

# SETI

## REGOLAMENTO

**SETI è un gioco di esplorazione e, in fine dei conti, di scoperta. Sapete che la vita aliena si annida da qualche parte nello spazio, dovete solo trovarla. Attraverso il giudizioso uso delle vostre limitate risorse lancerete sonde, esplorerete pianeti, ascolterete i segnali dallo spazio profondo e svilupperete la scienza dell'esobiologia.**

**Ogni giocatore controlla un'agenzia spaziale in grado di utilizzare le moderne tecnologie e tecniche scientifiche al fine di svelare i più grandi misteri dell'umanità.**

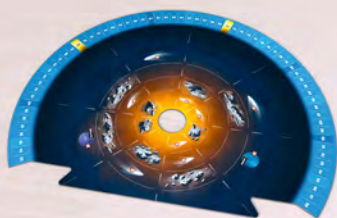
*Guarda attentamente un angolo qualsiasi del cielo e scoprirai un milione di galassie, ciascuna con miliardi di stelle.*

*Le stelle possono avere pianeti; i pianeti possono ospitare forme di vita; le forme di vita possono evolvere in vita intelligente.*

*In breve, mentre guardi nel telescopio ci sono innumerevoli possibilità di scorgere qualcuno che ti sta osservando a sua volta.*



## ELEMENTI DEL TABELLONE



1 plancia sistema solare

OGGETTO #1



1 plancia tecnologia

OGGETTO #2



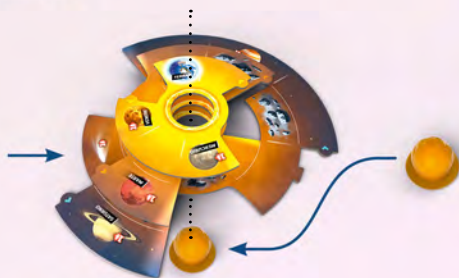
1 plancia pianeti

OGGETTO #3



3 dischi sistema solare

OGGETTO #4



Il Sole

OGGETTO #5



4 plancette da 2 settori con le stelle vicine

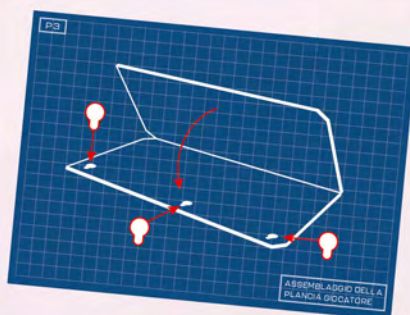
OGGETTO #6

## COMPONENTI DEI GIOCATORI



4 plance giocatore a due livelli (da assemblare)

OGGETTO #7



IN CIASCUN COLORE GIOCATORE:



4 schede aiuto giocatore

OGGETTO #8



8 sonde\*

OGGETTO #9



30 segnalini giocatore\*

OGGETTO #10



1 segnalino pubblicità

OGGETTO #11



1 segnapunti

OGGETTO #12



1 segnalino +100/+200 punti

OGGETTO #13



1 carta rendita

OGGETTO #14

## COMPONENTI DEL SOLITARIO



24 tessere obiettivo del solitario

OGGETTO #15



19 carte azione rivale

OGGETTO #16

Questi componenti sono utilizzati solo nel gioco in solitario, spiegato a pag. 22.



## COMPONENTI COMUNI



48 tessere tecnologia

OGGETTO #17



12 copritessere da 2 punti

OGGETTO #18



1 segnalino primo giocatore

OGGETTO #19



2 segnalini rotazione del sistema solare

OGGETTO #20



4 tessere punteggio oro

OGGETTO #21



mazzo principale da 138 carte

OGGETTO #22



30 crediti e 30 segnalini energia \*

OGGETTO #23



70 segnalini dati \*

OGGETTO #24

## SPECIE ALIENE

### MASCAMITI

1 plancia aliena

1 foglio riassuntivo alieni

10 carte dei Mascamiti

7 campioni dei Mascamiti



OGGETTI ET #25

Scoperti per la prima volta: / / .

### EXERTIANI

1 plancia aliena

1 foglio riassuntivo alieni

15 carte degli Exertiani

2 tessere traguardo degli Exertiani



OGGETTI ET #28

Scoperti per la prima volta: / / .

### OUMUAMUA

1 plancia aliena

1 tessera Oumuamua

1 foglio riassuntivo alieni

10 carte degli Oumuamua

17 segnalini esofossile Oumuamua \*



OGGETTI ET #26

Scoperti per la prima volta: / / .

### CENTAURIANI

1 plancia aliena

1 foglio riassuntivo alieni

10 carte dei Centauriani

4 tessere messaggio dei Centauriani



OGGETTI ET #29

Scoperti per la prima volta: / / .

### ANOMALIE

1 plancia aliena

1 foglio riassuntivo alieni

10 carte delle Anomalie

3 tessere Anomalia



OGGETTI ET #27

Scoperti per la prima volta: / / .

In ogni partita, potrete scoprire fino a 2 di queste 5 specie aliene.

\* La riserva di questi componenti va considerata virtualmente illimitata. Se dovessero finire, usate dei sostituti improvvisati per rimpiazzarli. Potreste ad esempio usare i segnalini giocatore al posto delle sonde dello stesso colore e viceversa.



## 1 TABELLONE

Assemblate il tabellone unendo la plancia pianeti (A) la plancia sistema solare (B) e la plancia tecnologia (C) e piazzatelo al centro del tavolo.

## 2 SPECIE ALIENE

Mescolate le 5 plance aliene, mantenendole coperte, e poi **collocatene 2 a caso**, sempre coperte, negli spazi sul bordo della plancia pianeti. Nessuno saprà di quali specie aliene si tratta finché non saranno scoperte. Riponete le plance aliene avanzate nella scatola, senza guardarle. Per il momento lasciate nella scatola le carte e gli altri componenti delle specie aliene.

## 3 PLANCIA SISTEMA SOLARE

I 3 dischi al centro della plancia e le 4 plancette (ciascuna che abbraccia 2 settori) che li circondano partono in una configurazione casuale.

Potete usare il QR code qui a fianco per generare una disposizione iniziale casuale oppure potete crearla da voi. L'importante è che i dischi **siano ben allineati con le plancette in modo da evidenziare chiaramente gli 8 settori, ciascuno con una ben definita stella vicina.**

Durante la partita, i dischi ruoteranno, facendo ruotare i pianeti attorno al Sole.



## A - PLANCIA PIANETI

5

6

## 4 FILA DELLE CARTE

Mescolate il mazzo principale di carte e rivelate **3 carte scoperte a formare la fila delle carte.**

## 5 PILA DEI CREDITI / SEGNALINI ENERGIA

Mantenete i mucchietti dei segnalini energia e dei crediti vicino al tabellone.

## 6 DATI

Inserite nello spazio dati di ogni stella vicina il numero di segnalini dati necessari a riempire completamente la sua scanalatura. Tenete a portata la riserva dei segnalini dati avanzati.



cge.as/seti-solarsystem



## 7 TESSERE PUNTEGGIO ORO

Le 4 tessere punteggio oro sono a doppia faccia. Piazzatele a ridosso del tabellone con il lato visibile determinato casualmente.

## 8 TRAGUARDI NEUTRALI

In base al numero dei giocatori potreste dover piazzare dei segnalini giocatore neutrali (ovvero di un colore non in gioco) sugli spazi da 20 e da 30 punti del tracciato dei punti.

**In solitario e in 2 giocatori**, piazzate 2 segnalini sopra ognuno dei 2 spazi.

**In 3 giocatori**, piazzate 1 segnalino sopra ognuno dei 2 spazi.

**In 4 giocatori**, non piazzate alcun segnalino.



### B - PLANCIA SISTEMA SOLARE



### C - PLANCIA TECNOLOGIA



## 9 TECNOLOGIE

Ci sono 12 differenti tecnologie che possono aiutarvi nella vostra ricerca della vita intelligente. Ogni tecnologia è raffigurata sulla plancia tecnologia dove sono presenti 3 bande di colore differente, ciascuna da 4 tecnologie. **Per ogni tecnologia, mescolate le 4 tessere corrispondenti e impilatele sul relativo spazio.** Il lato che raffigura la tecnologia va rivolto verso il basso (invece deve essere visibile il lato con il bonus immediato). Posizionate un copritessera da 2 punti su ciascuna delle 12 pile appena create.



## 10 CARTE DI FINE ROUND

Preparate 4 mazzetti di carte. Ogni mazzetto deve contenere un numero di carte pari al numero di giocatori +1 (ad esempio, in 3 giocatori, ogni mazzetto deve contenere esattamente 4 carte).

Nei round 1, 2, 3 o 4 potrete selezionare una carta dal mazzetto del round corrente nel momento in cui passate.

## 11 SEGNALINI ROTAZIONE DEL SISTEMA SOLARE

Collocate un segnalino rotazione del sistema solare sullo spazio indicato dalla plancia tecnologia. Collocate il secondo segnalino sul primo mazzetto delle carte di fine round, come promemoria di ruotare il sistema solare la prima volta che un giocatore passa durante ogni round.





Ogni giocatore sceglie un colore e prende i pezzi corrispondenti, che piazza accanto alla propria plancia giocatore.



Il giocatore che ha visto per ultimo un UFO sarà il primo giocatore: consegnategli il segnalino primo giocatore. Il vostro segnapunti parte da 1 se siete il primo giocatore, da 2 se siete il secondo giocatore, da 3 se siete il terzo giocatore o da 4 se siete il quarto giocatore. I giocatori svolgeranno poi i turni in senso orario.

## RISORSE INIZIALI

**Prendete la carta rendita del vostro colore.** Le vostre risorse iniziali sono indicate sul retro della carta: 4 pubblicità, 4 crediti, 3 energia e 5 carte.



Per tenere traccia delle vostra pubblicità, piazzate il vostro segnalino pubblicità sullo spazio indicato del tracciato pubblicità vicino al sistema solare. Tutti i giocatori iniziano con 4 pubblicità.



Per ottenere il quantitativo di crediti e di energia indicato, prendete semplicemente il corrispondente numero di segnalini.




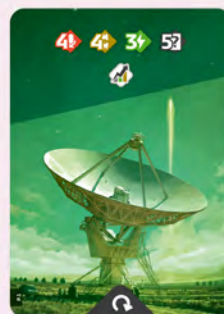
Pescate quindi 5 carte dal mazzo.



Infine, scegliete una delle vostre carte ed incorporatela nella vostra rendita.

### Incorporare carte nella vostra Rendita

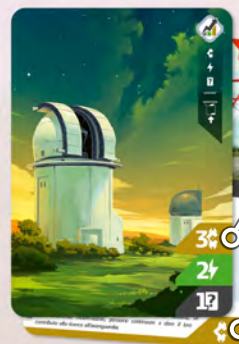
Ogni volta che ottenete , prendete una carta dalla vostra mano e inseritela sotto la vostra carta rendita iniziale (talvolta alcuni effetti vi diranno di incorporare invece la carta stessa che riporta il simbolo). La carta così collocata d'ora in poi sarà incorporata nella vostra rendita. Ricevete immediatamente qualsiasi bonus presente nell'angolo inferiore destro. **Ad eccezione dell'ultimo round, riceverete ancora questo bonus alla fine di ogni round.**



Carta rendita iniziale



Rendita per i round successivi (non durante la preparazione)



Risorsa ottenuta durante la preparazione e nei round seguenti (eccetto l'ultimo)



La partita si articola in 5 round. **Il giocatore con il segnalino primo giocatore ottiene il primo turno del round.** I giocatori svolgono i loro turni in senso orario, saltando qualsiasi giocatore che abbia già passato nel round corrente. Alla fine del round 5, verrà calcolato il punteggio finale e il giocatore con più punti sarà dichiarato vincitore.

