

SPACE GATE ODYSSEY



Progettazione

_____ Cédric Lefebvre

Disegni

_____ Vincent Dutrait

Editing

_____ Anne-Cécile Lefebvre

Traduzione

_____ Wabbit Translations

REGOLAMENTO

Editore

LUDONAUTE

www.ludonaute.fr

contact@ludonaute.fr

Copyright 2019 Ludonaute - Tutti i diritti riservati



Ludonaute™

In un futuro non così distante, in una galassia non così lontana...

Dopo decenni di ricerca e sviluppo tecnologico, l'umanità è finalmente pronta a lasciare la Terra. Gli scienziati hanno individuato un sistema formato da 6 esopianeti, ma esiste un solo modo per raggiungerlo, i portali spaziali. Per ragioni tecniche, questi portali possono essere costruiti solo nello spazio.

Le diverse Confederazioni hanno avviato la costruzione di una stazione spaziale in orbita dotata di portali spaziali. I leader delle Confederazioni stanno cercando di sfruttare i rispettivi agganci sulla stazione di comando Odyssey per inviare il maggior numero dei loro coloni sulla superficie di questi esopianeti.

Tu vestirai i panni del leader di una Confederazione. Dovrai gestire il lavoro degli ingegneri a bordo della stazione di comando Odyssey, supervisionare i nuovi moduli della stazione spaziale e organizzare gli spostamenti dei coloni, prima in orbita e poi sulla superficie degli esopianeti.

Una volta che tutti gli esopianeti esterni saranno stati colonizzati, le stazioni spaziali verranno teletrasportate presso l'esopianeta centrale. Qui, la Confederazione più influente prenderà il controllo del nuovo sistema... e del futuro dell'umanità.

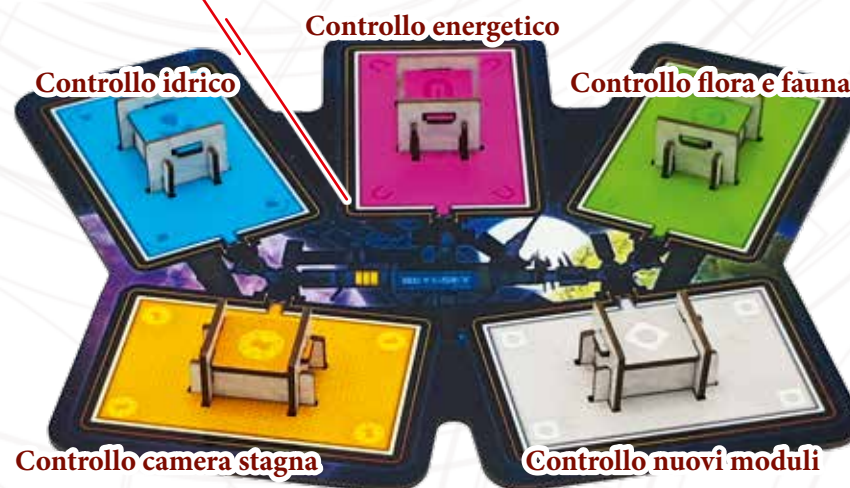
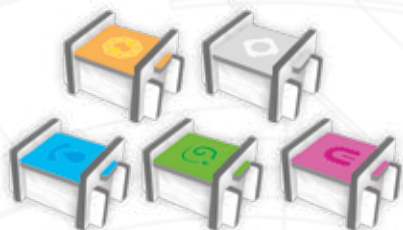
Elenco dei componenti

- 1 tabellone della Odyssey, formato da 5 sale di controllo

La Odyssey è una stazione spaziale internazionale dove ingegneri provenienti da tutte le Confederazioni si occupano di inviare in orbita i coloni, di costruire moduli e di farli funzionare.

- 5 supporti azione da posizionare sul tabellone della Odyssey

Prima di iniziare a giocare, monta i supporti azione e inseriscili sul tabellone della Odyssey. Quando riponi il gioco, puoi evitare di smontarli.



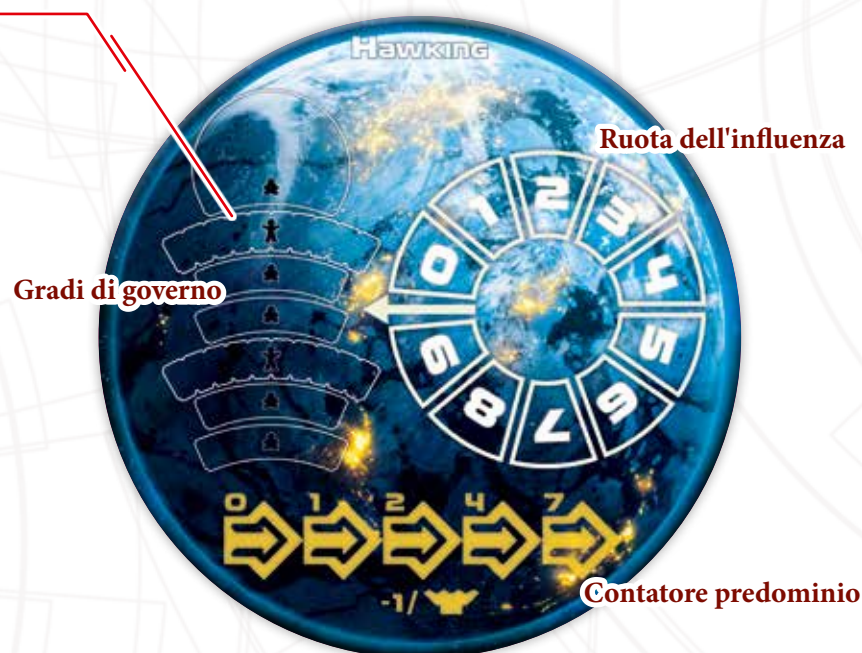
- 1 esopianeta centrale (Hawking)

Hawking, l'esopianeta centrale del nuovo sistema, viene utilizzato in ogni partita. È il centro del nuovo potere e mostra i tuoi punti influenza.

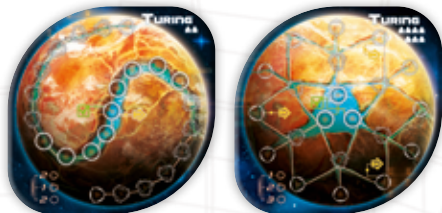
- 5 gettoni predominio



Il contatore predominio mostra l'importanza di ciascun campo (idrico, energetico, flora e fauna) nel nuovo sistema planetario. L'importanza dei campi varia a seconda delle scelte intraprese dai giocatori durante la partita, e avrà effetto sul punteggio finale.



- 8 esopianeti fronte-retro



Durante ogni partita userai solo 5 esopianeti selezionati casualmente. Scegli il lato corrispondente al numero di giocatori.

- 3 portali spaziali



I portali spaziali danno accesso agli esopianeti. Si possono raggiungere solo 3 esopianeti alla volta.

- 4 moduli camera stagna iniziali (bianchi)



- 81 tessere modulo suddivise per tipo (portale spaziale, Odyssey, camera stagna) e per campo (flora e fauna, idrico, energetico) nel cantiere:

36 moduli portale spaziale (12 flora e fauna, 12 idrici, 12 energetici)



Raccogli i tuoi coloni in uno di questi moduli, dopodiché inviali sull'esopianeta in cui si trova il portale spaziale relativo.

