

**Traduzione italiana non ufficiale ed amatoriale
del regolamento del gioco Galactic Traders.**

**Il gioco è gratuito in Print & Play e scaricabile dal sito:
www.cyborgcentaur.com**



NOTA: La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.





Un gioco di Tony Cimino di commercio di beni in giro per la galassia per 2-4 giocatori 30' - 45'.

Introduzione

In un futuro lontano, l'umanità ha colonizzato molti nuovi mondi. Questi mondi necessitano di determinate cose, mentre di altre ne hanno in abbondanza. Questo è il tuo lavoro, impersonare un Commerciante Galattico per distribuire beni commerciali dove necessari.

Componenti

74 carte

* 1 Primon

* 48 Beni Commerciali



* 14 pianeti 1ª Era



* 11 pianeti 2ª Era



Obiettivo del gioco

I giocatori tenteranno di stabilire accordi commerciali con i pianeti ottenendo così punti vittoria. Il giocatore con più punti vittoria alla fine della partita sarà il vincitore.

Preparazione

1. Il giocatore che ha più di recente visto un'astronave è il primo giocatore e mette la carta Primon a faccia in su davanti a se.
2. Dividere le carte in base all'Era e creare 2 mazzi nel centro dell'area di gioco (vedere immagine sotto)
3. Mescolare le 48 carte beni commerciali e creare un mazzo vicino ai mazzi Era. (vedere immagine sotto)
4. Rivelare tante carte secondo questa tabella:

2 giocatori	5 carte 1ª era
3 giocatori	7 carte 1ª era
4 giocatori	9 carte 1ª era

Preparazione per 2 giocatori



Round di Gioco

Un Round di Gioco si divide in 2 fasi:

1) Fase Beni Commerciali

2) Fase di Distribuzione

1) Fase Beni Commerciali

Il primo giocatore pesca carte dal mazzo dei beni commerciali fino al doppio del numero dei giocatori (*esempio: 6 carte in 3 giocatori*), ne sceglie 1 e passa le restanti al giocatore successivo in senso orario. Gli altri giocatori faranno lo stesso ad eccezione dell'ultimo che sceglierà **2 carte** e passerà le rimanenti al giocatore **precedente** in senso antiorario. Quindi, in senso antiorario, ogni giocatore sceglierà una carta e passerà le restanti fino a che il primo giocatore non avrà l'ultima carta.

*Esempio: In una partita a 3 giocatori Nick è il primo giocatore, pesca 6 carte dal mazzo dei beni commerciali, ne sceglie 1, quindi passa le restanti (5) a John. John ne sceglie 1 quindi passa le restanti (4) a Mary. Mary sceglie **2 carte** e passa le restanti (2) a John. John sceglie 1 carta e passa una carta a Nick.*

Ricorda: in ogni fase dei beni commerciali ogni giocatore ottiene 2 carte.

Limite di Carico: un giocatore può avere fino a 4 carte beni in mano. Per prendere una carta quando se ne hanno già 4 in mano, sarà necessario prima scartarne una.

I beni commerciali sono tenuti in mano e nascosti agli altri giocatori. *Un buon Commerciante Galattico non rivela mai i carichi delle sue astronavi agli avversari.*

Se il mazzo dei beni commerciali termina, mescolare gli scarti per creare un nuovo mazzo.
La Galassia ha abbondanza di beni.

Lista beni commerciali - 8 per tipo



Medicina



Armamenti



Cibo



Strumenti



Carburante



Acqua

Analisi Pianeta



Abilità del piante

Punti vittoria

Frecce di priorità.

Se una carta ha queste frecce i beni commerciali devono essere consegnati nell'ordine descritto.

Esempio: Recyclon richiede prima cibo, poi armamenti e infine acqua.

Beni Richiesti

I Beni Commerciali che sono richiesti0

2) Fase di Consegna

Durante la fase di consegna i giocatori consegnano i loro beni sui pianeti. Solo i beni commerciali che corrispondono alle richieste del pianeta possono essere consegnati. Un giocatore può avere fino a 4 beni commerciali in totale consegnati sui pianeti. *Le astronavi sono veloci ma hanno i loro limiti.* Ogni giocatore, a partire dal primo e procedendo in senso orario, svolge il suo turno eseguendo, in ordine, queste fasi:

- 1. Ripristino.** Rigitare le proprie carte pianeta ruotate (*Ignorare questa fase il primo turno*).
- 2. Commercio annullato.** Si possono riprendere in mano i beni commerciali posizionati precedentemente sui pianeti. Il limite di carico viene applicato normalmente. Le carte a faccia in giù recuperate in questo modo sono rigitate a faccia in su.
- 3. Distribuzione beni commerciali.** Giocare le carte beni commerciali che si hanno in mano che corrispondano ai beni richiesti (*rispettando il limite di 4 beni*). Durante questa fase si possono utilizzare i poteri delle carte pianeta.
- 4. Stabilire accordi commerciali.** Se tutti i beni richiesti da un pianeta sono su di esso, (né di più né di meno), il pianeta stabilisce un accordo commerciale con il giocatore che ha giocato la **maggioranza** di beni, o al giocatore che ha giocato per ultimo un bene nel caso ci fosse un **pareggio**. Questo giocatore prende la carta pianeta e la mette di fronte a se a faccia in su. I beni giocati da questo giocatore sono messi nella pila degli scarti.

È importante tenere a mente che un giocatore può ottenere una carta pianeta fuori dal suo turno. I giocatori che hanno distribuito beni sul pianeta ma che non hanno ottenuto la carta pianeta, girano immediatamente i loro beni a faccia in giù e li distribuiscono su di un qualsiasi pianeta che possa riceverli. Questo viene svolto in senso orario a partire dal giocatore seguente a quello che ha ottenuto la carta pianeta. I beni a faccia in giù sono considerati come un qualsiasi bene che il pianeta richieda.