## STRUTTURA DEL TURNO

Nel vostro turno, potete eseguire **esattamente 1 azione principale fra le seguenti:**

### AZIONI LIBERE

In aggiunta alla vostra azione principale, ci sono altre cose che potete fare nel vostro turno. Queste prendono il nome di **azioni libere** e sono spiegate in appositi pannelli lungo questo regolamento e riassunte sulle schede aiuto giocatore. Le **azioni libere** possono essere svolte in qualsiasi momento del vostro turno: prima, dopo e anche durante l'azione principale.

## STRUTTURA DEL ROUND

Una volta che avete eseguito la vostra **azione principale** e tutte le **azioni libere**, il vostro turno termina. A questo punto dovrete risolvere tutti i **traguardi** innescati e le **specie aliene** scoperte. Infine il turno passa al giocatore successivo.

I giocatori svolgeranno diversi turni prima di esaurire le azioni da fare. Una volta che un giocatore passa, quel giocatore non potrà più svolgere turni nel round corrente, sebbene gli altri giocatori possano continuare a svolgerli normalmente. Quando tutti i giocatori hanno passato, il round termina e tutti i giocatori ricevono la propria rendita. Il segnalino primo giocatore passa quindi al giocatore successivo in senso orario, che inizierà il round successivo.

## AZIONI PRINCIPALI



LANCIARE una sonda



ORBITARE intorno a un pianeta



ATTERRARE su un pianeta o satellite



ESAMINARE le stelle vicine



ANALIZZARE i dati



GIOCARE una carta per il suo effetto



RICERCARE una tecnologia



PASSARE

# ANATOMIA DI UNA CARTA

Quando usate una carta, potrete ottenere soltanto uno dei benefici che essa fornisce. Ad esempio, se ne giocate gli effetti come vostra azione principale, non potrete scartarla come azione libera.

### BONUS AZIONE LIBERA

Come azione libera, potete scartare la carta in qualsiasi momento durante il vostro turno per ricevere il bonus mostrato.

### AZIONE PRINCIPALE

#### COSTO

Pagherete questo costo solo se giocate questa carta come azione principale.

#### EFFETTO

Quando la giocate come azione principale, la carta ha questo effetto.

#### MISSIONE

Alcune carte forniscono bonus aggiuntivi se ne soddisfatte le condizioni (vd. pag. 15).



### COLORE SETTORE

Questo colore è importante solo ai fini dell'azione Esaminare le Stelle Vicine.

Ogni carta rappresenta un progetto scientifico reale, o del passato o previsto nel futuro.

### RENDITA

Questo è il tipo di risorsa che questa carta diventa quando è incorporata nella vostra rendita tramite un effetto.

Non perdetevi l'occasione di documentarvi e scoprire più informazioni riguardo il progetto che giocate!





2

Pagate 2 crediti per **lanciare una sonda**. Prendete una delle vostre sonde e piazzatela sullo spazio Terra della plancia sistema solare.


Di base, ogni giocatore può avere una sola sonda nello spazio. Se avete già raggiunto il vostro limite di sonde, non potete eseguire un'azione Lancio ("nello spazio" indica qualsiasi posto sugli anelli della plancia sistema solare. Al contrario, le sonde sulla plancia pianeti non sono considerate "nello spazio").



3 ... 2 ... 1 ... LANCIO!

## MOVIMENTO

**Potete muovere le vostre sonde nel sistema solare.**

Per ogni  che spendete, potete muovere una delle vostre sonde su uno spazio ortogonalmente adiacente (non in diagonale).





I campi di asteroidi sono difficili da attraversare. Per muovere fuori da un campo di asteroidi dovete pagare un movimento addizionale.



**Suggerimento:** talvolta avrete l'occasione di sfruttare la rotazione del sistema solare per beneficiare di un effetto fionda gravitazionale che spinga le vostre sonde (vd. pag. 16). Mediante un'attenta pianificazione potreste sfruttare la cosa a vostro vantaggio!



Il Sole non è uno spazio e non potete mai muovere su o attraverso di esso!


Avere una sonda che visita un pianeta vi fornisce l'opzione **di trasformarla in un**  **o in un** , come spiegato nella pagina successiva.

#### Ci sono diversi modi di generare movimento:

 >  Potete spendere 1 energia per ottenere 1 movimento. Questa è un'azione libera. In particolare, quando lanciate una sonda, potete muoverla nello stesso turno. O potete aspettare e muoverla in un turno successivo.



In aggiunta, alcune carte riportano questa icona nell'angolo: ciò significa che potete scartarle per muovere una sonda come azione libera.

 Se muovete una sonda su uno spazio con un segnalino pubblicità, ovvero se lo **visitare**, otterrete 1 pubblicità (chiaramente non otterrete alcuna pubblicità per visitare la cara vecchia Terra).


Nell'esempio mostrato il giocatore verde riceve un totale di 3 pubblicità (per aver visitato una cometa, Venere e Giove).








Pagate 1 credito e 1 energia per **trasformare una delle vostre sonde in un modulo orbitante**.

Questa è un'azione principale che può essere eseguita solo se avete almeno una sonda che visita un pianeta (Terra esclusa).

Trasformare una sonda in un modulo orbitante di solito vi fornirà .

Per orbitare intorno ad un pianeta, rimuovete la vostra sonda dalla plancia sistema solare e spostatela nell'orbita del relativo pianeta, sulla plancia pianeti.



Ottenete il bonus indicato nell'orbita del pianeta (nell'esempio mostrato raccoglierete , registrerete  e otterrete ). Il primo giocatore ad entrare nell'orbita del pianeta otterrà inoltre 3 punti. Per ricordare a tutti che i moduli orbitanti successivi non forniranno questi punti, copritene l'icona con la sonda. Non c'è alcun limite al numero di sonde che possono orbitare attorno a un dato pianeta.

**PROMEMORIA:**

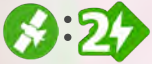
*Una volta che la vostra sonda si trova sulla plancia pianeti, non conta più per il vostro limite di "sonde nello spazio".*









Alcuni pianeti hanno uno o più satelliti. Non potete sbarcare su di essi a meno che alcuni effetti o tecnologie non ve lo permettano. Quando atterrate su una satellite otterrete la ricompensa raffigurata. Ogni satellite ha spazio per 1 solo modulo da sbarco.



Pagate 3 energia per **trasformare una delle vostre sonde in un modulo da sbarco**. Questa è un'azione principale che può essere eseguita solo se avete almeno una sonda che visita un pianeta (Terra esclusa). Se c'è già un modulo orbitante attorno a quel pianeta, lo sbarco vi costa soltanto 2 energia (non ha importanza a quale giocatore appartenga il modulo orbitante).

Atterrare sui pianeti è il modo principale per scoprire .

Per atterrare su un pianeta, rimuovete la vostra sonda dalla plancia sistema solare e spostatela sul relativo pianeta nella plancia pianeti.

Guadagnate il bonus indicato sul pianeta. Questo includerà sempre scoprire  e ottenere dei punti. Il primo giocatore ad atterrare sul pianeta raccoglie anche dei dati. Per ricordare a tutti che i moduli da sbarco successivi non potranno raccogliere questi dati, copritene l'icona con la vostra sonda (Marte è unico in questo senso perché ha due di questi spazi invece di uno soltanto. Se siete i primi ad atterrare su Marte, scegliete quale dei due spazi coprire con la vostra sonda).

Non c'è alcuna limite al numero di sonde che possono sbarcare su un dato pianeta.

**Nota:** la NASA ha lanciato diverse sonde per esplorare i giganti gassosi come Giove e Saturno. Pur non essendo in grado di resistere alla pressioni e alle temperature di questi pianeti, le sonde hanno raccolto una quantità di dati di incalcolabile valore prima di smettere di funzionare. Per semplicità, in questo gioco chiameremo comunque "moduli da sbarco" anche questo tipo di sonde dalla vita effimera.

## Tracce di vita Extraterrestre



Quando scoprite uno di questi simboli, vi siete imbattuti in tracce di vita extraterrestre! Sotto ogni plancia aliena ci sono tre **spazi scoperta** che corrispondono ai 3 simboli traccia di vita extraterrestre. Piazzate un segnalino giocatore su uno degli spazi corrispondenti, se non è già occupato. Se entrambi gli spazi di quel colore sono occupati (e se nessuna delle due specie aliene è ancora stata scoperta) piazzate invece un segnalino giocatore su uno spazio di sovraccarico del suo colore. Potete trovare maggiori dettagli a pag. 20.



Riceverete subito 1 pubblicità e 5 punti per aver reclamato uno di questi spazi con il vostro segnalino. Inoltre, potreste ottenere benefici ulteriori non appena la relativa specie aliena verrà scoperta.




Questo è un simbolo traccia di vita generica: in pratica è un jolly che potete usare al posto di uno qualsiasi dei 3 simboli traccia di vita extraterrestre.

Non appena una specie aliena verrà scoperta (vd. pag. 20) i giocatori improvvisamente si troveranno a disposizione molti più spazi su cui piazzare i propri segnalini giocatore quando scoprono ulteriori tracce di vita extraterrestre.



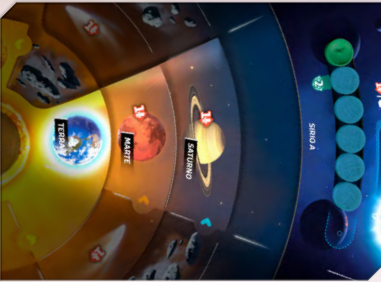


Pagate 1 credito e 2 energia per **esaminare le stelle vicine** usando i telescopi sulla Terra per mappare i settori del cielo. Questa è un'azione principale che vi permette di ascoltare segnali (ciò è rappresentato dai segnalini giocatore che collocate nel settore) e di raccogliere dati senza usare una sonda.

Esaminare i settori è il modo principale per scoprire .

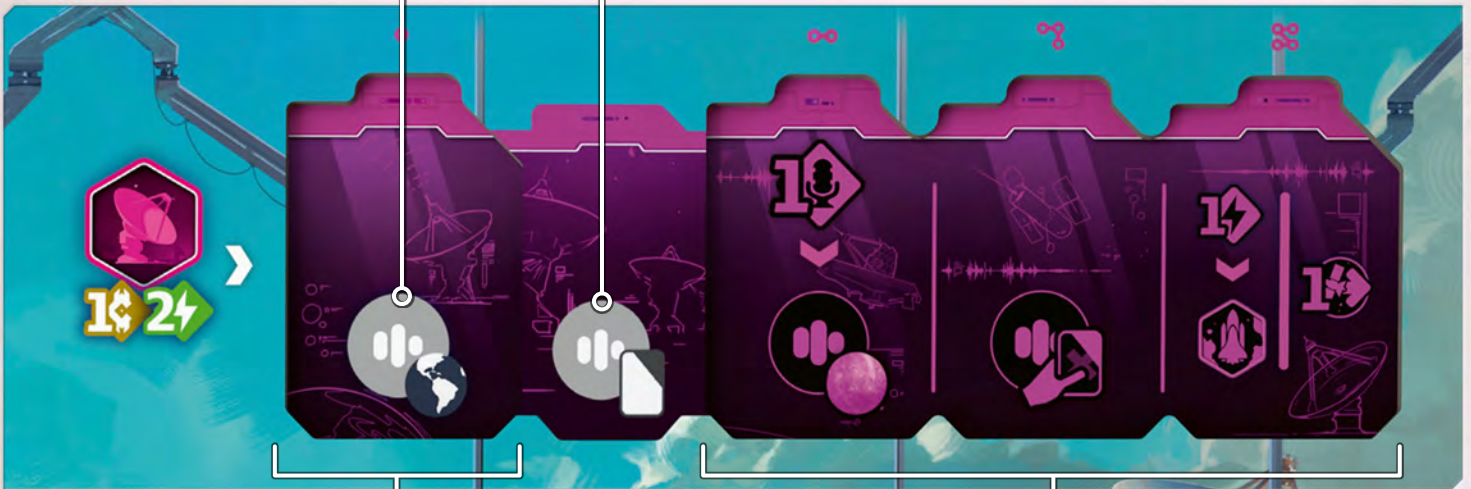


Per esaminare le stelle vicine eseguite i seguenti passi (elencati anche sulla vostra plancia giocatore), nell'ordine che preferite.