27 moduli Odyssey (9 flora e fauna, 9 idrici, 9 energetici)



I moduli Odyssey aumentano e potenziano la tua capacità d'azione sul tabellone della Odyssey. Dopo aver attivato il proprio effetto, diventano semplici moduli di passaggio.

18 moduli camera stagna (6 flora e fauna, 6 idrici, 6 energetici)



Le camere stagna consentono ai coloni di accedere alla tua stazione spaziale.

*Tutti i moduli (eccetto i 4 moduli iniziali) presentano due lati diversi: **DISATTIVATO** (bordi scuri) e **ATTIVATO** (bordi arancioni).*



Modulo DISATTIVATO Modulo ATTIVATO



- 1 cantiere (da montare prima di cominciare la prima partita), diviso in nove sezioni



Fila superiore: moduli portale spaziale

Fila intermedia: moduli Odyssey

Fila inferiore: moduli camera stagna

- 4 gettoni riorganizzazione

Questi gettoni ti consentono di sistemare gli errori di organizzazione che potresti commettere nelle tue prime partite.



Ciascuna Confederazione possiede 52 personaggi di plastica del proprio colore:

- 36 coloni
- 5 robot
- 7 ingegneri
- 4 tute da ingegnere capo



Preparazione

1 Posiziona l'esopianeta Hawking al centro del tavolo.

2 Pesca 3 esopianeti e posizionali attorno a Hawking, ciascuno rivolto sul lato corrispondente al numero di giocatori.
Posiziona 1 portale spaziale casuale su ciascuno dei 3 esopianeti.

Questi sono i primi 3 esopianeti che i coloni possono raggiungere.

PARTITE BREVI

Per accorciare la partita, usa solo 2 PORTALI SPAZIALI E 3 ESOPIANETI. Ciò modificherà l'equilibrio della partita, ma ti darà una panoramica di come giocare. Posiziona ciascun portale spaziale su un esopianeta diverso. Posiziona il terzo esopianeta accanto ai primi due per la seconda ondata di colonizzazione.

Metti da parte i 12 moduli portale spaziale che corrispondono al portale spaziale non giocato. Queste 12 tessere devono essere riposte nella scatola.

4 Inserisci i 5 supporti azione nei punti corrispondenti del tabellone della Odyssey e poni questo tabellone sul lato sinistro degli esopianeti.

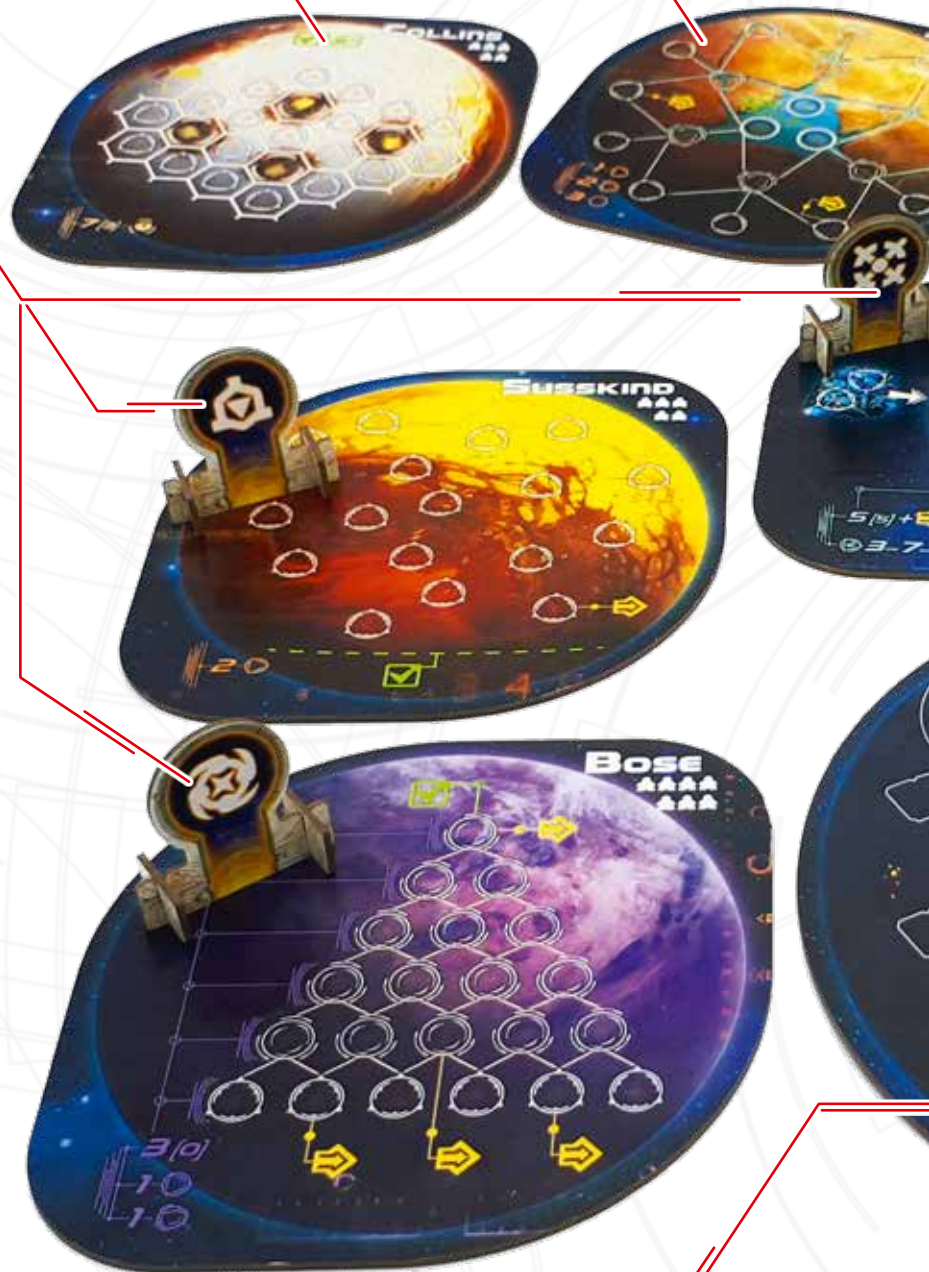


ESEMPIO per una partita a 3 giocatori

5 Ciascun giocatore sceglie un colore e prende il set di personaggi corrispondente. Poi, li posiziona nel modo seguente: 1 ingegnere nella sala di controllo idrico, 1 nella sala di controllo flora e fauna e 1 nella sala di controllo energetico e un ingegnere capo (un ingegnere con una tuta) nella sala di controllo nuovi moduli.



3 Pesca 2 esopianeti ulteriori e posizionali accanto ai primi 3 esopianeti, ciascuno rivolto sul lato corrispondente al numero di giocatori.



6 Posiziona i 5 gettoni predominio sul contatore predominio di Hawking, nell'ordine seguente: idrico, flora e fauna, energetico, equilibrio, nessuno.



8

Suddividi i moduli per tipo (camera stagna, Odyssey e portale spaziale) e per campo (idrico, flora e fauna ed energetico).

Dopodiché, piazza le nove pile di moduli con il lato **DISATTIVATO** rivolto verso l'alto nel cantiere.

9

Ciascun giocatore riceve un modulo iniziale e posiziona 1 colono su ciascuna delle 5 caselle di questo modulo. Le unità restanti (3 ingegneri, 5 robot, 3 tute e 30 coloni) devono essere conservate in una pila accanto al giocatore.



