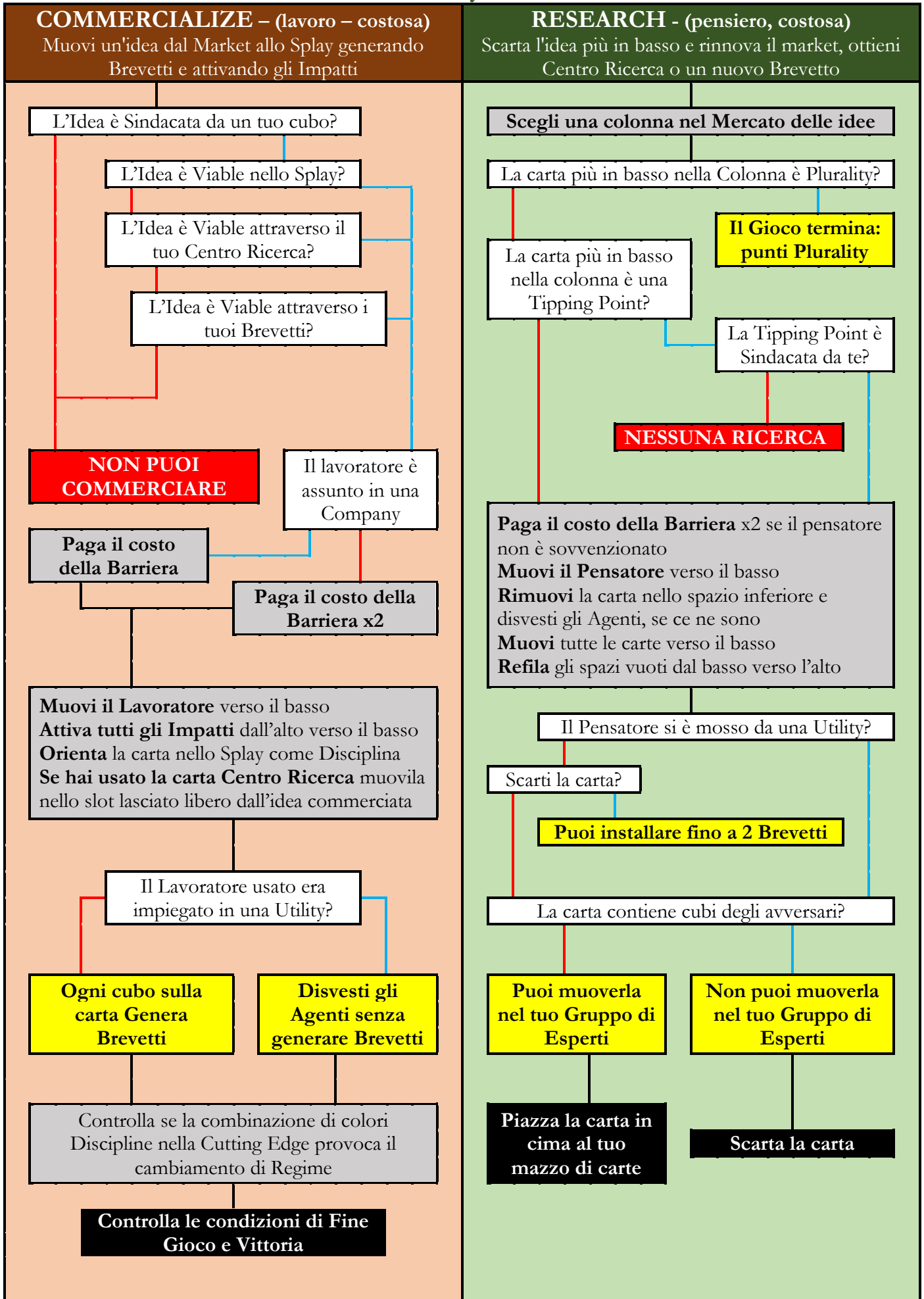



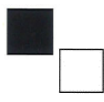


Pax Transhumanity – Rosetta Stone



Pax Transhumanity – Rosetta Stone

AZIONI





Hai due azioni disponibili più eventuali gratuite per Abilità o per determinate condizioni di gioco