Registrate 1 segnale proveniente dal settore della Terra (per maggiori dettagli consultate la pagina a fianco).

Scartate 1 carta dalla fila delle carte e registrate 1 segnale da un settore compatibile, ovvero da uno dei due settori del colore del simbolo nell'angolo superiore destro della carta. Poi, ripristinate la fila delle carte.



Se avete delle tecnologie telescopio, potete attivarle in qualsiasi ordine (vd. pag. 17). Non dimenticate che dovrete pagare dei costi aggiuntivi per attivare la maggior parte di esse.

Registrerete sempre almeno 2 segnali quando eseguite l'azione **Esaminare le Stelle Vicine**, ma con le giuste tecnologie potreste arrivare fino a 4 segnali.



Anche alcune carte hanno effetti che vi permettono di registrare segnali.

Quando una simile carta ha più effetti che fanno scartare una carta della fila delle carte per registrare un segnale da uno dei 2 settori del colore della carta scartata, risolvete tutti gli effetti di questo tipo e soltanto dopo ripristinate la fila delle carte.

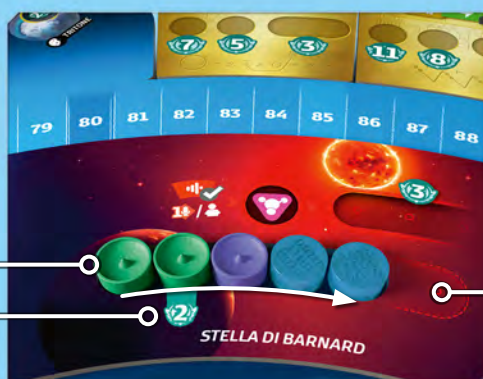


## Registrare i segnali

Durante la partita, avrete diversi modi per “registrare un segnale proveniente da uno specifico settore”. Di solito, le registrazioni avvengono grazie all'azione esaminare le stelle vicine, ma sono generati anche dagli effetti delle carte. Quando un effetto vi fa registrare un segnale, dovete farlo: non potete ignorare l'effetto.

Per “registrare un segnale proveniente da un settore”, raccogliete il segnalino dati più a sinistra dallo spazio dati del relativo settore. Colocate il segnalino dati nella vostra banca dati e sostituitelo con un segnalino giocatore del vostro colore.

Se piazzate un segnalino nella seconda posizione dello spazio dati di un settore, otterrete 2 punti.



Talvolta, potreste trovarvi a dover piazzare più segnalini di quanti un settore ne possa contenere. Questo è consentito. Non raccoglierete dati per i segnalini in eccesso, ma potete ancora usare i vostri segnalini in eccesso che avete piazzato per vincere la maggioranza nel settore, non appena si risolve il suo completamento.

I segnalini dati vanno rimpiazzati seguendone l'ordine, ovvero procedendo da sinistra verso destra.

## Completare un Settore

Se rimpiazzate l'ultimo segnalino dati nello spazio dati, avrete “completato il settore”. Una volta finito di svolgere la vostra azione primaria, risolvete tutti i settori che sono stati completati, nell'ordine che preferite.



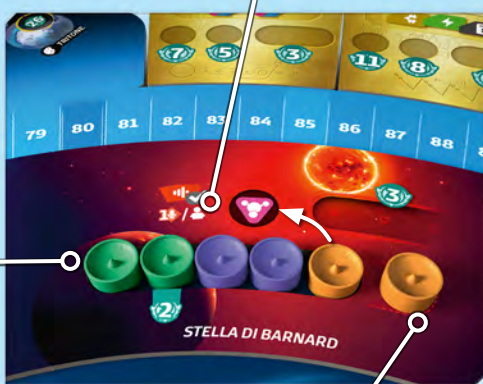
Il giocatore che ha il maggior numero di segnalini nello spazio dati del settore vince la maggioranza di settore. Quel giocatore piazza un segnalino sullo spazio ricompensa accanto alla stella vicina e ottiene il bonus indicato.



Se c'è parità, sparegiate a favore del giocatore che ha piazzato per ultimo un segnalino nel settore.

Ricordate che qualsiasi segnalino in eccesso che avete collocato nel settore concorre al calcolo di questa maggioranza.



Ogni giocatore che ha contribuito con almeno 1 segnalino riceve 1 pubblicità (incluso il vincitore).



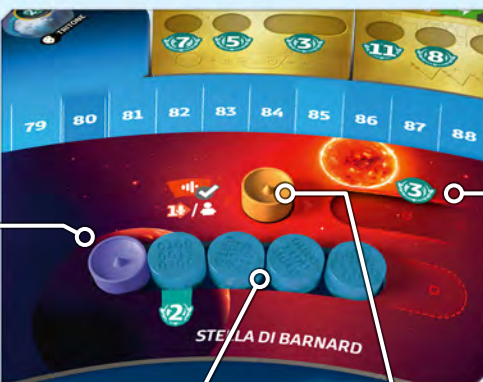
**ESEMPIO:** tutti i giocatori sono a pari merito con 2 segnalini, ma l'arancione vince la maggioranza perché ha piazzato l'ultimo segnalino nel settore (l'arancione non ha raccolto alcun dato per aver collocato il suo ultimo segnalino, ma questo gli ha permesso di vincere la maggioranza). Tutti i giocatori presenti qui ricevono 1 pubblicità. L'arancione occupa lo spazio ricompensa , il che significa che ha scoperto  di una delle due specie aliene (i successivi vincitori di una maggioranza qui otterranno invece 3 punti).

## Ripristinare un Settore

Dopo aver determinato il vincitore, determinate anche il secondo (usando lo stesso spareggiatore).

Il giocatore arrivato secondo (se ce n'è uno) lascia un suo segnalino nella prima posizione dello spazio dati.

Restituite tutti i segnalini giocatore ai rispettivi proprietari e riempite nuovamente lo spazio dati con segnalini dati, in analogia con quanto fatto durante la preparazione.





I giocatori potranno registrare nuovi segnali e raccogliere nuovi dati da questo settore nei turni successivi. Questo settore può anche essere nuovamente completato, dando luogo al calcolo di una nuova maggioranza. Notate che alcuni settori forniscono ricompense più alte al primo giocatore che vince una maggioranza in essi e ricompense minori per le maggioranze successive.

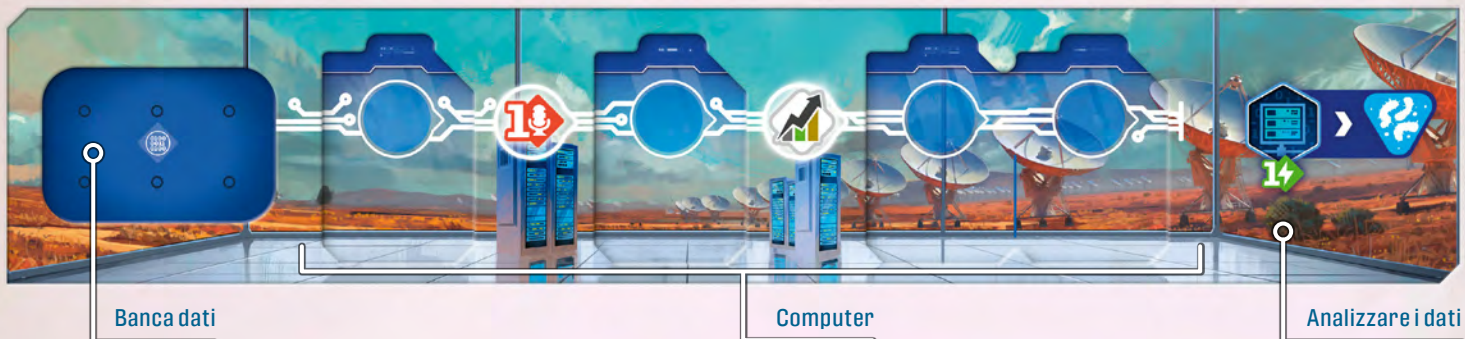
Chi ha vinto la maggioranza dovrà sempre lasciare un segnalino in uno degli spazi ricompensa, dal momento che alcune carte vi ricompenseranno per i settori che avete vinto (nel determinare il successivo vincitore del settore, ignorate eventuali segnalini sugli spazi ricompensa).





Pagate 1 energia per **analizzare i dati che avete raccolto**. Questa è un'azione principale e può essere eseguita solo se **la fila superiore del vostro computer è piena di dati** (se avete delle tecnologie computer, avrete anche degli spazi nella fila inferiore. Questi possono essere pieni o vuoti: non importa). Analizzare i dati è il modo principale per scoprire .

Per analizzare i vostri dati, semplicemente cancellateli dal vostro computer ovvero **scartate ogni segnalino dati caricato nel vostro computer** (ma conservate qualsiasi dato presente nella vostra banca dati). **Poi scoprite**  di una delle due specie aliene. Il vostro computer sarà ora vuoto e potrà essere nuovamente riempito di dati.



### Caricare i dati sul Computer

In qualsiasi momento del vostro turno, potete prendere un segnalino dati dalla vostra banca dati e caricarlo sul vostro computer, come **azione libera**.

I dati vanno caricati da sinistra a destra, in ordine. Ogni volta che un segnalino dati viene caricato su uno spazio con un bonus, ottenetelo immediatamente.

Caricare un segnalino dati su questo spazio vi permetterà di ottenere 1 pubblicità.



Caricare un segnalino dati su questo spazio vi permetterà di incorporare una delle vostre carte nella vostra rendita. Ricordate che otterrete la risorsa immediatamente e poi ancora ogni volta che raccoglierete la vostra rendita alla fine di ciascun round (eccetto l'ultimo).

Le tecnologie computer possono incrementare le vostre opzioni (vd. pag. 17 per maggiori dettagli).

Quando caricate un segnalino dati qui, otterrete 2 punti.



Non potete caricare dati qui perché lo spazio sopra non è ancora stato caricato.

Avete facoltà di caricare dati qui perché lo spazio sopra è già stato caricato.

### Capacità della banca dati

La vostra banca dati non può mai tenere più di 6 segnalini dati alla volta. Se doveste raccogliere ulteriori dati e la vostra banca dati è già piena, dovrete scartare i segnalini in eccesso.

Ricordate che caricare dati nel vostro computer è un'azione libera. Potete risolvere le azioni libere in qualsiasi momento del vostro turno, ma non potete caricare dati fuori dal vostro turno.





Come azione principale, potete **giocare una carta per il suo effetto principale** (la parte bianca della carta). Il suo costo è indicato sulla carta.

Se l'effetto della carta prevede la risoluzione di altre azioni (lanciare una sonda, esplorare le stelle vicine, etc.) eseguitele senza pagarne il costo ordinario.

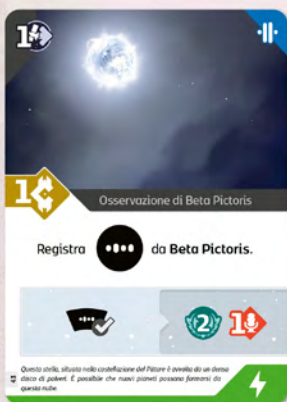


Dopo aver risolto l'effetto della carta, scartatela, scoperta, nella pila degli scarti accanto al mazzo principale, a meno che non si tratti di una delle tipologie di carte descritte di seguito.