10

Seleziona il primo giocatore in maniera casuale.

11

A partire dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, ciascun giocatore sceglie 2 moduli **DA 2 PILE DIVERSE** e li aggiunge alla propria stazione spaziale: i moduli devono essere posizionati con il lato **DISATTIVATO** rivolto verso l'alto e devono essere collegati al resto della stazione spaziale per mezzo di almeno un corridoio.



7

Ciascun giocatore posiziona 1 colono sulla casella "0" della ruota dell'influenza su Hawking.

Se è la prima volta che giochi, dai a ciascun giocatore 1 gettone riorganizzazione. Altrimenti, riponili nella scatola. Questo gettone cambia leggermente l'equilibrio della partita, ma riduce la frustrazione durante le prime partite che affronterai.



Dopo che ciascun giocatore avrà costruito la propria stazione con i 3 moduli, potrete cominciare.

Scopo del gioco

Costruisci la stazione spaziale più efficiente possibile per mandare i tuoi coloni nei punti migliori degli esopianeti e guadagnare punti influenza.

Al termine della partita guadagnerai punti influenza extra a seconda dei campi dei moduli nella tua stazione spaziale in confronto a quelli dei tuoi avversari e in base alla posizione dei gettoni predominio sul contatore predominio.

Assicurati di chiudere i tuoi corridoi. I corridoi aperti che affacciano sul vuoto rappresentano un rischio per i coloni e possono compromettere l'integrità della tua stazione spaziale, facendoti perdere punti influenza al termine della partita.

Il giocatore col maggior numero di punti influenza diventa il governatore del nuovo sistema planetario e vince la partita.



**SPACE GATE
ODYSSEY**

Il turno di gioco

Space Gate Odyssey si svolge a turni. Durante ciascuno di essi, i giocatori procedono in senso orario a partire dal primo giocatore.




In un turno, il giocatore attivo **DEVE** fare quanto segue:

1. Scegliere 1 dei propri ingegneri (**NORMALE O CAPO**) sul tabellone della Odyssey.
2. Spostarlo in **UN'ALTRA SALA DI CONTROLLO** e posizionarlo sul supporto azione. Ciò attiva quella sala di controllo.

IMPORTANTE: Non puoi scegliere un robot. **I ROBOT NON VENGONO MAI MOSSI.**



3. A turno, partendo dal giocatore attivo, **TUTTI I GIOCATORI** eseguono l'azione corrispondente alla sala attivata, una o più volte, fino al numero di punti azione dati dai propri personaggi in quella sala (vedi pagine 8-9):

-  • Ingegnere = 1 punto azione
-  • Ingegnere capo = 2 punti azione
-  • Robot = 1 punto azione

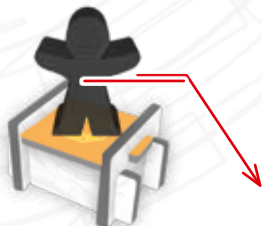
Puoi non utilizzare tutti i punti azioni dati dai tuoi personaggi.

Un giocatore senza personaggi nella sala attivata non effettua alcuna azione.

Prova a pensare con lungimiranza al turno dei tuoi avversari, così da poter trarre vantaggio dalle sale che attiveranno.

4. In ordine cronologico e a partire dal giocatore attivo, **TUTTI I GIOCATORI** controllano se uno (o più) dei rispettivi moduli portale spaziale è pieno. Se un modulo portale spaziale è pieno, devono procedere con il viaggio dei coloni (vedi pagina 10).

5. Il giocatore attivo rimuove il proprio ingegnere o ingegnere capo dal supporto azione, per posizionarlo nella stessa sala di controllo. Dopodiché tocca al giocatore alla sua sinistra.



*ESEMPIO: **Simona** è la giocatrice attiva. Sceglie il proprio ingegnere capo nella sala di controllo camera stagna [1] e lo sposta nella sala di controllo nuovi moduli [2]. La sala di controllo nuovi moduli è ora attiva.*



*[3] **Simona** ha 2 ingegneri e 1 ingegnere capo nella sala di controllo nuovi moduli, che ora è attiva, quindi può effettuare l'azione di quella sala fino a 4 volte [1+1+2].*

***Alex** ha 1 ingegnere, 2 ingegneri capo e 1 robot nella sala attivata, pertanto può effettuare l'azione corrispondente fino a 6 volte [1+2+2+1], dopo **Simona**.*

***Chiara** non ha personaggi nella sala attivata, perciò non può effettuare alcuna azione durante il turno di **Simona**.*



Le azioni delle sale di controllo



Sale di controllo idrico, flora e fauna ed energetico

Per ottenere 1 punto azione, sposta 1 colono da qualsiasi modulo della tua stazione a un modulo **ADIACENTE** che corrisponde al **CAMPO DELLA SALA DI CONTROLLO ATTIVATA**: idrico, flora e fauna o energetico.

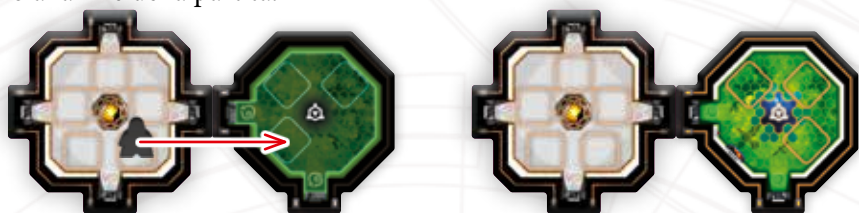
Il campo del modulo che il tuo colono sta abbandonando non è importante: **SOLO IL CAMPO DEL MODULO IN CUI IL TUO COLONO STA ENTRANDO** deve corrispondere al campo della sala attivata.

Il modulo iniziale (bianco) rappresenta tutti e tre i campi. Ai coloni è sempre concesso entrarvi, qualunque sia la sala di controllo attivata.

Ciascun modulo ha una capacità massima (5 coloni per il modulo iniziale e 2, 3 o 4 coloni per altri moduli). **UN COLONO NON PUÒ ENTRARE IN UN MODULO COMPLETAMENTE PIENO.** Affinché i coloni possano restare su un modulo, questo devono essere rivolto sul lato **ATTIVATO**.

ATTIVARE UN MODULO

Quando aggiungi nuovi moduli alla tua stazione, posizionali con il lato **DISATTIVATO** rivolto verso l'alto. Un modulo rimane rivolto sul lato **DISATTIVATO** finché un colono non vi accede. Il primo colono ad entrare in un modulo lo volta sul lato **ATTIVATO**, ma quel colono **VIENE PERSO. RIPONI QUEL COLONO NELLA TUA SCORTA.** Volta il modulo sul lato **ATTIVATO**, facendo attenzione a non modificare la direzione dei corridoi. Una volta attivato, il modulo resta così fino alla fine della partita.



ATTIVARE UN MODULO ODYSSEY

Ciascun modulo Odyssey possiede un miglioramento bonus sul proprio lato **DISATTIVATO**. Quando volti la tessera per mostrare il lato **ATTIVATO**, ottieni il miglioramento, che verrà spiegato nei dettagli più avanti. Tale tessera diventa un semplice punto di passaggio.



Recluta: aggiungi 1 ingegnere **DALLA TUA SCORTA** in una sala di controllo a tua scelta nella stazione Odyssey.