Fundraiser	<p>Serve a generare risorse economiche nella tua Finance Board, l'azione si compone di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Divestments: puoi attivare Divest di uno o più Agenti prendendoli ovunque dalle Sphere ma non dagli spazi Heat, sia in Splay che Future Shock • Collateral: se hai Agenti in Capital e Debt, per ogni Agente che fai scendere da Capital verso Wealth, puoi farne salire uno da Debt in Wealth. Ripeti l'azione fino a quando non hai più Agenti in almeno una delle due posizioni • Capital Accumulation: muovi tutti gli Agenti da Wealth in Capital 	
Syndicate	<p>Dopo aver pagato il costo, piazza un tuo cubo su un'idea nel Mercato</p> <ul style="list-style-type: none"> • Costo: iniziando dalla parte inferiore del Mercato, il costo delle carte è: 0, 1, 2, 3, 4 e 5. Se la carta è già sindacata il costo raddoppia • White-Heat: devi coprire con un tuo cubo qualsiasi spazio bianco scoperto presente sul bordo della carta, se non puoi/vuoi farlo non puoi sindacare la carta • Black-Heat: spazi neri scoperti sono trattati come i bianchi ma non è obbligatorio coprirli quando si syndaca la carta • Shared Ability: tutti i giocatori con un proprio cubo sulla carta hanno diritto di usare la sua abilità (se c'è) • Limite: puoi avere una sola Syndacation su una carta • Additional Surge Syndication: questa icona permette al giocatore,  come azione gratuita, di piazzare un proprio cubo come syndication su una carta che si trova in una qualsiasi posizione sopra quella appena sindacata, ma deve avere lo stesso colore delle frecce. L'azione deve sempre rispettare la condizione degli spazi Heat. Avalanche Surge: se anche la seconda carta sindacata ha un'icona Surge è possibile procedere con una nuova azione Syndication gratuita, e di seguito se anche la carta successiva lo permette ecc. ecc. 	
Hire	<p>Installa un tuo Agente come impiegato Lavoratore/Pensatore in una Infrastruttura, puoi piazzarlo in una Barriera (Freelance), in una Utility o in una Company anche se non è tua</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il Costo è 3 • Limite: ogni Barriera e Company può ospitare un solo cubo, le Utility fino a 4 ma di colore diverso • Cubo: può essere preso dalla Finance Board o dallo spazio "disoccupato" della stessa Sphera dove sarà piazzato • Company Hiring: con un'unica azione puoi assumere un impiegato per ogni tua company in gioco, è libera e non conta come una delle due azioni disponibili, ma devi sempre pagare 3 per ogni impiegato assunto 	
Placate Heat	<p>Questa azione ti permette di riportare in Wealth un tuo cubo collocato in uno spazio Heat su una carta nel Mercato, può essere bianco o nero</p>	
Import	<p>Muovi un'idea da una colonna ad un'altra dove è presente uno spazio vuoto</p> <ul style="list-style-type: none"> • Condizione: la carta non può contenere cubi avversari, se c'è un tuo cubo questo si sposta con essa 	
	Spazi Heat	<p>Gli spazi Heat entrano in gioco con l'azione Syndacation, è obbligatorio coprire quelli bianchi, opzionale i neri. I cubi potrebbero diventare Future Shock quando la carta è commercializzata nello Splay dando vantaggi al proprietario</p>
	Utility	<p>Questo spazio presente nelle infrastrutture può ospitare fino a 4 cubi, uno per giocatore, qui gli Impiegati sono Subsidized ma muovendo da qui non sarà possibile creare Brevetti</p>
	Barrier	<p>Il numero di Barriere scoperte corrisponde al costo di alcune azioni, costo che viene raddoppiato se l'Impiegato non è assunto in una Company o Utility</p>

Pax Transhumanity – Rosetta Stone


IMPATTI

A seguito dell'azione Commercialize andata a buon fine, attivare dall'alto in basso tutte le icone sulla carta