## CARTE MISSIONE

Quando giocate una di queste carte, calatela di fronte a voi, scoperta.

### Missioni con condizione



Le missioni di questo tipo riportano una condizione e una ricompensa che otterrete non appena soddisferete la condizione associata. Se giocate una carta di questo tipo per il suo effetto, calatela di fronte a voi scoperta.

In qualsiasi momento **durante il vostro turno**, se soddisfatte la condizione richiesta, potete completare la missione come **azione libera**: ricevete la ricompensa indicata sulla carta e capovolgetela sul retro.

Se la condizione richiesta è già soddisfatta nel momento in cui giocate questa carta, potete scegliere di completare la missione immediatamente. Comunque, non c'è alcun obbligo di completare una missione nel momento in cui la sua condizione è soddisfatta: potete completarla in qualsiasi momento in uno dei vostri turni successivi, purché in quel momento la condizione sia soddisfatta.

Tenete tutte le missioni completate coperte di fronte a voi per tutta la durata della partita.

### Missioni con innesco



Le missioni di questo tipo vengono innescate da quello che fate. Quando innescate una missione, potete scegliere di coprire il relativo spazio bonus con uno dei vostri segnalini giocatore per ottenere il bonus indicato. Solo le cose che fate a partire dal momento in cui avete giocato una missione con innesco possono innescare un suo spazio bonus; tutto quello che avete fatto prima non conta. Ogni spazio bonus di una missione con innesco può essere coperto una sola volta.

**Nota:** potete innescare le missioni con innesco anche fuori dal vostro turno (se l'innescò lo permette).

Se un effetto dovesse innescare più spazi bonus (sulla stessa carta o su carte diverse), potete decidere quale di questi spazi coprire, a patto che ne scegliate uno soltanto. Dovrete procedere con un nuovo innesco per poter coprire un altro spazio.

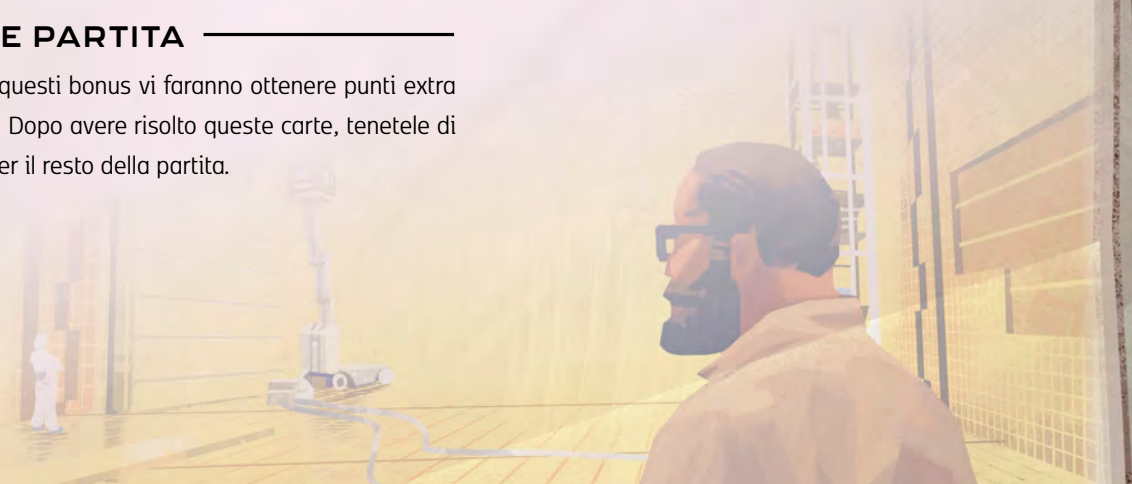
Una volta che tutti gli spazi bonus sono stati coperti, la missione è automaticamente completata: capovolgetela sul retro e tenetela di fronte a voi con le altre missioni completate.

## CARTE CON BONUS DI FINE PARTITA



Le carte con questi bonus vi faranno ottenere punti extra a fine partita. Dopo avere risolto queste carte, tenetele di fronte a voi per il resto della partita.

**ESEMPIO:** se la vostra sonda si trova già su Mercurio quando giocatore la carta Missione del Mariner 10, nulla accade. Potete innescarla solo quando muovete una sonda nello spazio di Mercurio (o Venere). Anche se la innescate, non siete obbligati a piazzare il segnalino e ottenerne il bonus. Ad esempio, una delle vostre sonde muove su Venere e avete già il massimo di pubblicità (10). Potete pertanto scegliere di aspettare e tenervi il bonus per la prossima volta che visiterete Venere. Oppure potete decidere di sprecare il bonus e coprirlo con il segnalino, perché avete bisogno di tale piazzamento. Quando ambedue gli spazi saranno coperti, la missione sarà considerata completata.







Pagate 6 pubblicità **per ricercare una nuova tecnologia** come vostra azione principale (fate scendere il vostro segnalino pubblicità di 6 spazi. Se il vostro segnalino si trova sotto il 6, non potete svolgere questa azione, ma ricordate che alcune carte possono essere spese per ottenere pubblicità come azione libera).



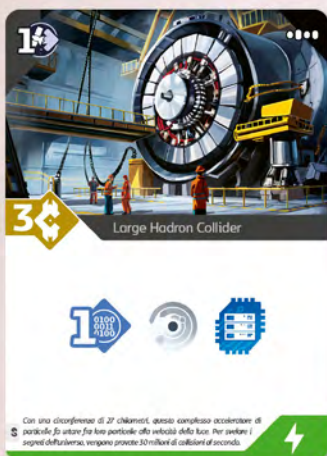
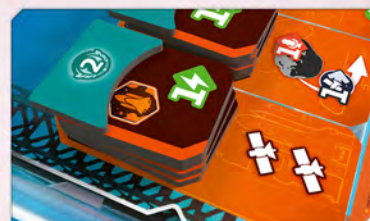
Quando cercate una tecnologia per prima cosa fate ruotare il sistema solare (vd. il pannello qui sotto).



Poi scegliete una delle tecnologie non ancora in vostro possesso: prendete la tessera tecnologia scelta dalla cima della relativa pila.

Se siete i primi a prendere una tecnologia dalla pila scelta, **scartate il copritessera da 2 punti** in cima alla pila e **ottenete immediatamente 2 punti**.




Ogni tecnologia ha un bonus immediato visibile su di essa: ricevetelo immediatamente. Poi capovolgete la tessera (in modo che mostri l'effetto e non il bonus) e piazzatela sulla vostra plancia giocatore.



Le tecnologie sonda e telescopio hanno spazi specifici dedicati sulla plancia giocatore.



Le tecnologie computer possono invece essere piazzate indifferentemente su qualsiasi spazio tecnologia computer. Se nello spazio era già stato caricato un segnalino dati, non c'è problema: piazzate la tessera sotto il segnalino dati. Tuttavia, questa manovra non è considerata caricare nuovi dati, per cui non otterrete punti per lo spazio da due punti che il segnalino va ora a coprire.

Una carta con uno di questi simboli  /  /  vi permette di ricercare solo una tecnologia del tipo indicato. Eseguite una normale azione ricercare una tecnologia, con l'unica differenza che la vostra scelta è limitata alle tecnologie di un dato tipo. La carta vi ricorda anche di ruotare il sistema solare. Non dovete pagare pubblicità se cercate attraverso l'effetto di una carta. Se una carta vi fornisce un tipo di tecnologia di cui possedete già tutte e 4 le tecnologie, ignorate quella parte dell'effetto della carta (ma dovreste ancora ruotare il sistema solare).

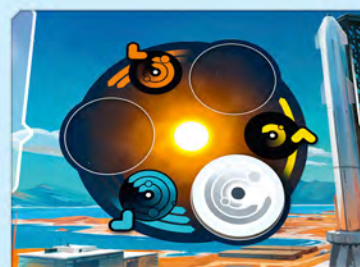
## RUOTARE IL SISTEMA SOLARE

Dovrete sempre ruotare il sistema solare quando cercate una tecnologia, indipendentemente dal fatto che l'abbiate ricercata tramite un'azione principale o l'effetto di una carta. Inoltre, in ogni round il primo giocatore a passare dovrà anche ruotare il sistema solare. Quando ruotate il sistema solare, dovete sempre farlo in senso antiorario.

1. La prima volta dovrete ruotare il disco 1, ovvero quello più piccolo in cima agli altri.
  2. La seconda volta dovrete ruotare il disco 2. Il disco 1 ruoterà automaticamente insieme ad esso.
  3. La terza volta dovrete ruotare il disco 3. Gli altri due dischi ruoteranno automaticamente con esso.
- ... e poi toccherà ruotare di nuovo il disco 1 e così via.

I dischi devono sempre essere fatti ruotare in senso antiorario. Le sonde ruoteranno assieme ai dischi.

Comunque, a causa della forma e sagomatura dei dischi, alcune volte una sonda che si trova in una fossa potrebbe non muovere affatto anche se i pianeti nel suo anello si spostano. Altre volte una sonda potrebbe essere urtata e trascinata da un disco in rotazione. In questo caso, la sonda sarà spinta sul successivo spazio (un simile movimento è sempre gratuito e se quello spazio fornisce pubblicità, il proprietario della sonda la riceverà immediatamente).



Il segnalino rotazione vi ricorda quale disco ruotare. Ogni volta che ruotate il sistema solare, avanzate il segnalino rotazione sullo spazio successivo in senso antiorario.



Supponiamo che la plancia inizi con questa configurazione.



La prima volta che ruotate il sistema solare, dovrete ruotare il disco più piccolo. La sonda verde si trova in una fossa: tuttavia non viene spinta, per cui non muove.



La seconda volta che ruotate il sistema solare, dovrete muovere il disco intermedio. La sonda verde viene urtata e spinta sulla cometa, per cui il giocatore verde otterrà 10.



La terza volta dovrete ruotare il disco più grande. Tutti i dischi e la sonda si muoveranno insieme.



## TECNOLOGIE SONDA

Le tecnologie sonda incrementano le prestazioni delle vostre sonde.



TS#01

Potete avere fino a 2 sonde nello spazio nello stesso momento. Questo effetto si applica già al bonus immediato di questa tecnologia che vi consente di lanciare una sonda gratuitamente.



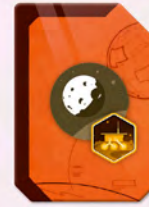
TS#02

Atterrare con un modulo da sbarco vi costa 1 energia in meno (pertanto vi costa 1 energia atterrare su un pianeta che ha già dei moduli orbitanti e 2 energia atterrare su un pianeta che non li ha).



TS#03

Quando muovete le vostre sonde nei campi di asteroidi, ricevete 1 pubblicità. Inoltre, non avrete più bisogno di pagare 1 movimento extra affinché una vostra sonda lasci un campo di asteroidi.



TS#04

D'ora in poi potete atterrare sui satelliti di un pianeta oltre che sul pianeta stesso. Il costo è identico a quello che paghereste per atterrare sul pianeta in questione.

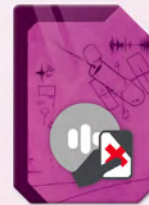
## TECNOLOGIE TELESCOPIO

Le tecnologie telescopio possono essere usate solo quando eseguite un'azione esaminare le stelle vicine, come spiegato a pag. 12. Potete attivarle in qualsiasi ordine.



TT#01

Durante un'azione esaminare le stelle vicine potete registrare un segnale da un settore adiacente a quello della Terra invece che dal settore della Terra. Il bonus immediato di questa tecnologia vi permette inoltre di raccogliere 2 dati.



TT#02

Durante un'azione esaminare le stelle vicine potete scartare una carta dalla vostra mano per registrare un segnale aggiuntivo da uno dei 2 settori del colore corrispondente.



TT#03

Durante un'azione esaminare le stelle vicine, potete pagare 1 pubblicità per registrare un segnale aggiuntivo dal settore di Mercurio.