Promozione: potenzia 1 ingegnere che si trova **GIÀ NELLA STAZIONE ODYSSEY** a ingegnere capo, facendogli indossare una tuta dalla tua scorta.

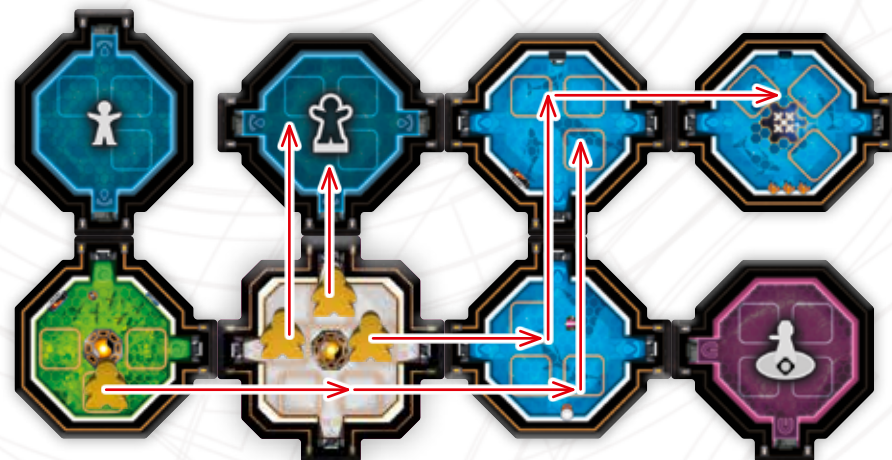
Robot: aggiungi 1 robot dalla tua scorta **NELLA SALA DI CONTROLLO INDICATA DALL'ICONA.**

Se non hai la pedina adatta nella tua scorta, volta sul lato **ATTIVATO** il modulo Odyssey senza applicarne l'effetto.

ESEMPIO:

Simona ha 3 ingegneri capo e 2 robot nella sala di controllo idrico. Perciò, ha 8 $(2+2+2+1+1)$ punti azione per spostare i suoi coloni **VERSO I MODULI IDRICI.**

Sposta 2 coloni di 3 moduli e muove 2 coloni di 1 modulo.



Un colono è entrato in un modulo **DISATTIVATO**. Tale modulo viene quindi voltato sul lato **ATTIVATO**, ma **Simona** perde quel colono, quindi lo rimuove dalla propria stazione spaziale e lo ripone nella propria scorta.



Simona ha **attivato** un modulo Odyssey. Può quindi promuovere uno dei suoi ingegneri nella stazione Odyssey a ingegnere capo.

Visto che ora il modulo è **attivato**, il colono successivo può entrare e restare in quel modulo.

Importante: una volta rivolti sul lato **ATTIVATO**, i moduli Odyssey sono solo corridoi vuoti. A seconda delle loro posizioni nella tua stazione, possono allungare i percorsi dei coloni dalla camera stagna ai moduli portale spaziale. Fai attenzione a ottimizzare i movimenti dei tuoi coloni.



Controllo nuovi moduli

Per ottenere 1 punto azione, prendi una tessera modulo in cima a una delle nove pile presenti nel cantiere, esegui una delle azioni seguenti:

- Aggiungila alla tua stazione spaziale. Collega almeno un corridoio del modulo scelto con uno dei corridoi esistenti della tua stazione spaziale.

Anche se ti rimangono dei punti azione, non puoi prendere un'altra tessera modulo **DALLA STESSA PILA DURANTE UN SINGOLO TURNO**. Devi prendere i tuoi moduli da altre pile.

OPPURE

- Rimettila in fondo alla pila.

Se ti rimangono punti azione, puoi prendere una nuova tessera modulo dalla stessa pila o da un'altra pila.

Regole di costruzione della stazione spaziale

Devi collegare **ALMENO UN** corridoio quando aggiungi un nuovo modulo alla tua stazione, ma non devi collegare per forza **TUTTI** i corridoi.

I corridoi possono essere bloccati dal nuovo modulo oppure restare aperti e verso il vuoto.

I campi dei moduli dei moduli collegati possono essere uguali o diversi.

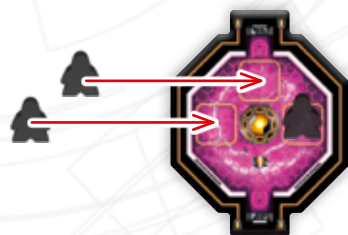
Se non ci sono corridoi aperti disponibili nella tua stazione, non puoi aggiungervi nuovi moduli.

I moduli appena acquisiti vengono sempre aggiunti alla tua stazione con il lato **DISATTIVATO** rivolto verso l'alto.

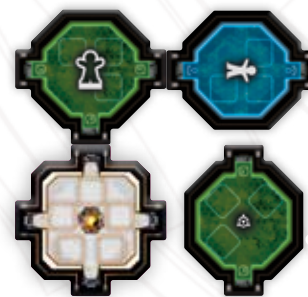


Controllo camera stagna

Per ottenere 1 punto azione, riempi al massimo **1 MODULO CAMERA STAGNA** (2, 3, 4 o 5 coloni) con i coloni dalla tua scorta.



Se la tua scorta di coloni è vuota, non puoi aggiungere coloni alla tua stazione.



Vietato



Concesso

Il modo in cui organizzi la tua stazione influisce sulle tue capacità di inviare coloni verso gli esopianeti. Ogni volta che scegli un nuovo modulo devi decidere se potenziare le tue azioni sul tabellone della Odyssey, aumentando le capacità dei coloni nella tua stazione, oppure se migliorare la tua capacità di inviare i coloni verso gli esopianeti.



GETTONI RIORGANIZZAZIONE

*Puoi usare il tuo gettone una volta sola. Scarta il tuo gettone riorganizzazione per riorganizzare la tua stazione spaziale. Puoi spostare uno qualsiasi dei tuoi moduli e posizionarlo in una nuova configurazione. I moduli **DISATTIVATI** rimangono tali.*

ESEMPIO:

La camera stagna è stata attivata.

***Alex** ha 2 ingegneri in quella sala. Pertanto ha 2 punti azione per riempire i suoi moduli camera stagna con 2 e 4 coloni.*

***Simona** ha 1 robot e un ingegnere capo nella sala attivata. Ha 3 [2+1] punti azione per riempire fino a 3 moduli camera stagna. Ma possiede solo 2 moduli camera stagna nella sua stazione, perciò riempie i suoi moduli camera stagna con 5 e 4 coloni.*

***Chiara** ha solo 1 robot nella sala attivata [1 punto azione]. Può riempire quindi solo 1 dei suoi 3 moduli camera stagna. Sceglie quello più grande, il modulo camera stagna iniziale, e lo riempie con 5 coloni.*

Il viaggio dei coloni

Se la sala di controllo idrico, flora e fauna o energetico è stata attivata durante un turno, devi controllare se il modulo portale spaziale di ogni giocatore è completamente pieno di coloni nella rispettiva stazione.

Se così è, si attiva la colonizzazione **PER CIASCUNO DI QUESTI GIOCATORI E MODULI**.

Colonizzazione

NELL'ORDINE DI TURNO, A PARTIRE DAL GIOCATORE ATTIVO, ciascun giocatore con un modulo portale spaziale completamente pieno invia i coloni **ESCLUSIVAMENTE DA QUESTI MODULI** verso le aree sugli esopianeti che corrispondono ai moduli portale spaziale.

