

| costo per incrementare il livello di ind |                     |           |
|--|---------------------|-----------|
| Aumento liv ind                          | Liv tec del pianeta | Costo IOU |
| Da 1 a 2                                 | 1                   | 4         |
|  | 2                   | 2         |
|  | 3                   | 1         |
|  | 4+                  | 1         |
| Da 2 a 3                                 | 1                   | 9         |
|  | 2                   | 4         |
|  | 3                   | 2         |
|  | 4+                  | 1         |
| Da 3 a 4                                 | 1                   | 16        |
|  | 2                   | 8         |
|  | 3                   | 4         |
|  | 4                   | 2         |
|  | 5                   | 1         |
|  | 6+                  | 1         |
| Da 4 a 5                                 | 1                   | 25        |
|  | 2                   | 12        |
|  | 3                   | 6         |
|  | 4                   | 3         |
|  | 5                   | 1         |
|  | 6+                  | 1         |
| Da 5 a 6                                 | 1                   | 46        |
|  | 2                   | 18        |
|  | 3                   | 9         |
|  | 4                   | 4         |
|  | 5                   | 2         |
|  | 6+                  | 1         |
| Da 6 a 7                                 | 1                   | 49        |
|  | 2                   | 24        |
|  | 3                   | 12        |
|  | 4                   | 6         |
|  | 5                   | 3         |
|  | 6+                  | 1         |
| Da 7 a 8                                 | 1                   | 64        |
|  | 2                   | 32        |
|  | 3                   | 16        |
|  | 4                   | 8         |
|  | 5                   | 4         |
|  | 6                   | 2         |
|  | 7                   | 1         |
|  | 8                   | 1         |

| costo per incrementare il livello di tec |         |           |
|--|---------|-----------|
| Aumento liv tec                          | Liv Civ | Costo IOU |
| Da 1 a 2                                 | 1       | 4         |
|  | 2       | 2         |
|  | 3       | 1         |
|  | 4+      | 1         |
| Da 2 a 3                                 | 2       | 9         |
|  | 3       | 4         |
|  | 4       | 2         |
|  | 5+      | 1         |
| Da 3 a 4                                 | 3       | 16        |
|  | 4       | 8         |
|  | 5       | 4         |
|  | 6       | 2         |
|  | 7       | 1         |
|  | 8       | 1         |
| Da 4 a 5                                 | 4       | 25        |
|  | 5       | 12        |
|  | 6       | 6         |
|  | 7       | 3         |
|  | 8       | 1         |
| Da 5 a 6                                 | 5       | 36        |
|  | 6       | 18        |
|  | 7       | 9         |
|  | 8       | 4         |
| Da 6 a 7                                 | 6       | 49        |
|  | 7       | 24        |
|  | 8       | 12        |
| Da 7 a 8                                 | 7       | 64        |
|  | 8       | 32        |

**Fase Economica** (da fare contemporaneamente)

**1. Piazzamento:** puoi mettere le unità dallo spazio “risorse e nuove unità” sulla mappa

**2. Produzione:** ● ogni pianeta produce IOU pari al suo liv ind; ● UNA colonia può produrre minerali [ore] pari a metà del suo liv ind arrotondato per eccesso, dopo che li ha prodotti tira 3 dadi se il risultato è pari o inferiore al suo liv di ind quella colonia non può più produrre minerali, ma puoi scegliere un’altra colonia per produrre minerali; ● i trn negli asteroidi possono estrarre minerali

**3. Comprare:** puoi comprare unità e merci (vanno nello spazio “risorse e nuove unità”), ogni pianeta usa le sue IOU e il suo liv di tec.

**4. Investimento:** ogni pianeta può aumentare o ridurre (di 1 liv) il liv di tec, di ind o entrambi, ridurre i liv è gratis

**5. Conversione:** ● convertire 1 minerale costa 1 IOU, convertire le merci di un altro giocatore è gratis, per capire quante IOU guadagni tira un dado e ricevi IOU pari al risultato; ● convertire le TUE merci è gratis e ricevi 1 IOU; ● puoi convertire le tue unità che si trovano in un TUO pianeta e ricevi IOU pari alla metà del costo

**Fase Azione** (da fare uno alla volta)

**1. Determinare il giocatore attivo:** mettete un segn per ogni giocatore in una coppa e estraete un segn alla volta per indicare chi è il giocatore attivo

**2. Movimento:** ● puoi muovere le tue unità; ● sct e CA possono entrare in esagoni sconosciuti (per lo sct devono essere all’interno del raggio di supporto)

**3. Esplorazione:** pesca un esagono per ogni CA e sct che si trova in un esagono inesplorato (il numero di esagono che vuoi esplorare deve essere pari o inferiore al tuo lv di civ)

**4. Colonizzazione:** puoi colonizzare un pianeta disabitato, rimuovi la col, il pianeta parte con liv tec e liv di ind pari a 1 e 6 IOU

**5. Contatto:** ● se vuoi combattere con altre unità nell’esagono, salta questa fase; ● se nel tuo esagono ci sono unità avversarie chiedi il permesso di rimanere se dice “no” inizia il combattimento, se dice “sì” puoi rimanere.

**Combattimento:** ogni round e formato da:

**1. Organizzare le flotte:** disponi le unità, nella zona 1 devono esserci meno unità della 0, nella 2 meno della 1; eccezione: le unità civili dell’attaccante vanno sempre nella zona 2; le unità nella zona 0, 1 e 2 hanno attacco/difesa ridotti di 0, 1 e 2

**2. First Fire:** le unità con liv di tec più alto del massimo liv di tec dell’avversario sparano in questo step, e NON sparano durante il second fire

**3. Controllare i danni:** per ogni danno inflitto, prima il difensore rimuove uno segnalino scudo o un’unità del attaccante (per distruggere un unità con gli scudi bisogna prima aver distrutto tutti i suoi scudi), poi fa lo stesso l’attaccante, le unità distrutte ora NON sparano durante il second fire. Puoi applicare i danni come desideri alle unità presenti nella zona 0 ma

per colpire le unità presenti nella zona 1 devi aver distrutto tutte quelle nella zona 0 e così via.

**4. Second fire:** tutte le unità rimaste, possono sparare, puoi usare “fuoco di penetrazione” dei CA

**5. Controllare i danni** (come il punto 3.)

**6. Ritirata:** Prima il difensore e poi l’attaccante possono muovere alcune delle sue unità in un esagono adiacente. Per ritirarti (sia che sei il difensore o l’attaccante) devi lasciare nell’esagono del combattimento una unità militare per ogni unità militare avversaria, se non hai abbastanza unità militari, NON puoi ritirarti. OPPURE l’attaccante e il difensore possono negoziare la ritirata, in modo da non dover lasciare unità militari nell’esagono. NON puoi ritirarti in un esagono che non è nel raggio di supporto.

**Fine del combattimento:** il combattimento termina se: uno dei 2 schieramenti è distrutto; dopo 3 round consecutivi non viene inflitto nessun danno; l’attaccante perde tutte le sue unità militari danno (negli ultimi 2 casi l’attaccante DEVE ritirare tutte le sue unità spostandole in un esagono adiacente e non è necessario lasciare unità nell’esagono dove si è svolta la battaglia). Inoltre se l’attaccante perde tutte le sue unità militari, ma il difensore ne possiede almeno una, il difensore può iniziare un contrattacco, se il difensore sceglie di iniziare un contrattacco il combattimento continua, ma il difensore diventa l’attaccante e il giocatore attivo diventa il difensore. Gli scudi NON si rigenerano.