TT#04

Durante un'azione esaminare le stelle vicine, potete o pagare 1 pubblicità per lanciare una sonda oppure ottenere 1 movimento.

## TECNOLOGIE COMPUTER

Le tecnologie computer potenziano le capacità computazionali dei vostri computer. Una tecnologia computer non ha uno spazio prefissato e può essere piazzata su qualsiasi spazio per tecnologie computer (ma anche così non potete comunque avere 2 copie della stessa tecnologia). Lo spazio superiore della tecnologia computer vi fornisce 2 punti quando caricate su di esso un segnalino dati. Lo spazio inferiore vi fornisce invece la ricompensa raffigurata.

Potete caricare un segnalino dati sullo spazio inferiore solo se lo spazio superiore è già stato caricato di dati. Non avete bisogno di caricare di dati gli spazi inferiori per poter analizzare i dati nel computer. Gli spazi superiori sono i soli che devono essere caricati di dati. Sugli spazi superiori i segnalini dati vanno sempre caricati in ordine, da sinistra a destra. Al contrario, gli spazi inferiori non devono obbligatoriamente essere caricati in un ordine prefissato, tenendo però presente che possono essere caricati di dati solo gli spazi inferiori che hanno il relativo spazio superiore già caricato di dati.

Durante l'azione analizzare i dati, i segnalini dati verranno cancellati da tutti gli spazi.



TC#01



TC#02



TC#03

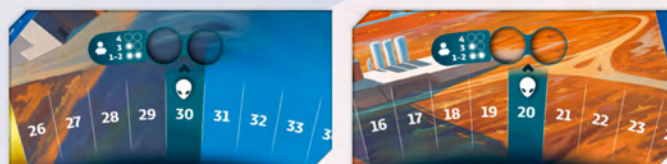
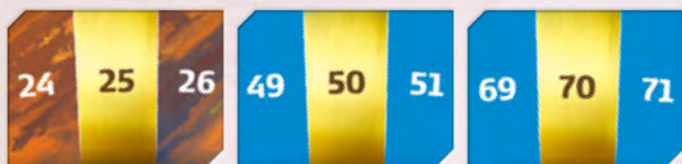


TC#04



## TRAGUARDI

Alcuni eventi sono innescati quando il segnapunti di un giocatore raggiunge o oltrepassa alcune specifiche soglie del tracciato dei punti. Questi eventi vengono risolti alla fine del turno, non appena il giocatore del turno corrente ha terminato le sue eventuali azioni libere.



### TRAGUARDI ORO

Alla fine di un turno (anche non suo) in cui un qualsiasi giocatore raggiunge o oltrepassa le soglie di 25, 50 o 70 punti, dovrà scegliere una delle tessere punteggio oro e piazzarvi sopra uno dei suoi segnalini giocatore. Le tessere punteggio oro sono descritte in dettaglio a pag. 21.



Ogni tessera punteggio oro ha più spazi punteggio ciascuno del valore di un certo numero di punti. Il giocatore che contrassegna per primo una tessera punteggio, piazzerà il suo segnalino sullo spazio con il valore in punti più alto. Il

secondo giocatore dovrà accontentarsi del secondo valore più alto e così via. Su ogni tessera c'è sempre spazio per tutti i giocatori.

Non potete piazzare più di un segnalino sulla stessa tessera punteggio. Pertanto, a fine partita (purché abbiate ottenuto almeno 70 punti) avrete 1 segnalino su 3 delle tessere punteggio e nessun segnalino sulla quarta.

**Nota:** se fate più di 100 punti, potrete oltrepassare questi spazi punteggio una seconda volta, ma ciò non darà ulteriori piazzamenti.

### TRAGUARDI MULTIPLI

I traguardi sono risolti alla fine del turno. Se più giocatori hanno raggiunto dei traguardi, li risolvono in ordine, a partire dal giocatore che ha appena concluso il turno e procedendo in senso orario. Per cui se sia voi che un altro giocatore siete entrambi riusciti a raggiungere (o oltrepassare) un traguardo oro durante il vostro turno, sarete voi a scegliere per primi la tessera punteggio oro su cui piazzare il vostro segnalino giocatore.

I traguardi neutrali, non essendo associati ad alcun giocatore, sono sempre risolti per ultimi.

### TRAGUARDI NEUTRALI

Nelle partite con meno di 4 giocatori, durante la preparazione avete piazzato segnalini neutrali sulle soglie di 20 punti e 30 punti del tracciato dei punti. Alla fine del turno in cui raggiungete o oltrepassate una di queste soglie, un gruppo di ricerca neutrale scoprirà qualcosa di importante riguardo una delle due specie aliene. Ogni specie ha associati 3 spazi scoperta che portano alla sua scoperta. Se almeno uno di essi è libero, spostate un segnalino neutrale dalla soglia del traguardo allo spazio ricerca libero più a sinistra (che nel caso entrambe le specie aliena abbiano spazi liberi, vuol dire prendere lo spazio più a sinistra della specie aliena di sinistra). È possibile che questo porti alla scoperta di una delle specie aliene, come spiegato a pag. 20.

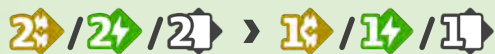
D'altro canto, se tutti e 6 gli spazi sono già pieni quando raggiungete questo traguardo, entrambe le specie aliene sono già state scoperte e questi traguardi neutrali non avranno più effetto.

Una volta che tutti i segnalini neutrali ad essi associati sono già stati piazzati, i traguardi neutrali sono ignorati per il resto della partita.

Nelle partite a 4 giocatori i traguardi neutrali sono completamente ignorati.

### Conversione delle Risorse

Durante il vostro turno, come **azione libera**, potete scambiare 2 carte, 2 crediti o 2 energia per 1 carta, 1 credito o 1 energia:



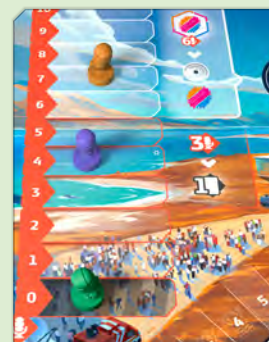
Ad esempio, potete scartare 2 carte per ottenere 1 credito o 1 energia o anche per ottenere 1 carta.

Quando fate una conversione di risorse per ottenere 1 carta, potete o sceglierla dalla fila delle carte o pescarla dalla cima del mazzo.

### Comprare una carta



Nel vostro turno, come **azione libera**, potete comprare una carta spendendo 3 pubblicità. Potrete ottenere la nuova carta o scegliendola dalla fila delle carte o pescandola dalla cima del mazzo.







Passare è un'azione principale: il che vuol dire che siete liberi di svolgere azioni libere nel turno in cui passate. Dopodiché eseguite i seguenti passi nell'ordine indicato, senza più poter risolvere azioni libere nel turno corrente.

**1**

**Scartate** fino ad avere 4 carte (se ne avevate più di 4).

**Nota:** mentre svolgete un round non c'è invece alcun limite al numero di carte che potete avere in mano.

**2**

**Eventualmente ruotate il sistema solare.** Se siete il primo a passare nel round corrente prendete il segnalino rotazione usato come promemoria e toglietelo dal mazzetto su cui si trovava, poi ruotate il sistema solare (nel round 5, ruotate ancora il sistema solare, ma rimuovete dal gioco il segnalino).

**3**

**Scegliete una carta** dalla pila di carte di fine round del round corrente e rimettete le restanti al loro posto. Anche gli altri giocatori sceglieranno una carta fra quelle rimaste quando decideranno di passare. Prima passerete, maggiore sarà il numero di carte fra cui potrete scegliere.

**Nota:** di solito, la vostra scelta della carta da prendere non dipenderà da quello che gli altri giocatori faranno nei turni successivi. Ma se invece ha importanza, potete tenere le carte in mano e aspettare a scegliere finché un altro giocatore non passa: a quel punto dovrete scegliere subito.



Una volta che tutti hanno passato, il round si conclude non appena l'ultimo giocatore ha scelto una delle 2 carte rimaste e scartato l'altra.

## FINE ROUND

Tre cose devono essere fatte alla fine di ogni round (eccetto l'ultimo round).

**1**

**Tutti raccolgono la propria rendita:** ogni giocatore ottiene le risorse mostrate sulla carta rendita iniziale più tutte le risorse su tutte le carte incorporate nella sua rendita (ovvero sotto di essa).


**2**

**Il segnalino primo giocatore ruota di una posizione in senso orario:** sarà pertanto un nuovo giocatore ad iniziare il successivo round.

**3**

**Spostatate il segnalino rotazione usato come promemoria sul mazzetto di carte del round successivo.**

**Per velocizzare la partita, potete decidere che i giocatori raccolgano la propria rendita subito dopo aver passato, ovvero anche prima che il round in corso termini.**

### Altri modi di ottenere le carte

Questo simbolo vi permette di scegliere una carta dalla fila delle carte o di pescarla dalla cima del mazzo. Può essere trovato su alcune tecnologie, sugli effetti di alcune carte e su altri componenti.

Questo effetto vi fa invece pescare una carta casuale dalla cima del mazzo (non potrete sceglierla dalla fila delle carte).

### Ripristinare la Fila delle Carte

Ogni volta che scegliete una carta dalla fila delle carte, dovrete sempre ripristinarla immediatamente con una nuova carta pescata dalla cima del mazzo (se il mazzo è vuoto, prima di pescare dovrete mescolare gli scarti per formare un nuovo mazzo).



Le specie aliene sono rappresentate dalle due plance aliene coperte. Al di sotto di ciascuna plancia aliena sono presenti 3 spazi scoperta che rappresentano le tracce di vita aliena che dovete scoprire prima di scoprire la relativa specie aliena.



Queste tracce di vita aliena sono solitamente scoperte esaminando le stelle vicine.

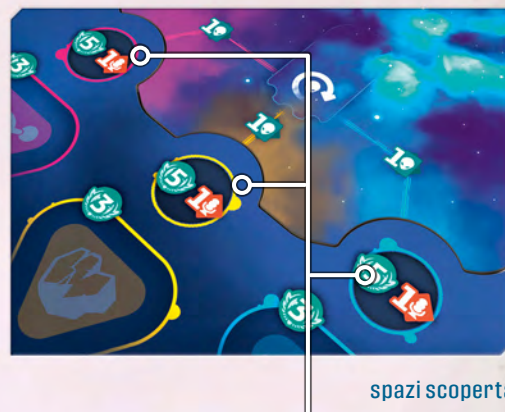


Queste tracce di vita aliena sono solitamente scoperte atterrando sui pianeti.



Queste tracce di vita aliena sono solitamente scoperte analizzando i dati raccolti.

Una volta che tutti e tre gli spazi scoperta di una specie aliena sono stati coperti da segnalini giocatore (in partite con 2 o 3 giocatori, alcuni di questi segnalini potrebbero essere neutrali) la corrispondente specie aliena viene immediatamente scoperta.



## SCOPERTA

Se una specie aliena è scoperta durante il vostro turno, risolvete la scoperta alla fine del turno (se sono stati raggiunti dei traguardi, risolvete questi ultimi prima di risolvere la scoperta della specie aliena).

1. Capovolgete la plancia aliena e rivelate quale specie aliena è stata scoperta.
2. Leggete attentamente il foglio riassuntivo della specie aliena in questione.
3. Seguite la preparazione per la suddetta specie aliena indicata sul foglio riassuntivo ad essa dedicato. I giocatori che hanno coperto gli spazi scoperta saranno ricompensati a questo punto.



fogli riassuntivi degli alieni







carte aliene

## CARTE ALIENE

Ciascuna specie aliena introduce un mazzo di carte dedicato. Queste carte sono leggermente più potenti delle carte ordinarie e possono essere ottenute solo comunicando con la specie aliena. A parte questo, seguono tutte le regole delle carte ordinarie (eccetto le carte degli Exertiani, che non contano per il vostro limite di carte in mano).