I coloni nei moduli portale spaziale **NON COMPLETAMENTE PIENI NON POSSONO ESSERE INVIATI** sugli esopianeti. Questi rimangono nel proprio modulo finché non viene riempito.



Abbinamenti modulo - portale spaziale

A turno, i giocatori svuotano tutti i propri moduli portale spaziale completamente pieni, in un ordine a scelta, prima che il giocatore successivo inizi il proprio turno. I coloni vengono posizionati sulle aree libere degli esopianeti.

Ciascun esopianeta presenta condizioni di colonizzazione e di punteggio diverse (vedi pagina 13).

Un'area può essere occupata da 1 solo colono. Esistono diversi tipi di aree.



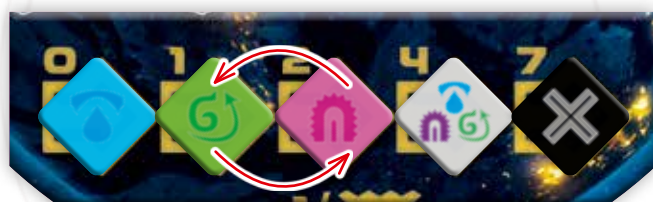
Aree base: i coloni possono occupare queste aree senza alcuna condizione specifica.



Aree avanzate: queste aree possiedono un prerequisito collegato all'esopianeta.

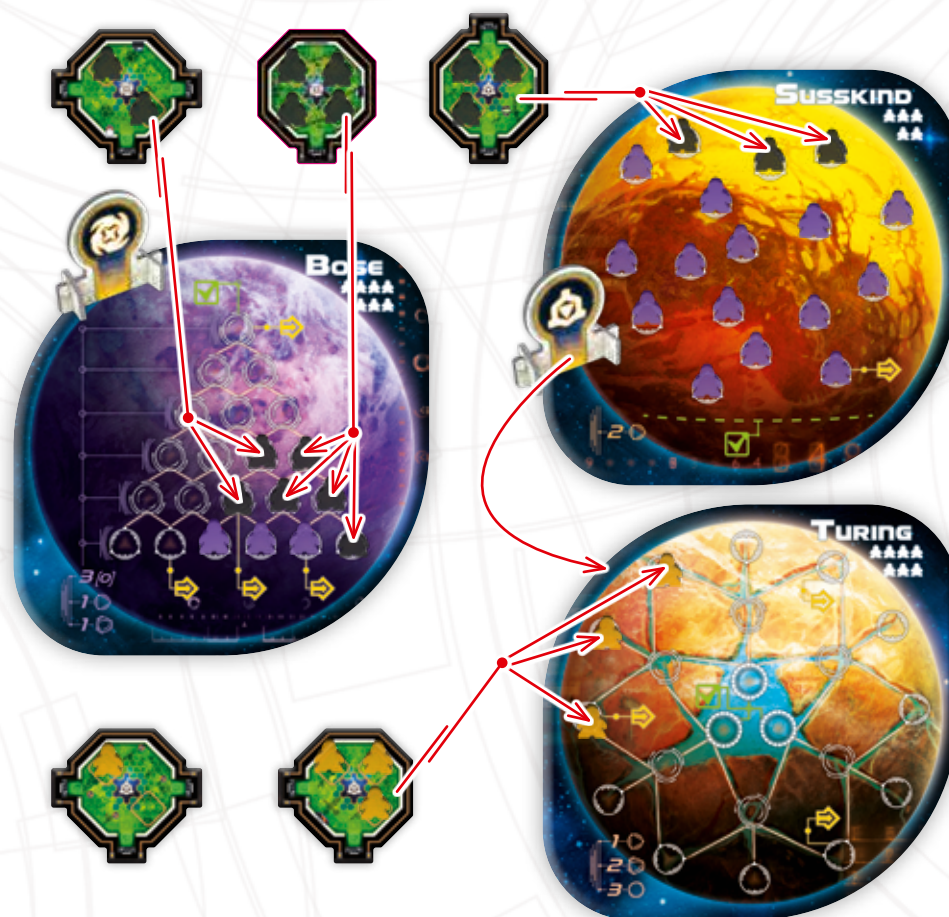


Aree predominio: quando posizioni un colono su un'area predominio, scambia 2 gettoni predominio adiacenti di tua scelta sul contatore predominio di Hawking.



ESEMPIO:

alex ha 3 moduli portale spaziale (2 e 1). Egli posiziona 2 coloni su Bose e poi 4 coloni di nuovo su Bose. Infine, posiziona 3 coloni sulle ultime 3 aree aperte di Susskind . Questo esopianeta viene quindi chiuso (vedi pagina 11). Viene determinata la chiusura e il portale spaziale viene spostato verso un altro esopianeta, in quel caso Turing.



Simona, che gioca dopo **alex**, invia 3 coloni su Turing (il cui portale spaziale corrisponde al modulo portale spaziale di **alex**). Il colono nel modulo non pieno non viene inviato su Turing.



Chiudere un esopianeta

Se la condizione di chiusura di un esopianeta viene soddisfatta posizionandovi sopra i tuoi coloni, come mossa successiva dovrai spostare il portale spaziale di questo esopianeta su uno degli altri 2 esopianeti che non hanno ancora alcun portale spaziale.

- Se non ci sono esopianeti disponibili, sposta il portale spaziale su Hawking.

Hawking è l'unico esopianeta sul quale possono coesistere più portali spaziali.

- Se un esopianeta si chiude senza aver potuto ospitare tutti i coloni che hai inviato da 1 modulo, i coloni restanti di quel modulo vengono riposti nella tua scorta.
- Tuttavia, i coloni di altri moduli possono essere inviati su esopianeti appena aperti, a patto che tu abbia riempito completamente i moduli portale spaziale corrispondenti a quell'esopianeta.

Quando un esopianeta viene chiuso, ciascun giocatore ottiene punti influenza per i propri coloni presenti su quell'esopianeta (vedi pagina 13 e oltre).

- Sulla ruota dell'influenza presente su Hawking viene tenuta traccia dei punti influenza. Quando ottieni punti influenza, sposta semplicemente in avanti il tuo colono.
 - Quando il tuo colono ha completato un giro (cioè quando attraversa la freccia tra 9 e 0), prendi un colono dalla tua scorta e posizionalo sul grado di governo più basso sul quale non hai ancora un personaggio. Se questo è il terzo o il sesto grado, prendi 1 ingegnere/ingegnere capo invece di 1 colono da una sala di controllo a tua scelta nella stazione Odyssey.
- Ottenere influenza su Hawking riduce il tuo potere d'azione nella stazione Odyssey.*

Restituisci i coloni dall'esopianeta chiuso al giocatore a cui appartengono. L'esopianeta chiuso viene rimosso dalla partita.