	Growth	Prendi un tuo Agente (cubo) dalla riserva e piazzalo in Wealth nella tua Finance Board. I cubi sono limitati a quelli disponibili per cui, una volta tutti in gioco, non è possibile sommarne altri
	Solution	Raccogli il Problema (nome) dalla Sfera indicata e mettilo fra i tuoi Punti Vittoria. Non puoi avere 2 problemi con lo stesso nome, se non ci sono Problemi disponibili l'Impatto non si applica Wild Problem: questa icona permette di scegliere un qualsiasi problema ancora disponibile da una qualsiasi Sfera 
	Social Resilience	Puoi attivare Divest su un cubo Heat o Future Shock tuo o di un avversario, puoi prenderlo sia da uno spazio Bianco che Nero ma non puoi rimuovere i cubi dalla carta appena Commercializzata, se ce ne sono
 <p style="text-align: center;">Company Startup</p>		Prendi una tua Company e piazzala a tua scelta in una Barriera nella Sphere e area (Thinker o Maker) indicati da colore e tipo dell'icona. Local Hiring: se la Barriera scelta è occupata da un Impiegato (tuo o avversario) questo è immediatamente assunto nella Company Thinker/Maker: se la Sphere ha la Barriera a cavallo fra le due aree libera, puoi piazzare qui la Company per entrambi i tipi di icone Business Saturation: se tutte le Barriere sono occupate l'impatto non ha effetto Brash Startup: alcune icone riportano il nome della Barriera con punto esclamativo, potete piazzarle secondo regole sopra oppure metterle in quello spazio eliminando una eventuale Company che lo ha occupato in precedenza
	Industry Disruption	Quando a seguito di Commercialize piazzati la carta nello Splay, la disciplina scelta (visibile) è definita Dirompente e attiva i seguenti effetti: <ul style="list-style-type: none"> • Brevetti Scaduti: disvesti tutti i Brevetti presenti sulla Disciplina Dirompente (questo accade prima di piazzare i nuovi Brevetti generati) • Splay Kill: scegli una carta nello Splay con la Disciplina Dirompente (se c'è) ed eliminala dal gioco, attiva divest su eventuali cubi Future Shock
	Exoglobal Recession	Condizione: questo impatto si attiva se lo spazio Heat Nero non è occupato. Ogni giocatore deve eliminare un Impiegato a sua scelta da una qualsiasi Sphere (se ne ha) e rimmetterlo nella propria riserva
	Defusal Growth	Puoi prendere un tuo Agente dalla riserva e piazzarlo in uno spazio nero: può essere uno spazio Heat o Future Shock. Se non ci sono spazi neri liberi l'Impatto non si attiva
	Game End	Questo impatto quando attivato mette immediatamente termine alla partita, secondo il tipo di finale contare i punti e stabilire il vincitore
	Nuclear Exchange	Icona sempre presente sulle Tipping Card e sulla Plurality da attivare prima del conteggio VP finale. Quando attivata per ogni spazio Heat Nero visibile nello Splay, ogni giocatore deve eliminare una Company o un Problema della Sphere indicata dal colore del fungo dell'icona Shielding: ogni Future Shock che hai sugli spazi neri nello Splay, ti consente di ignorare uno dal totale di Company/Problemi da eliminare

Pax Transhumanity – Rosetta Stone

Tabella condizioni di Fine Gioco e calcolo Punti Vittoria

GAME END	REGIME	VICTORY POINTS (VP)
<p style="color: red; margin: 0;">Tipping Point</p> <p>Si attiva quando una carta Tipping Point è Commercialized</p>		<p>1VP per Problema e Company della Sphere Nascosta</p> <p>2VP per Problema e Company della Sphere Dominante</p>
	GLOBALIZATION	<p>1VP per Problema e Company della Sphere Nascosta</p>
	PARADIGMA SHIFT	<p>1VP per Agente Future Shock nello Splay</p>
<p style="color: red; margin: 0;">Singularity</p> <p>Si attiva quando ci sono 5 o più Discipline identiche e adiacenti nello Splay</p>	qualsiasi	<p>1VP per Agente Future Shock nello Splay</p>
<p style="color: red; margin: 0;">Plurality</p> <p>Si attiva quando la carta Plurality è Researched</p> <p>Nota: prima del conteggio VP devono essere attivati tutti gli impatti Nuclear Exchange</p>	qualsiasi	<p>1VP per Problema di qualsiasi Sphere</p> <p>1VP per Problema nella Sphere Nascosta</p>
<p style="color: red; margin: 0;">Tycon</p> <p>Si attiva quando impatti la tua 5° Company</p>	qualsiasi	Tu Vinci !!!!!
Parità	<p>La parità è risolta in favore del giocatore che ha più Capital, se ancora pari vince chi ha più Wealth. Se la parità persiste i giocatori condividono la vittoria</p>	