**Non avete bisogno di leggere ora i fogli riassuntivi di tutte e 5 le specie aliene per poter giocare. Per aggiungere pepe alla scoperta delle nuove specie aliene, vi consigliamo di leggerne le regole solo quando vengono scoperte.**

## RICERCA AVANZATA

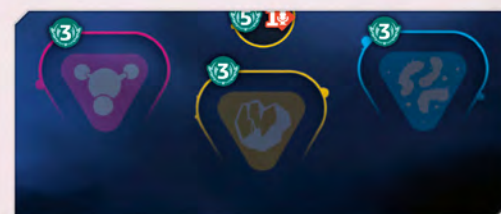
Ogni plancia aliena ospita spazi ricerca aggiuntivi che funzionano come i 3 spazi di ricerca originari: quando scoprite una traccia di vita aliena , ,  o , coprite con un vostro segnalino giocatore uno spazio ricerca vuoto del relativo colore sulla plancia aliena per ottenerne la ricompensa.

**Nota:** i segnalini dei traguardi neutrali utilizzati nelle partite a 2 o 3 giocatori possono essere piazzati solo sui 6 spazi scoperta al di sotto delle due plance aliene (3 spazi sotto ciascuna). Non possono mai essere piazzati sugli spazi scoperta delle plance stesse.

## Spazi di Sovraccarico

L'area sotto i 3 spazi scoperta in corrispondenza delle plance aliene contiene 3 spazi di sovraccarico per le tracce di vita aliena aggiuntive. Infatti, alcune volte potrete scoprire una traccia di vita aliena, ma non esservi più spazi scoperta di quel colore disponibili. Se ciò dovesse accadere, potrete sempre piazzare un segnalino giocatore su uno degli spazi di sovraccarico del relativo colore per ottenere 3 punti.

Se una carta si riferisce alle tracce di vita aliena di una particolare specie aliena, tutti i segnalini negli spazi di sovraccarico di quella specie contano, oltre naturalmente a tutti i segnalini piazzati sugli spazi scoperta (sia i 3 iniziali sia quelli sulla plancia aliena, se la relativa specie è stata scoperta).



Spazi di sovraccarico

**Nota:** potete decidere di piazzare un segnalino su uno spazio di sovraccarico anche se uno spazio ricerca del suo colore è disponibile su una plancia aliena.



La partita si conclude allo scadere del 5° round. Una volta che l'ultimo giocatore ha passato è tempo di calcolare il punteggio finale:

I giocatori ricevono punti per le carte con bonus di fine partita che hanno giocato (quelle con i riquadri oro).



I giocatori ricevono punti per le loro tessere punteggio oro.



Alcune specie aliene possono assegnare ulteriori punti a fine partita.

**Il giocatore con più punti vince.** Rompete i pareggi in favore del giocatore che è il fan più accanito di Carl Sagan (*si scherza. Le partite si aggirano sul centinaio punti: se due giocatori riescono a terminare primi a pari merito con tanti punti in ballo, hanno sicuramente meritato entrambi la vittoria*).

### Tessere Punteggio Oro

Ogni tessera punteggio su cui vi siete piazzati vi ricompenserà per un set di qualcosa. Per **ogni** set che realizzate, otterrete il numero di punti indicato sullo spazio punteggio occupato dal vostro segnalino giocatore.

#### TECNOLOGIE



Su questo lato, **otterrete i punti indicati moltiplicati per il numero di set di 3 tecnologie** (una per tipo) **che avete scoperto**. Per dirla in altre parole contate quante tecnologie avete scoperto di ciascun tipo e moltiplicate i punti indicati per il numero di tecnologie del tipo di cui ne avete scoperte di meno.



Su questo lato, **otterrete i punti indicati moltiplicati per il numero di coppie di tecnologie che avete scoperto**. Ad esempio, se avete scoperto 5 tecnologie, ovvero 2 coppie, otterrete i punti due volte.

#### MISSIONI



Su questo lato, **otterrete i punti indicati moltiplicati per il numero di missioni che avete completato** (contate sia le missioni con condizione, sia le missioni con innesco).



Su questo lato, **otterrete i punti indicati moltiplicati per il numero di coppie di missioni completate / carte con bonus di fine partita**. Una coppia può essere costituita da 2 missioni completate, 2 carte con bonus di fine partita oppure da 1 carta di ciascun tipo.

#### RENDITA



Su questo lato, **otterrete i punti indicati moltiplicati per il numero di set di 3 carte** (una per tipo) **che avete incorporato nella vostra rendita**.

*(Non contate i 3 crediti, le 2 energie e la carta casuale raffigurati sulla carta rendita iniziale).*



Su questo lato, **otterrete i punti indicati moltiplicati per il numero di carte del tipo** (crediti o energia) **che avete incorporato in numero maggiore nella vostra rendita**.

*(Non contate i 3 crediti e le 2 energie raffigurate sulla carta rendita iniziale).*

#### MISCELLANEA



Su questo lato, **otterrete i punti indicati moltiplicati per ogni set di tracce di vita aliena** (una per tipo) **da voi scoperte**. Notate che si contano non solo i segnalini sugli spazi scoperta, ma anche i segnalini sugli spazi di sovraccarico!



Su questo lato, **otterrete i punti indicati moltiplicati per ogni maggioranza di settore vinta abbinata ad un vostro modulo orbitante o da sbarco** (questo significa il numero minore fra il totale di maggioranze di settore da voi vinte e il numero totale dei vostri moduli).

Non dovete contare il numero di settori in cui avete vinto delle maggioranze, ma il numero di vittorie, ovvero il numero di vostri segnalini giocatore in tutti gli spazi ricompensa (quindi un settore può contare più volte, se vi avete vinto diverse maggioranze).



Nel gioco in solitario sarete in competizione con un'agenzia spaziale rivale. Il vostro obiettivo è avere più punti di essa a fine partita.



## PREPARAZIONE

Preparate una partita esattamente come fareste per 2 giocatori.

Date al rivale tutti i pezzi di un colore a vostra scelta. Piazzate uno dei segnalini giocatore del rivale sullo spazio iniziale del tracciato dei progressi (esso prende d'ora in poi il nome di **segnalino progresso**).

Determinate casualmente il primo giocatore. Il segnalino primo giocatore cambierà di mano alla fine di ogni turno, oscillando fra voi e il rivale. Come al solito il primo giocatore iniziale partirà con 1 punto e il secondo giocatore con 2 punti. Collocate i segnalini pubblicità di ambedue i giocatori sullo spazio 4.

Scegliete un livello di difficoltà e consegnate al rivale la relativa plancia giocatore (i livelli più facili, ovvero da 1 e 2 stelle, condividono la stessa plancia giocatore).

Se questa è la vostra prima partita a SETI, prendete seriamente in considerazione di giocare a livello di difficoltà 1. La mancanza degli obiettivi vi aiuterà ad entrare nel gioco senza dovervi anche preoccupare della loro gestione.

### Mazzo Azione del Rivale

Il rivale fa uso delle carte azione per decidere cosa fare nel proprio turno. Prendete le 4 carte azione base mostrate (S.1-S.4) e mescolatele, tenendole coperte, per formare il mazzo azione del rivale.



Se state giocando a difficoltà 3 o superiore, scegliete casualmente una carta azione avanzata (S.5-S.14) e mescolatela nel mazzo azione del rivale. Questo gli fornirà un mazzo di partenza più forte.

Tenete le restanti carte azione avanzate a portata, dopo averle mescolate. Il rivale potrà aggiungere queste carte nel corso della partita.



Ogni specie aliena ha la propria carta azione speciale. Tenetele da parte per ora.

### Pila degli Obiettivi

**Nota:** saltate questo paragrafo se state giocando a difficoltà 1.



Gli obiettivi sono di 3 livelli: I, II e III

Mescolate tutti gli obiettivi di livello I, tenendoli coperti; poi fate lo stesso con gli obiettivi di livello II e III. Attingerete da questi 3 gruppi di obiettivi per formare la pila degli obiettivi.

Seguendo la ricetta indicata sulla plancia giocatore del rivale, estraete casualmente il numero di obiettivi indicato per ciascun livello e uniteli per formare la pila degli obiettivi, avendo cura di mettere tutti gli obiettivi da III in fondo, quelli da II nel mezzo e quelli da I in cima. Gli obiettivi non estratti non saranno usati in questa partita: riponeteli nella scatola.

Dopo aver creato la pila degli obiettivi, rivelate le 3 tessere in cima alla pila. Questi saranno i vostri primi obiettivi da completare.



**ESEMPIO:** a difficoltà 4 userete 2 obiettivi di livello I, 6 obiettivi di livello II e 7 obiettivi di livello III. I 3 obiettivi in cima alla pila verranno subito rivelati.



## RISORSE DEL RIVALE

### Tracciato dei Progressi






Ogni volta che il rivale svolge un'azione con il simbolo mostrato a lato, avanza di 1 spazio sul tracciato dei progressi. Il rivale avanza sempre in senso orario sul tracciato dei progressi, seguendo la direzione delle frecce.




Ogni volta che il segnalino progresso supera **questa icona**, il rivale diventa più forte. Estraiete casualmente una delle carte azione avanzata che erano avanzate e piazzatela, coperta, in cima al mazzo azione del rivale (questo significa che sarà usata dal rivale nel suo turno successivo di questo round, a meno che non abbia già passato). La nuova carta costituisce un'aggiunta permanente al mazzo del rivale.

### TECNOLOGIE PREFERITE DAL RIVALE



Il vostro rivale non riceve queste risorse. Invece, quando un effetto fa ottenere al rivale queste risorse, avanza di 1 spazio sul tracciato dei progressi per ogni credito, segnalino energia o carta che dovrebbe guadagnare (la provenienza delle carte ottenute non ha importanza: stiamo parlando di tutti gli effetti , ,  e anche delle carte ottenute passando o per la scoperta di una specie aliena).



Quando il rivale ottiene , avanza invece di 4 passi sul tracciato dei progressi. Questo solitamente accade quando il rivale piazza un modulo orbitante.



Il rivale avanzerà sul tracciato dei progressi anche a fine round, se non sarete riusciti a completare abbastanza obiettivi (vd. pag. 26).

### Computer del Rivale



La banca dati del rivale non ha alcun limite di capienza.

Ogni volta che il rivale raccoglie dei dati, li carica direttamente sul suo computer. Se il suo computer è pieno, li aggiunge invece alla sua banca dati. Non appena il rivale carica un segnalino dati su uno spazio con un bonus, ottiene il bonus indicato.

### Pubblicità del Rivale

Quando il rivale riceve pubblicità, avanza il suo segnalino pubblicità conseguentemente. Il rivale spenderà la sua pubblicità per ottenere le tecnologie (vd. pag. 24).

### Punti del Rivale

Ogni volta che il rivale ottiene punti, avanzate il suo segnapunti conseguentemente.

Il rivale innesca i traguardi neutrali e oro esattamente come un giocatore umano. Il rivale si piazza sempre sullo spazio più a sinistra delle tessere oro (quello di maggior valore). Se ci sono più tessere punteggio oro con il primo spazio disponibile, il rivale sceglie la tessera più a sinistra o quella più a destra, a seconda della freccia spareggiatrice posta in cima alla sua carta azione corrente. Se lo spazio più a sinistra è stato già preso su tutte le tessere punteggio, il rivale ignora le tessere punteggio e non piazza alcun segnalino.



Freccia spareggiatrice



## TURNO DEL RIVALE

Il rivale svolge i suoi turni come farebbe un normale giocatore umano.

Iniziate il turno del rivale rivelando la sua carta azione in cima al mazzo.