Colonizzazione di Hawking

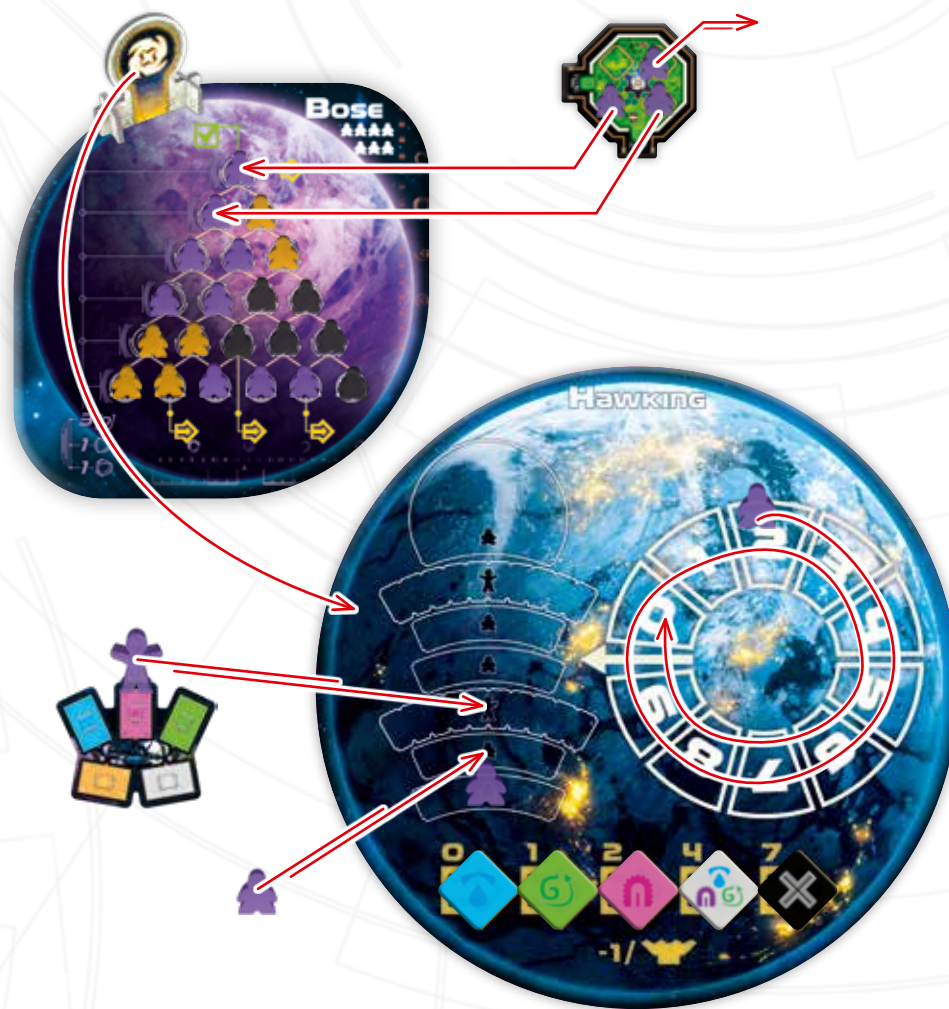
L'esopianeta Hawking non ha aree di colonizzazione. Una volta che Hawking possiede almeno 1 portale spaziale, ogni colono che vi mandi ti fa guadagnare 1 punto influenza e ritorna nella tua scorta.



ESEMPIO:

Una volta che il portale spaziale viene spostato su Hawking, **Chiara** vi manda 4 coloni dal proprio modulo portale spaziale. Questi vengono immediatamente riposti nella sua scorta e **Chiara** ottiene 4 punti influenza.

Chiara possiede 2 moduli completamente pieni (con 3 e 4 coloni). Manda 3 coloni su Bose dove si trova il portale spaziale. Ma su Bose ci sono solo 2 aree libere, pertanto **Chiara** posiziona solo 2 coloni su Bose e ripone l'ultimo nella sua scorta. Il portale spaziale viene spostato su Hawking perché non ci sono altri esopianeti senza un portale spaziale.



Prima di chiudere Bose, **Chiara** aveva 2 punti e 1 colono sul primo grado di governo. Grazie a Bose, ottiene 18 punti influenza. Sposta il suo colono di 18 caselle sulla ruota, attraversa la freccia tra 9 e 0 due volte e termina la sua mossa sulla casella "0". Poi, dopo aver attraversato la freccia due volte, aggiunge 2 personaggi sui gradi di governo: 1 colono della sua scorta sul secondo grado e 1 ingegnere della stazione Odyssey sul terzo grado.

Conclusione della partita

Quando il quinto esopianeta viene chiuso (il terzo portale spaziale è stato spostato su Hawking e sono stati ottenuti i punti influenza dal quinto esopianeta), ciascun giocatore invia i coloni **DEI PROPRI MODULI PORTALE SPAZIALE COMPLETAMENTE PIENI SU HAWKING**, ottenendo 1 punto influenza per colono inviato. A questo punto la partita termina immediatamente.



Influenza ottenuta dal predominio



Per ciascun campo (idrico, flora e fauna ed energetico), il giocatore con **IL MAGGIOR NUMERO DI MODULI ATTIVATI IN QUESTO CAMPO** ottiene punti influenza a seconda della posizione di quel gettone sul contatore predominio.



Il giocatore con **IL MAGGIOR NUMERO DI SET DI 3 MODULI DIVERSI ATTIVATI** (1 modulo idrico, 1 modulo flora e fauna e 1 modulo energetico) ottiene punti influenza a seconda della posizione del gettone "equilibrio" sul contatore predominio.



Il gettone predominio "nessuno" non fa ottenere punti.

In caso di parità di punteggio, tutti i giocatori a parimerito ottengono i punti.

ESEMPIO:

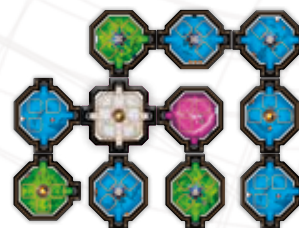
L'ordine dei gettoni predominio è equilibrio [7 punti], flora e fauna [4 punti], nessuno [2 punti], energetico [1 punto] e idrico [0 punti].



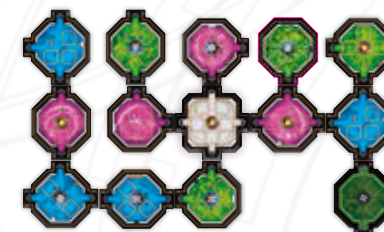
Alex possiede 3 moduli idrici, 4 moduli flora e fauna e 2 moduli energetici rivolti sul lato **ATTIVATO** nella propria stazione.



Simona possiede 6 moduli idrici, 3 moduli flora e fauna e 1 modulo energetico rivolti sul lato **ATTIVATO** nella propria stazione.



Chiara possiede 4 moduli idrici, 4 moduli flora e fauna e 4 moduli energetici rivolti sul lato **ATTIVATO** nella propria stazione.



Alex ha il maggior numero di moduli flora e fauna [4], a parimerito con *Chiara*. Lui guadagna quindi 4 punti.

Chiara ha il maggior numero di set di 3 moduli diversi [4 set]; questo le fa guadagnare 7 punti. Possiede inoltre il maggior numero di moduli flora e fauna [4], che valgono 4 punti. Infine, possiede il maggior numero di moduli energetici [4] che valgono 1 punto. Nel complesso, *Chiara* ottiene 12 punti [7+4+1].

Simona possiede il maggior numero di moduli idrici [6], che valgono 0 punti.



Influenza persa dall'organizzazione della stazione

Ciascun giocatore perde **1 PUNTO INFLUENZA PER CORRIDOIO APERTO** (non collegato a un altro modulo) nella propria stazione, inclusi sia i moduli rivolti sul lato **ATTIVATO**, sia quelli rivolti sul lato **DISATTIVATO**.

