = Controlla 2 o più Colonie Astrobiologiche.

Effetto (Fine partita) = +2 PV per Colonia Astrobiologica.

Pan Sapiens: Req = Controlla almeno 3 Fabbriche collegate ad Ascensori Spaziali (non importa chi li ha costruiti).

Effetto = Casus Belli; *Effetto (Fine partita)* = +2 PV per ogni pedina Gloria posseduta.

Aerostat: Req = Promuovi una Bernal con una Fabbrica di Superficie in un Sito Aerostato.

Effetto continuo = come Azione Gratuita puoi eseguire una Colonizzazione; 14 PV

Dyson Bubble: Req = Tutti i Siti di Mercurio devono essere Industrializzati (da qualsiasi giocatore).

Effetto = 5 PV per Fabbrica.

Submariner: Req = Costruisci 3 Fabbriche o Colonie in Siti Sottomarini.

Effetto = Raddoppia la tua Idratazione per le Fabbriche di Superficie (non conta per la Home Bernal).

Beanstalk: Req = Devono essere costruiti 3+ Ascensori Spaziali (da qualsiasi giocatore).

Effetto (Fine partita) = 3 PV per ogni Fabbrica (di qualsiasi giocatore) collegata a un Ascensore Spaziale.

TNO: Req = Industrializza 2 Siti nella zona di Nettuno.

Effetto continuo = Come Azione Gratuita (una a Turno) puoi eseguire una Colonizzazione senza scartare la carta; 12 PV.

Uplift: Req = I Robot non devono essere Emancipati, spendi 20 Acqua in una Bernal Promossa, esegui un Tiro di Azzardo Epico.

Effetto = Ogni Robot diventa Emancipato; Casus Belli; 12 PV.

Punti Vittoria

PUNTEGGIO	DESCRIZIONE
Pedine	1 PV per ogni pezzo di plastica/legno in Mappa NB: sono comprese le Bernal e i Delegati nella plancia Politica).
Bonus (in base alla posizione della pedina)	Fabbriche: +8 /+5/+4 PV ognuna, secondo il Tracciato Sfruttamento. NB: 2 PV ognuna indipendentemente dalle Tracce se la partita finisce con una Guerra in Corso.
	Colonie: +1 PV in un Sito Astrobiologico; +2 PV in Siti Sottomarini o nelle Bernal.
	Segnalini Gloria/Eroismo: PV riportati sul lato guadagnato (faccia in su).
	Ascensori Spaziali: Raddoppia i punti dati dal Tracciato Sfruttamento del Tipo Spettrale delle Fabbriche di Superficie collegate.
	Idratazione di Superficie: PV = somma del Valore di Idratazione di tutti i Siti collegati con Fabbriche di Superficie (tue o di Avversari) + 6 PV se hai una Home Bernal.
	Futures: PV riportati su ogni Futures completata.
Politica Aumenta i PV per le Pedine in base alla posizione finale della Legge Attiva (da non considerare se si termina in Guerra):	Libertà: +1 PV per ogni Fabbrica.
	Onore: +1 PV per ogni segnalino Gloria.
	Unità: +1 PV per ogni Delegato.
	Autorità: +1 PV per ogni disco Rivendicazione.
	Uguaglianza: +1 PV per ogni cupola Colonia (incluse quelle delle Bernal).
	Individualità: +1 PV per ogni pedina di legno/plastica in Zone di Rischio Incidente (icona Teschio).
Bernal Ancorate Promosse	Cancer Hospital (Promossa): +1 VP per ogni cupola Colonia.
	Climate Control (Promossa): +2 PV per ogni sua Fabbrica di Superficie.
	SSO Diplomatic: +1 PV per ogni Delegato (qualsiasi) nell'Ideologia della tua Fazione.
	SSO Diplomatic (Promossa): +1 PV per ogni tuo Delegato nell'Assemblea.
	Tourism Cycler: +2 PV per ogni sua Fabbrica di Superficie.

Tipo Spettrale	ISRU	Sito	Dim.	Rotte	Accensioni/Rischi	Consigliato
C	4	Ceres	6	Rotta Blu	4.5	ISRU 3 Raygun
	4	Mars	10	Rotta Rossa	3, 1 Rischio, 1 Aerofreno	ISRU 3 Rover
D	3	Hektor	3	Rotta Viola	5, 1 Rischio	ISRU 3 Raygun o Rover
	4	Echeclus	2	Rotta Viola per Sol-Mars L4, Rotta Verde , Jupiter flyby	4, 2 Rischi, 2 Aerofreno	Rover
H	0	Luna	9	Cycler, Luna	2	
M	3	Hertha	3	Rotta Viola	3	Rover
	1*	Lutetia	4*	Rotta Gialla	4	Rover
S	1	Flora	4	Rotta Viola	3	Raygun o Rover
	1	Luna	9	Cycler, Luna	2	Raygun o Rover
	3	Karin Cluster	1	Rotta Blu	3, 1 Rischio	ISRU 2 Raygun
V	2	Vesta	6	Rotta Blu	4.5	ISRU 1 Raygun
	4	Callisto	8	Rotta Viola per Sol-Mars L4, Rotta Verde , Jupiter flyby	5, 1 Rischio, 2 Aerofreno	

CARTE ERRATA:

REATTORE – Project Valkyrie: Decommissiona solo le carte della sua Pila.

RAFFINERIA – Atmospheric Scoop: L'idratazione 2 è conteggiata sia per la Prospezione che per il Rifornimento.

ROBONAUTA – Mag Beam: La spinta base è 6 (non 4).

ROBONAUTA – Lorenz-Propelled Microprobe: Il rilancio si applica solo quando è lui che Prospetta.