Il rivale svolge **una** delle azioni mostrate sulla carta: la prima realizzabile partendo dall'alto verso il basso (considerate che sarà sempre possibile per il rivale svolgere una delle azioni indicate sulla carta).

Dopo che il rivale ha completato un'azione, il suo turno termina.



## AZIONI DEL RIVALE

### RICERCARE UNA TECNOLOGIA



Il rivale spende 6 pubblicità per ricercare una tecnologia. Se il rivale ha meno di 6 pubblicità, salta questa azione e tenta di svolgere l'azione successiva sulla sua carta azione.

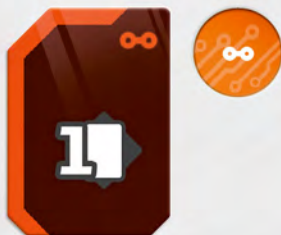


Alcune delle carte azione del rivale hanno azioni ricercare una tecnologia che non richiedono pubblicità.

Ogni volta che il rivale ricerca una tecnologia, dovrà ruotare il sistema solare (come di consueto).

Il rivale sceglie la tecnologia da ricercare nel seguente modo:

- Andate a vedere la posizione attuale del rivale sul tracciato dei progressi. Il simbolo sullo spazio del segnalino progresso indica la tecnologia preferita dal rivale. Se tale tecnologia ha un copritessera da 2 punti sopra, allora il rivale la prende.
- Se la tecnologia in questione non ha un copritessera da 2 punti sopra, il rivale le preferisce la tessera indicata sullo spazio successivo del tracciato dei progressi. Ripetete questa procedura finché non incappate in una tecnologia che ha sopra il copritessera da 2 punti: il rivale la prende. Nel raro caso in cui nessuna delle tessere rimaste abbia sopra il copritessera da 2 punti, il rivale sceglie la tecnologia indicata dal suo segnalino progresso, anche se non ha sopra un copritessera.
- Il rivale ottiene tutti i bonus indicati sulla tessera tecnologia (inclusi gli eventuali 2 punti, se aveva sopra il copritessera da 2 punti).



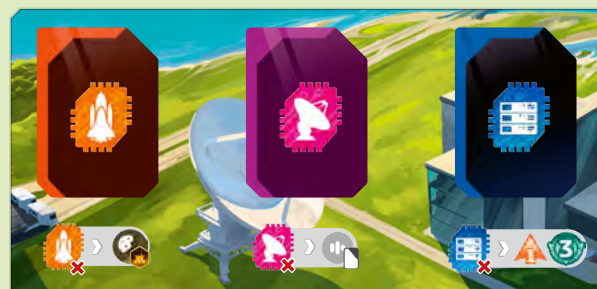
**Eccezione:** il rivale non ottiene mai i bonus / delle tessere tecnologia.

### USARE LE TESSERE TECNOLOGIA

Il rivale non usa queste tessere come i giocatori umani. Le abilità che le tecnologie fornirebbero a dei giocatori umani non hanno alcun effetto sul rivale. Invece, il rivale può usare le tessere tecnologia che ricerca come una risorsa. Infatti molte azioni del rivale gli permettono di scartare una tecnologia di un certo tipo per potenziare la sua azione.

Questi potenziamenti sono:

- TECNOLOGIA SONDA:** facilitare lo sbarco su un satellite.
- TECNOLOGIA TELESCOPIO:** registrare un segnale extra dalla fila delle carte.
- TECNOLOGIA COMPUTER:** ottenere 3 punti e 1 passo sul tracciato dei progressi.



Il rivale accumula le sue tessere tecnologia sulla sua plancia giocatore. Organizzatele in pile sugli spazi dedicati.

### LANCIARE UNA SONDA



Piazzate una sonda del rivale sulla Terra.

Se il rivale ha già una sonda sulla Terra, salta questa azione e tenta di svolgere l'azione successiva sulla sua carta azione.



## ORBITARE / ATTERRARE



Muovete la sonda del rivale dalla Terra ad un pianeta. Il rivale passa in rassegna i pianeti indicati sull'effetto, da sinistra a destra, finché non arriva ad un pianeta che la sonda può raggiungere con il numero indicato di movimenti. Come di consueto, il rivale deve pagare 1 movimento extra per muovere una sonda fuori da un campo di asteroidi, per cui tenetelo in considerazione nel determinare se un pianeta è raggiungibile. Se nessun pianeta nell'elenco è raggiungibile con il numero indicato di mosse o se il rivale non ha alcuna sonda sulla Terra, salta questa azione e tenta di svolgere l'azione



successiva sulla sua carta azione.

Dopo aver mosso, il rivale ottiene la pubblicità prevista per i pianeti e le comete visitate. Se ci sono più modi per raggiungere il pianeta designato, scegliete il percorso che fornisce al rivale più pubblicità.

Infine la sonda si trasforma in un modulo orbitante o in un modulo da sbarco:




Se il pianeta ha un satellite con uno spazio libero, il rivale tenderà per prima cosa di scartare una tessera tecnologia sonda per atterrare lì. Se più satelliti sono disponibili, il rivale sceglierà il satellite più a sinistra o più a destra, in base alla freccia spareggiatrice.

Se il rivale non può atterrare su un satellite, cerca di occupare il primo spazio in orbita o il primo spazio sulla superficie del pianeta. Se ambedue gli spazi sono disponibili, o se nessuno di essi è disponibile, il rivale procede a mandare il modulo in orbita o sbarcare con esso, a seconda della priorità indicata dalla carta (ad esempio, in questo caso il rivale preferisce orbitare intorno al pianeta piuttosto che sbarcarvi:  > ).

Quale che sia il caso, il rivale ottiene tutti i punti, le risorse e scopre le tracce di vita aliena previsti come bonus per l'orbitare o per l'atterraggio.

## TRACCE DI VITA ALIENA -

Ogni volta che il rivale scopre una traccia di vita aliena, andate a vedere gli spazi scoperta di quel colore di ambedue le specie aliene. Il rivale scopre sempre la traccia dello spazio scoperta più in basso nella colonna (ignorando gli spazi di sovraccarico sotto la colonna, a meno che tutti gli spazi scoperta considerati non siano già pieni). Per colonna qui si intende la fila verticale di spazi scoperta di un colore, con quello più basso collocato al di sotto della plancia aliena e i restanti sulla plancia aliena (e aggiunti solo dopo la scoperta della stessa).

Nel caso di , il rivale considera tutte le colonne con spazi disponibili.

Se più spazi scoperta nelle colonne considerate sono parimenti bassi, il rivale sceglie quello più a sinistra o più a destra, in base alla freccia spareggiatrice.



## ESAMINARE LE STELLE VICINE



Il rivale registra un segnale come indicato dall'azione. Per i segnali dalla fila delle carte, usate la freccia spareggiatrice per determinare se scegliere la carta più a sinistra o più a destra.

Se il rivale ha una tessera tecnologia telescopio, la scarta per registrare un ulteriore segnale dalla fila delle carte.

Solo quando il rivale ha finito di registrare segnali dalla fila delle carte, dovrà ripristinare tutte le carte scartate con nuove carte dalla cima del mazzo.


Se un segnale potrebbe essere registrato da più settori, il rivale sceglie il settore da cui registrare il segnale in base al seguente criterio:

1. Se registrando il segnale, il rivale completa il settore e **vince una maggioranza**, sceglie quel settore.
2. Se nessun settore può essere completato con una vittoria, il rivale cerca invece di registrare il secondo segnale di un settore per **ottenere punti**.
3. Se nessun settore può essere completato con una vittoria e nessun secondo segnale può essere registrato, il rivale sceglie il settore dove **ha già registrato più segnali**.

Per ognuno di questi passi, in caso di pareggio, il rivale preferisce il settore con lo spazio dati più grande (ovvero quello che contiene più segnalini dati).

Non c'è alcuna circostanza che rende impossibile al rivale eseguire un'azione esaminare le stelle vicine.



**ESEMPIO:** il rivale (giocatore bianco) deve registrare un segnale .


1. Nessun settore blu può essere da lui completato e vinto.
2. Non ci sono settori blu con secondi segnali da registrare.
3. Pertanto il rivale sceglie il settore blu in cui ha piazzato più segnalini.



## ANALIZZARE I DATI



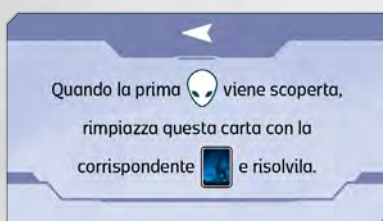
Il rivale può svolgere questa azione solo quando il suo computer è pieno. Se il computer del rivale non è ancora pieno, il rivale salta questa azione e tenta di svolgere l'azione successiva sulla sua carta azione.

Il rivale cancella tutti i segnalini dati dal suo computer (ma non dalla sua banca dati) e ottiene il bonus mostrato sulla carta azione. Il rivale scopre inoltre una , come indicato sulla sua plancia giocatore.

Se dopo questa operazione il rivale ha dei segnalini dati nella sua banca dati, ne carica il maggior numero possibile nel suo computer, ottenendo immediatamente i bonus per gli spazi che carica di dati.

Se il rivale ha una tecnologia computer, la scarta per ottenere 3 punti e avanzare di 1 passo sul tracciato dei progressi (anche se il rivale ha più tecnologie computer ne può scartare soltanto una per azione).

## SCOPERTA DELLE SPECIE ALIENE



Alcune carte azione del rivale iniziano chiedendo di controllare se una particolare specie aliena è stata scoperta.

Se così è, rimuovete quella carta azione dal gioco e rimpiazzatela con la carta azione speciale della specie aliena in questione. Quindi risolvete immediatamente la carta appena aggiunta al mazzo del rivale.

Se la specie aliena richiesta non è ancora stata scoperta, il rivale salta questa azione e tenta di svolgere l'azione successiva sulla sua carta azione.

## PASSARE

Quando il rivale inizia il suo turno senza carte azione rimaste nel suo mazzo, decide di passare. A meno che non sia l'ultimo round, rimescolate tutte le carte azione giocate dal rivale così da creare un nuovo mazzo azione per il round successivo. Rimuovete la carta in cima alla pila delle carte di fine round: non dimenticate che al posto di prendere questa carta il rivale avanza di 1 passo sul tracciato dei progressi. Se il rivale è il primo a passare nel round corrente, dovrà anche ruotare il sistema solare, come di consueto.

## OBIETTIVI

Ogni obiettivo consta di uno o più compiti. Quando avete svolto quello che un compito vi richiede, completatelo, ovvero piazzatevi sopra un segnalino giocatore. Quando tutti i compiti di un obiettivo sono completati, avrete completato l'obiettivo.



Alla fine di ogni vostro turno, spostate tutti gli obiettivi completati nella pila di obiettivi completati vicino alla vostra plancia giocatore e rivelate nuovi obiettivi dalla pila in sostituzione di quelli completati. Dovrete sempre avere 3 obiettivi rivelati, almeno finché la pila non si esaurisce.



Alla fine dei round 1, 2, 3 e 4, prima di ottenere la vostra rendita, dovete consumare, ovvero rimuovere dal gioco, un numero di obiettivi completati pari al round che è appena finito (pertanto 1, 2, 3 o 4 tessere dalla pila degli obiettivi completati). Per ogni obiettivo completato che non potete consumare (perché non ne avete completati a sufficienza), il rivale avanza di 3 spazi sul tracciato dei progressi.

Alla fine del round 5, contate tutti gli obiettivi che non avete completato: sia quelli rivelati, sia quelli ancora nella pila. Il rivale otterrà 5 punti per ognuno di essi.

A difficoltà 1 gli obiettivi non vengono usati. Il rivale non avanza sul tracciato dei progressi a fine round per gli obiettivi non consumati e non ottiene punti extra a fine partita per gli obiettivi non completati.