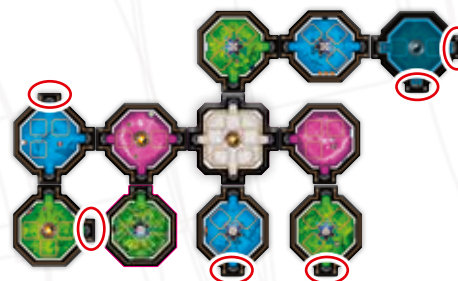
Quando vengono persi questi punti, se il tuo colono attraversa la freccia tra 0 e 9, rimuovi un personaggio del tuo colore dal grado di governo più alto e riponilo nella scorta.

Il vincitore

Il giocatore il cui personaggio si trova nel grado di governo più alto, vince la partita.

Se più giocatori occupano lo stesso grado, a decretare il vincitore sarà la posizione del colono sulla ruota dell'influenza.

Se la condizione di pareggio è ancora presente, vince il giocatore con il maggior numero di moduli **ATTIVATI** nella propria stazione.



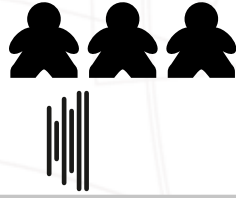
ESEMPIO:

Alex ha 6 corridoi aperti che affacciano sul vuoto, quindi perde 6 punti.

Esopianeti

Ciascun esopianeta indica le seguenti informazioni:

- Nome del pianeta
- Numero di giocatori necessario
- Punti influenza da ottenere



- Aree dei coloni
- Area predominio
- Condizioni di chiusura



Gli esopianeti in procinto di essere colonizzati sono stati nominati in onore di scienziati famosi del ventesimo secolo. Le loro scoperte hanno spianato la strada per la creazione della tecnologia dei portali spaziali.

Satyendra Nath Bose era un fisico indiano che lavorava nel campo della statistica quantistica e ha predetto quello che è stato nominato il condensato di Bose-Einstein. Oggi, un condensato di gravitoni viene usato per aprire i portali spaziali.

Michael Collins è un astronauta americano che ha partecipato alla missione Apollo 11, la prima missione che ha portato l'uomo sulla Luna. Egli ha pilotato il modulo lunare che è atterrato ed è decollato dalla superficie della Luna.

Paul Dirac era un fisico teorico britannico che apportò un contributo fondamentale ai primi approcci alla meccanica quantistica e all'elettrodinamica. Fu il primo a predire l'esistenza dell'antimateria. Come tutti sanno, l'antimateria è ciò che alimenta i portali spaziali.

Enrico Fermi fu il fisico italiano che formulò il paradosso di Fermi: l'apparente contraddizione tra la mancanza di prove e l'alta probabilità dell'esistenza di civiltà extraterrestri. Il viaggio intergalattico "Dove sono tutti?" attraverso i portali spaziali sta per fornire una risposta.

Max Planck fu un fisico tedesco all'origine della teoria dei quanti, la quale rivoluzionò la comprensione umana dei processi atomici e subatomici. Per costruire i portali spaziali, i nostri scienziati sono dovuti andare oltre la scala di Planck.

Bertrand Russell era un filosofo e matematico gallese che ha fondato la filosofia analitica ed è stato uno dei primi logici del ventunesimo secolo. L'inventore dei portali spaziali ha chiesto di restare anonimo, ma ha voluto chiamare un esopianeta in onore di Russell, del quale ammira molto la filosofia pacifista.

Leonard Susskind è un fisico americano e padre della teoria delle stringhe. Fu il primo a teorizzare l'esistenza dei cunicoli spazio-temporali, le reti utilizzate dai portali spaziali.

Alan Turing era un matematico inglese, considerato il padre dell'informatica teorica e dell'intelligenza artificiale. Senza milioni di algoritmi e senza l'IA non avremmo mai potuto aprire i portali spaziali.

Stephen Hawking era un cosmologo inglese le cui ricerche sui buchi neri hanno aiutato gli scienziati a capire come usare la singolarità quantica nei portali spaziali.



BOSE

Solo la cima di una montagna gigante spunta da un mare di nubi tossiche che ricoprono il pianeta. La colonizzazione procede livello dopo livello, fino a raggiungere la cima.

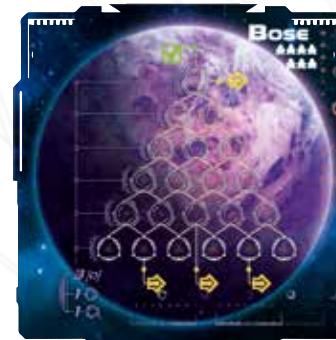
Regole di colonizzazione

I primi coloni devono essere posizionati sulla base della montagna (il primo livello).

Un colono può essere posizionato in un'area di livello più alto solo se quella è collegata a 2 aree occupate sul livello inferiore.

Condizioni di chiusura

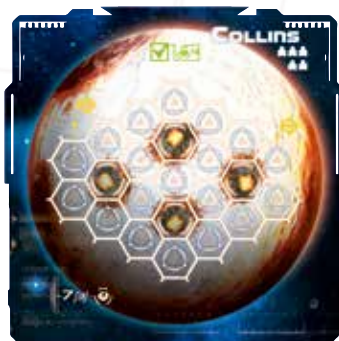
Tutte le aree sono state occupate (cioè 1 colono si trova sull'area in cima).



Punti influenza ottenuti

Ottieni 1 punto influenza per ogni colono posizionato su Bose.

Per ogni livello della montagna, il giocatore con il maggior numero di coloni su quel livello ottiene 3 punti influenza. In caso di pareggio su un livello, non viene guadagnato alcun punto aggiuntivo per quel livello.



COLLINS

Collins è nella morsa del ghiaccio a eccezione delle aree attorno ai suoi vulcani. Questi luoghi forniscono energia sotterranea e riscaldano l'area.

I coloni devono circondare i vulcani se vogliono sopravvivere.



Regole di colonizzazione

I coloni possono essere posizionati in qualsiasi area libera. Fai attenzione: in caso di 4 giocatori, non c'è alcuna area colonizzabile al centro del pianeta.

Condizioni di chiusura

Collins si chiude quando sono stati conquistati tutti i vulcani, e un vulcano può ritenersi conquistato quando una delle seguenti condizioni viene soddisfatta:

- le 6 aree attorno a un vulcano sono state occupate

OPPURE

- un giocatore ottiene una maggioranza assoluta che non può esser persa aggiungendo coloni attorno a questo vulcano.

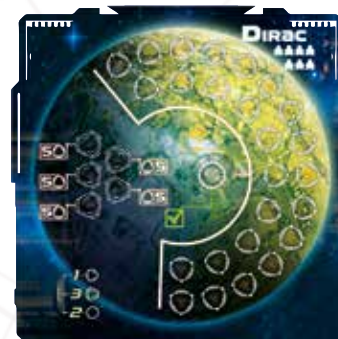
Punti influenza ottenuti

Per ciascun vulcano, il giocatore che vi ha posizionato attorno il maggior numero di coloni ottiene 7 punti influenza. In caso di pareggio, tutti i giocatori a parimerito ottengono 3 punti influenza.



DIRAC

Dirac presenta un lato illuminato e un lato al buio. La colonizzazione di Dirac comincia dal lato illuminato, più accessibile e vivibile. Quando vengono occupate aree a sufficienza, le risorse crescono abbastanza da poter cominciare a colonizzare il lato al buio.