Fine del Round.

Un round termina dopo che tutti i giocatori hanno svolto il loro turno. Se necessario, riempire l'area di gioco di modo che il numero di pianeti sia lo stesso di inizio partita. Passare la carta Primon al giocatore successivo in senso orario che diventa così il primo giocatore del prossimo round.

Abilità dei Pianeti

I pianeti della 1^a Era forniscono un'abilità quando un accordo commerciale viene stabilito. Il giocatore che ottiene la carta pianeta tramite l'accordo commerciale può utilizzare l'abilità di quel pianeta ruotandolo di 90° durante la fase 3 del suo turno.

 **Abbondanza:** I pianeti con questa abilità hanno un'abbondanza di beni commerciali.

Un pianeta con questa abilità può essere ruotato per trasformare un bene dalla mano del giocatore al bene raffigurato nell'abilità di quel pianeta.

Esempio: Nick ha Helvetia e ha abbondanza di cibo. Nick vuole giocare 1 cibo su Atrium I. Gioca una carta acqua dalla sua mano, ruota Helvetia per girare la sua carta acqua a faccia in giù e metterla sotto a Atrium I.



 **Scambio flessibile:** I pianeti con questa abilità possono essere ruotati per trasformare un bene in un altro, come indicato dalle frecce del pianeta. Per ricordare questa cosa, la carta bene

è girata a faccia in giù. *Esempio: John ha BO IV che ha lo scambio flessibile. John vuole giocare 1 carta carburante su Vopulus. Gioca 1 carta medicina, ruota BO IV per trasformare la sua medicina in carburante e la posiziona a faccia in giù su Volupus.*

 **Scambio:** Un pianeta con questa abilità può essere ruotato per scartare una carta dalla mano e pescare 1 carta dal mazzo dei beni.

 **Orbita strana:** I pianeti con l'orbita strana vengono dati ad un altro giocatore scelto dal giocatore che ha ottenuto la carta pianeta. I pianeti con l'orbita strana normalmente hanno degli svantaggi, tipo punti vittoria negativi.

2^a Era

Quando il mazzo dei pianeti della 1^a Era termina, ha inizio la 2^a Era: Alla fine di ogni round della 2^a Era, i pianeti nell'area di gioco sono presi dal mazzo della 2^a Era.

Pianeti 2^a Era

I pianeti di questa era non hanno abilità, ma forniscono più punti vittoria dei pianeti della 1^a Era.

Fine del Gioco

Dopo che il mazzo della 2^a Era è terminato, un ultimo round viene giocato. Da notare che in quest'ultimo round i pianeti nell'area di gioco saranno meno di quelli del setup. Una volta terminato l'ultimo round i giocatori contano i punti vittoria delle loro carte. Ogni giocatore ottiene 1 punto vittoria ogni 2 beni rimasti sui pianeti ed in mano. Il giocatore con più punti vittoria è il vincitore. In caso di pareggio, vince il giocatore con più carte pianeta e beni. Se c'è ancora un pareggio, vince il giocatore con il pianeta col valore più alto. *Esempio: Nick e Joan sono in pareggio con 22 punti vittoria, 5 carte pianeta e 2 beni ognuno. La carta di valore più alto di Nick è 4 punti. La carta di valore più alto di Joan è 6 punti. Joan vince.*

Frequently Asked Questions:

D: Posso stabilire accordi commerciali durante il turno di un altro giocatore?

R: Sì, se muovi 1 dei tuoi beni da un pianeta dove non hai la maggioranza e un altro giocatore ottiene la carta pianeta, puoi distribuire il tuo bene su di un pianeta dove hai già abbastanza beni ma te ne manca soltanto 1 per stabilire un accordo commerciale.

D: Posso vedere le mie carte a faccia in giù in qualsiasi momento? **R:** Sì

Esempio di turno (dopo un po' di round).

1. Mary raddrizza le sue carte pianeta.



2. Cancella un commercio da Atrium I. Ha 4 carte in mano, quindi scarta una carta per prendere in mano la sua carta da Atrium I. La carta era a faccia in giù quindi la gira a faccia in su.



Carta di Nick

4. Mary stabilisce un accordo commerciale con Vopulus, visto che ha la maggioranza di beni su questo pianeta ottiene la carta pianeta e scarta le carte che vi aveva sopra. Nick prende la sua carta da Vopulus, la gira a faccia in giù e la mette su Atrium I come carta cibo.

Pianeti di Mary



Carta di Nick

3. Ruota Half Life per trasformare un carta armamenti che ha in mano in un'acqua. Gioca 2 carte su Nightcore e 2 carte su Vopulus



Suggerimento: Tieni le carte che giochi sui pianeti dalla tua parte dell'area di gioco di modo che gli altri giocatori possano sapere quali beni sono i loro.



Carta di Nick

Sì, è gratuito!

La nostra Compagnia, Cyborg Centaur, si impegna ad offrire la versione PDF di questo gioco gratuitamente su Internet. È possibile stamparla e giocarla gratuitamente. Stiamo facendo uno sforzo per cambiare la politica di produzione dei giochi su larga scala stampandoli piuttosto su richiesta, cioè, quando ce ne dovesse essere il bisogno. Se ti piace questo modo di fare ed i nostri giochi, sentiti libero di visitare il nostro sito www.cyborgcentaur.com e di fare una donazione via PayPal o di supportarci su patreon.

Contatti: diogenesutopian@gmail.com
Video delle Regole su www.cyborgcentaur.com



**CYBORG
CENTAUR
GAMES**