**Nota:** proprio come nel caso delle missioni con innesco, non potete completare più di un compito con lo stesso innesco. Ad esempio, se avete un compito  su un obiettivo e un compito  su un altro obiettivo, dovete scegliere quale dei due completare. Non potete completare due diversi compiti con la stessa tessera ricerca.



## Compiti

La maggior parte dei compiti fanno uso di simboli che dovrebbero esservi familiari perché usati dalle missioni con innesco. Non appena avete svolto il compito richiesto, piazzate un segnalino giocatore su di esso per **completarlo**. Per completare un compito che riporta più opzioni separate da una barra obliqua (/) è sufficiente svolgere una delle sue opzioni. I compiti che hanno bisogno di chiarimenti sono elencati qui sotto.



Completate questo compito quando avete 16 punti. Se avete già 16 punti (o più) completatelo immediatamente.



Completate questo compito quando avete almeno 5 segnalini dati nella vostra banca dati. Se ne avete già 5 o più, completatelo immediatamente (i dati caricati sugli spazi del vostro computer non contano).



Completate questo compito quando raggiungete (o superate) 9 pubblicità. Se avete già 9 (o più) pubblicità, completatelo immediatamente.



Completate questo compito quando una vostra sonda visita un campo di asteroidi (la visita deve avvenire dopo che avete rivelato il compito).



Completate questo compito quando una vostra sonda visita una cometa (la visita deve avvenire dopo che avete rivelato il compito).



Completate questo compito quando giocate una carta che costa esattamente 3 crediti (deve essere giocata per il suo effetto come azione principale, non per ottenere il bonus come azione libera).



Completate questo compito quando completate una missione (dovete farlo dopo aver rivelato il compito).

## FINE DELLA PARTITA

Come al solito, la partita si conclude dopo 5 round. Calcolate il vostro punteggio esattamente come fareste in una partita a più giocatori. Il rivale non ottiene punti dalle tessere punteggio oro, ma al suo posto ottiene 5 punti per ogni obiettivo che non siete riusciti a completare. Se alla fine avete più punti vittoria del rivale, Se avete meno punti del rivale o in caso di parità, sarete invece sconfitti...



© Czech Games Edition  
Ottobre 2024  
www.CzechGames.com



## UN GIOCO DI TOMÁŠ HOLEK

**Squadra di Sviluppo:** Tomáš "Uhlík" Uhlíř  
Vít Vodička  
Mín & Elwen  
Adam Španěl  
Jakub Uhlíř

**Grafica:** Radek "RBX" Boxan  
Tibor Vizi

**Direzione Artistica:** Jakub Politzer

**Illustrazioni:** Ondřej Hrdina, Jiří Kůs, Jakub Lang,  
Michaela Lovecká, Jiří Mikovec,  
Jakub Politzer, Petra Ramešová,  
Fanda Sedláček, Josef Surý, Petr Štich

**Video-trailer & Modellazione 3D:** Radim "Finder" Pech  
Roman Bednář

**Produzione:** Vít Vodička

**Stesura del Regolamento:** Jason Holt, Michael Murphy

**Testi d'ambientazione:** Milan Zborník, Gus Cook

**Direttore del Progetto:** Jan "Zvonda" Zvoníček

**Supervisore del Progetto:** Petr Murmak

**Edizione Italiana a cura di:** Davide Malvestuto

**Traduzione Italiana:** Davide Malvestuto

**Revisione Italiana:** Giulia Rasente

### RINGRAZIAMENTI SPECIALI:

Vorrei ringraziare tutti gli illustratori e l'intera squadra di CGE. Vorrei ringraziare in modo particolare Radek "RBX" Boxan e Jakub Politzer per il loro indefesso lavoro grafico.

Un grande ringraziamento va anche a Uhlík, Vítek, Elwen e Mín con cui mi sono incontrato regolarmente nel corso dell'anno e che mi hanno aiutato instancabilmente a raffinare le meccaniche del gioco. I vostri consigli, le vostre idee, il vostro supporto è stato cruciale per il perfezionamento e il miglioramento dell'intero gioco.

Vorrei anche ringraziare Carl Sagan, grazie a cui ho iniziato a lavorare a questo gioco. La sua intera vita dedicata all'astronomia, alla scienza e alla divulgazione delle stesse, come anche al suo lavoro pionieristico nel campo della ricerca della vita extraterrestre, è stata la mia continua fonte di ispirazione.

Inoltre, desidero ringraziare Milan Zborník per i testi d'ambientazione delle carte che conferiscono al gioco un'atmosfera unica e per il suo studio dei progetti spaziali che ha contribuito sensibilmente alla grande varietà degli effetti di gioco.

Infine, ringrazio con tutto il cuore mia moglie Evička e mio figlio Benjamin. In particolare ringrazio Evička per l'amore incondizionato, il costante sostegno e la sua infinita pazienza: tutte qualità che mi hanno consentito di portare questo gioco a compimento. Sei un'eterna fonte di ispirazione!

Ringrazio anche Adam Španěl per avere implementato e gestito SETI sulla piattaforma di playtesting online CGO. Grazie ai suoi sforzi, sono state eseguite un numero davvero massivo di sessioni di gioco, permettendo un esame accurato del gameplay e un suo progressivo perfezionamento. Vorrei anche esprimere la mia gratitudine a Michael Murphy per il suo inestimabile aiuto nel testare il gioco e analizzare il grande numero di feedback pervenuti da tutti i playtester (incluso lui).

Grazie a tutto il personale di CGE che ha contribuito in qualsiasi misura a far diventare questo gioco una realtà.

### UN GRANDE GRAZIE A TUTTI I NOSTRI PLAYTESTER:


Jeffrey Berman, Tomáš Krauz, Arien Malec, Joe Ritter, Katharina Schrempf, UtterMarcus, Andi Muhammad Fadlillah Firstiogusran (Xiot), Bryan Yan, Dirk Nielsen, Ruda Malý, Michal Ringer, Michal Mašek, Filip Murmak, Martin Sedmera, Michal Pechl, Jiří Bauma, Miloš Procházka, dillí, Zbyšek Nádeník, Kryštof Selucký, Martin Havlát, Ondřej Sítař, Stanislav Kubeš, Aneta Plasová, Ondřej Plas, Láďa Pospěch, Ondřej Černoč, Juraj Sulík, Michaela Macková, Diana Lafféřsová, Jan Šafa, Pavlína Prejsková, Daniel Knápek, Lenka Vargová, Martin Španěl, RBX, Youda, Pítrs, Ozzy, Vladimír Suchý, Olda Rejl, Josef Ševců, Petr Vojtěch, Jindřich Pavlásek, Jan Hřebejk, Jiří Janíček, Radomír Vychodil e i giocatori dei circoli di gioco da tavolo District 5 (Hradec Králové), Kavenu (Plzeň) e Dekl (České Budějovice).

Vorrei inoltre esprimere la mia gratitudine al personale del progetto SETI per il suo incessante lavoro alla ricerca di forme di vita intelligenti. La loro indefessa ricerca dell'ignoto è stata di grande ispirazione per lo sviluppo di questo gioco.


— T. H.





## REGOLE DA RICORDARE


- Ruotate sempre il sistema solare prima di scegliere la vostra tecnologia.
- Dovete pagare  extra per muovere una sonda fuori da un campo di asteroidi.
- Quando incorporate una carta nella vostra rendita, ricevete immediatamente la risorsa di quella carta.
- Il primo giocatore a passare deve ruotare il sistema solare alla fine del turno, prima di prendere una delle carte di fine round. Non dimenticatevi di ruotare il sistema solare anche nell'ultimo round.
- Se avete già 10 pubblicità, ignorate qualsiasi effetto che ve ne fa ottenere altra.
- Se la vostra banca dati è piena, scartate qualsiasi ulteriore segnalino dati che doveste raccogliere.
- Se il segnalino di qualcuno raggiunge un traguardo, risolvetele alla fine del turno in corso e non immediatamente.
- I giocatori non possono giocare azioni libere alla fine del proprio turno e nemmeno nei turni degli altri giocatori.
- Il giocatore che è secondo per numero di segnalini registrati in un settore completato, mantiene un segnalino nello spazio ricompensa quando questo viene ripristinato (ma se tutti i segnalini dati registrati appartengono allo stesso giocatore, nessuno è secondo).


## SIMBOLOGIA DELLE CARTE


 **su un pianeta:** una sonda sulla plancia pianeti in orbita attorno al pianeta (modulo orbitante) oppure atterrata sul pianeta o su uno dei suoi satelliti (modulo da sbarco). Non considerate invece le sonde ancora situate sulla plancia sistema solare.

 **in un settore:** registrate un segnale (la carta vi dirà il settore di provenienza del segnale).

 **Scartate una carta dalla fila delle carte e registrate un segnale da uno dei 2 settori del colore della carta. Poi, fatelo ancora una volta. Infine (e solo allora), ripristinate la fila delle carte.**

 registrate un segnale da uno dei 2 settori del colore indicato.

 una maggioranza vinta in uno dei 2 settori del colore indicato.

 una maggioranza vinta in un qualsiasi settore.

**Muovere all'interno dello stesso anello:** un movimento di sonda che non cambia la distanza dal Sole.

 **che hai scoperto:** una ,  o  che hai scoperto.

**Visitare un pianeta:** muovere una sonda nello spazio di quel pianeta. Eventi che si innescano "quando visiti" non si innescano se avete già una sonda in quello spazio quando giocate la carta.

## PROMEMORIA PER LA PREPARAZIONE

- Nelle partite a 3 giocatori, impostate due traguardi neutrali a 20 e 30 punti, con un segnalino neutrale su ognuno di essi.
- Nelle partite a 2 giocatori, impostate due traguardi neutrali a 20 e 30 punti, con due segnalini neutrali su ognuno di essi.
- Partite con 1 punto per il primo giocatore, 2 punti per il secondo e così via...
- Non dimenticate di prendere la vostra carta rendita iniziale e di ottenere le risorse che vi sono indicate.

## FAQ

### Come funzionano gli effetti che fanno ignorare il limite di sonde nello spazio?

Se una carta vi fornisce un'azione di lancio delle sonde e vi specifica che potete ignorare il limite di sonde allora vale solo per quell'azione (lanci successivi possono essere fatti solo nel rispetto del limite).


### Posso scambiare due risorse diverse (es.: una carta e un segnalino energia) per ottenerne un'altra (es.: un credito)?

No, non è consentito. Solo due risorse identiche possono essere scambiate per un'altra risorsa. Comunque, le carte aliene nella vostra mano sono considerate come normali carte, per cui potete scartare 1 carta base e 1 carta aliena per ricevere 1 credito (eccezione: le carte aliene degli Exertiani non finiscono nella mano e quindi non possono essere scartate).

### Dopo che ho vinto una maggioranza di settore, il segnalino giocatore nello spazio ricompensa mi aiuterà a vincere la maggioranza anche successivamente?

No. Quel segnalino serve solo a tenere traccia del fatto che avete vinto una maggioranza in quel settore.

### Ottengo se la rotazione del sistema solare spinge una mia sonda su uno spazio con una cometa?

Sì. Le vostre sonde vi faranno sempre ottenere  quando visitano un oggetto nello spazio, anche se non è il vostro turno.

### Ho finito i miei segnalini giocatore. Posso ancora eseguire un'azione esaminare le stelle vicine?

Sì. Il numero dei segnalini giocatore di un giocatore è virtualmente illimitato. Se doveste terminarli, usate un sostituto adatto, come le vostre sonde, i segnalini giocatore di un colore non utilizzato o qualsiasi altra cosa.

### Un Mascamita goloso si è mangiato uno dei miei fogli riassuntivi. Dove posso trovarne una copia?

Potete scaricare le regole e i fogli riassuntivi dal sito [www.czechgames.com](http://www.czechgames.com) o da [www.craniocreations.it](http://www.craniocreations.it)