Regole di colonizzazione

I coloni devono essere posizionati prima sulle aree base. Una volta che un giocatore avrà piazzato 5 coloni del proprio colore sulle aree base, il suo sesto colono potrà essere piazzato su un'area avanzata. I suoi 5 coloni successivi dovranno essere piazzati nuovamente su aree base, mentre il suo dodicesimo colono potrà andare su un'area avanzata, e così via.

Un colono può essere posizionato sull'area centrale solo se tutte le aree base sono state occupate.

Condizioni di chiusura

L'area centrale è stata occupata.

Punti influenza ottenuti

Ottieni 1 punto per ogni colono su un'area base.

Ottieni 3 punti per ogni colono su un'area avanzata.

Ottieni 2 punti per il colono sull'area centrale.





FERMI

Fermi è un pianeta con ridotti quantitativi di minerali. Può essere colonizzato a patto che i satelliti circostanti vengano utilizzati per estrarre i minerali necessari allo sviluppo tecnologico, ma le aree su ciascun satellite sono limitate. La maggior parte di coloni sono inviati sul pianeta centrale.



Regole di colonizzazione

Per ciascuna colonizzazione, posiziona il tuo primo colono su un'area libera di un satellite a tua scelta. Il resto dei coloni **PROVENIENTI DALLO STESSO MODULO PORTALE SPAZIALE** vengono posizionati sul pianeta centrale.

Puoi posizionare 2 dei tuoi coloni sullo stesso satellite, durante due colonizzazioni diverse, ma non otterrai punti aggiuntivi.

Condizioni di chiusura

2 - 3 GIOCATORI

Sono stati occupate 7 delle 8 aree sui satelliti.

4 GIOCATORI

Sono state occupate 9 delle 10 aree sui satelliti.

Punti influenza ottenuti

Il giocatore con il maggior numero di coloni sul pianeta centrale ottiene 5 punti influenza. Dopodiché quel giocatore scambia 2 gettoni predominio adiacenti. In caso di pareggio, tutti i giocatori a parimerito ottengono 5 punti influenza e, a turno, ognuno di loro scambia 2 gettoni predominio adiacenti.

Se hai almeno 1 colono su 1 solo satellite, ottieni 3 punti influenza.

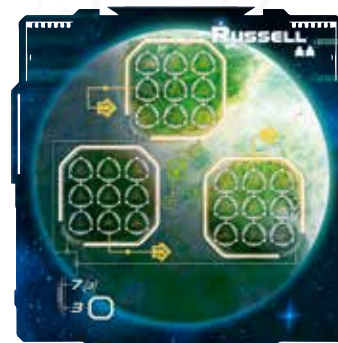
Se hai almeno 1 colono su esattamente 2 satelliti, ottieni 7 punti influenza.

Se hai almeno 1 colono su esattamente 3 satelliti, ottieni 12 punti influenza.

Se hai almeno 1 colono su esattamente 4 satelliti, ottieni 18 punti influenza.

4 GIOCATORI

Se hai almeno 1 colono su ognuno dei 5 satelliti, ottieni 25 punti influenza.

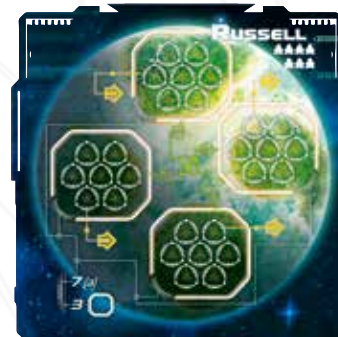


RUSSELL

Il pianeta è dominato dall'oceano. Su Russell si abbattono spesso violente tempeste e solo tre o quattro isole esistenti sono abitabili.

Regole di colonizzazione

Tutti i tuoi coloni provenienti dallo stesso modulo portale spaziale devono essere posizionati sulla stessa isola. Se non ci sono abbastanza aree libere su quell'isola, i coloni in eccesso devono tornare nella tua scorta. Se invii coloni provenienti da due diversi moduli portale spaziale, puoi posizionarli su due isole diverse.



Condizioni di chiusura

2 GIOCATORI

Ciascuna delle tre isole possiede almeno 7 coloni.

3 - 4 GIOCATORI

Ciascuna delle quattro isole possiede almeno 5 coloni.

Punti influenza ottenuti

Per ciascuna isola, il giocatore con il maggior numero di coloni su quell'isola ottiene 7 punti influenza. In caso di pareggio, tutti i giocatori a parimerito ottengono 3 punti influenza ciascuno.

Inoltre, ottieni 3 punti influenza per ogni isola nella quale hai posizionato almeno 1 colono.





SUSSKIND

Sulla superficie di Susskind scorrazzano delle specie pericolose e persino letali. I coloni devono vivere in cima a grossi alberi per sottrarsi a questa minaccia.

Regole di colonizzazione

I coloni possono essere posizionati in qualsiasi area libera.

Condizioni di chiusura

Tutte le aree sono state occupate.

Punti influenza ottenuti

Ottieni 2 punti influenza per ogni colono che hai posizionato su Susskind.



PLANCK

Su Planck, gli abitanti precedenti hanno costruito villaggi e strade, ma sono scomparsi. Hanno abbandonato Planck di loro spontanea volontà o si sono estinti? Questo è il mistero che avvolge il pianeta.

I coloni occuperanno i villaggi abbandonati e useranno la rete di trasporti esistente.

Regole di colonizzazione

Posiziona il tuo colono su qualsiasi area libera.

Condizioni di chiusura

Tutte le aree sono state occupate.

Punti influenza ottenuti

Ottieni 1 punto per ogni colono su Planck.

Il giocatore che occupa il numero maggiore di aree **COLLEGATE** ottiene 7 punti. In caso di pareggio, tutti i giocatori a parimerito ottengono 5 punti ciascuno.



TURING

Turing è un deserto, ma possiede una rete di canali nella quale è possibile vivere. Devi seguire questi canali dalla periferia al centro.

2 GIOCATORI

La colonizzazione può avvenire solo progredendo lungo il canale.

Regole di colonizzazione

Il primo colono di ciascun giocatore deve essere posizionato in una diversa estremità del canale. I coloni successivi devono essere posizionati direttamente accanto ai coloni dello stesso colore.

Condizioni di chiusura

L'area centrale è stata occupata.

Punti influenza ottenuti

Il primo colono di ciascun giocatore (che si trova all'inizio del canale) vale 2 punti influenza.

I 6 coloni successivi di ciascun giocatore valgono 1 punto influenza ciascuno.

I 5 coloni successivi di ciascun giocatore valgono 2 punti influenza ciascuno.



3 - 4 GIOCATORI

Le aree sono suddivise all'interno di tre cerchi: la periferia, il cerchio interno e il centro.

Regole di colonizzazione

Puoi posizionare un colono su un'area avanzata del cerchio interno solo se le 3 aree base collegate all'area avanzata sono già occupate.

Puoi posizionare un colono su un'area centrale solo se le 3 aree avanzate collegate all'area centrale sono già occupate.

Condizioni di chiusura

Le 3 aree centrali sono state occupate.

Punti influenza ottenuti

Ottieni 1 punto influenza per ogni colono su un'area base.

Ottieni 2 punti influenza per ogni colono su un'area avanzata.

Ottieni 3 punti influenza per ogni colono su un'area centrale.