



PLANET UNKNOWN

REGOLAMENTO

1 x Stazione Spaziale
(S.U.S.A.N.)



1 x Mostrina
Comandante



12 x Indicatori
Deposito



14 x Rover



36+ Capsule di
Salvataggio



60+ Meteoriti



60+* Campi di
Biomassa

36 x Carte Civ

9 x Rango 1



9 x Rango 2



9 x Rango 3



9 x Rango 4



MIGLIORIE DEI COMPONENTI* CONTENUTI ESPANDIBILI**

*Componenti Migliorati nell'edizione Limitata Deluxe.

**Contenuti Espandibili inclusi in tutte le edizioni Kickstarter.



2 x Tabelloni Corporazione (pagina 13)**

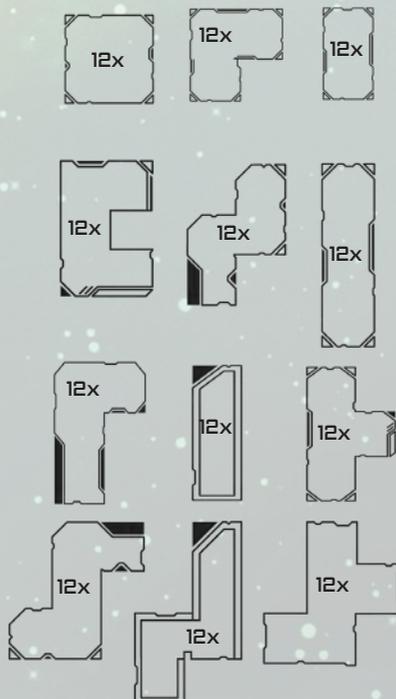
6 x Tabelloni Pianeta (pagina 15)**

1 x talloncino Flusso**

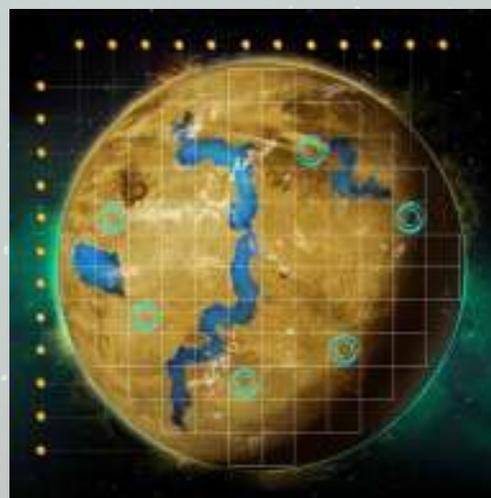


COMPONENTI

144 x Tessere Polimino



6 x Tabelloni Pianeta



6 x Tabelloni
Corporazione



Lato anteriore simmetrico
Lato posteriore asimmetrico



30 x Segnalini Risorsa

28 x Obiettivi

28 x Privato



28 x Vicini



60 x Carte del
Mazzo Eventi

Modulo Eventi

20 X Allarmi Verdi



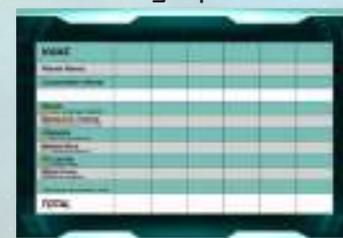
20 X Allarmi Arancioni



20 X Allarmi Rossi



1 x Segnapunti



INDICE

Componenti.....	2
Preparazione.....	3
Come si Gioca.....	4-7
Moduli Opzionali.....	8
Modalità Solitario.....	9
Corporazioni Asimmetriche....	10-13
Pianeti Asimmetrici.....	14-15
Guida Rapida di Riferimento.....	16

PER INIZIARE

Per una migliore esperienza di gioco, per la vostra prima partita raccomandiamo di usare solo i tabelloni Pianeta e Corporazione simmetrici (K5B-4156 e Universal Coalition).

Una volta capito il gioco simmetrico, i pianeti e le corporazioni asimmetrici saranno più facili da imparare e utilizzare.

PANORAMICA

La Terra ha esaurito le risorse. Per preservare il futuro dell'umanità da uno a sei planetisti sono stati selezionati per sviluppare un pianeta sconosciuto.

OBIETTIVO

Vincere la partita ottenendo il maggior numero di punti vittoria attraverso lo sviluppo efficiente del pianeta, l'avanzamento sui tracciati risorsa, la raccolta delle capsule di salvataggio, la rimozione dei meteoriti e il superamento dei pianeti vicini.

PREPARAZIONE DELLA PARTITA

- 1.) Sistemate la stazione spaziale al centro del tavolo. Caricate le **TESSERE POLIMINO** in base alle istruzioni di preparazione della stazione spaziale.
- 2.) Date a ogni giocatore un **TABELLONE PIANETA**, un **TABELLONE CORPORAZIONE**, due **INDICATORI DEPOSITO** corrispondenti e cinque **SEGNALINI RISORSA** (uno per ciascun colore: nero, blu, verde, rosso e bianco). Preparate ogni tabellone corporazione, i tracciati risorsa, i rover e le capsule di salvataggio come illustrato a destra.
- 3.) Ogni giocatore deve scegliere individualmente se giocare con il lato simmetrico o asimmetrico dei propri tabelloni corporazione e pianeta. Il lato simmetrico ha una valutazione di complessità pari a 1. Il lato asimmetrico ha una valutazione di complessità che può essere superiore a 1.

 Es: Complessità 3
- 4.) Ogni giocatore deve prendere e collocare il numero di **CAPSULE DI SALVATAGGIO** e di **ROVER** come indicato rispettivamente sui suoi tabelloni corporazione e pianeta. Ogni giocatore deve posizionare il suo indicatore deposito intorno alla stazione spaziale, equidistanziati e direttamente di fronte a un deposito.

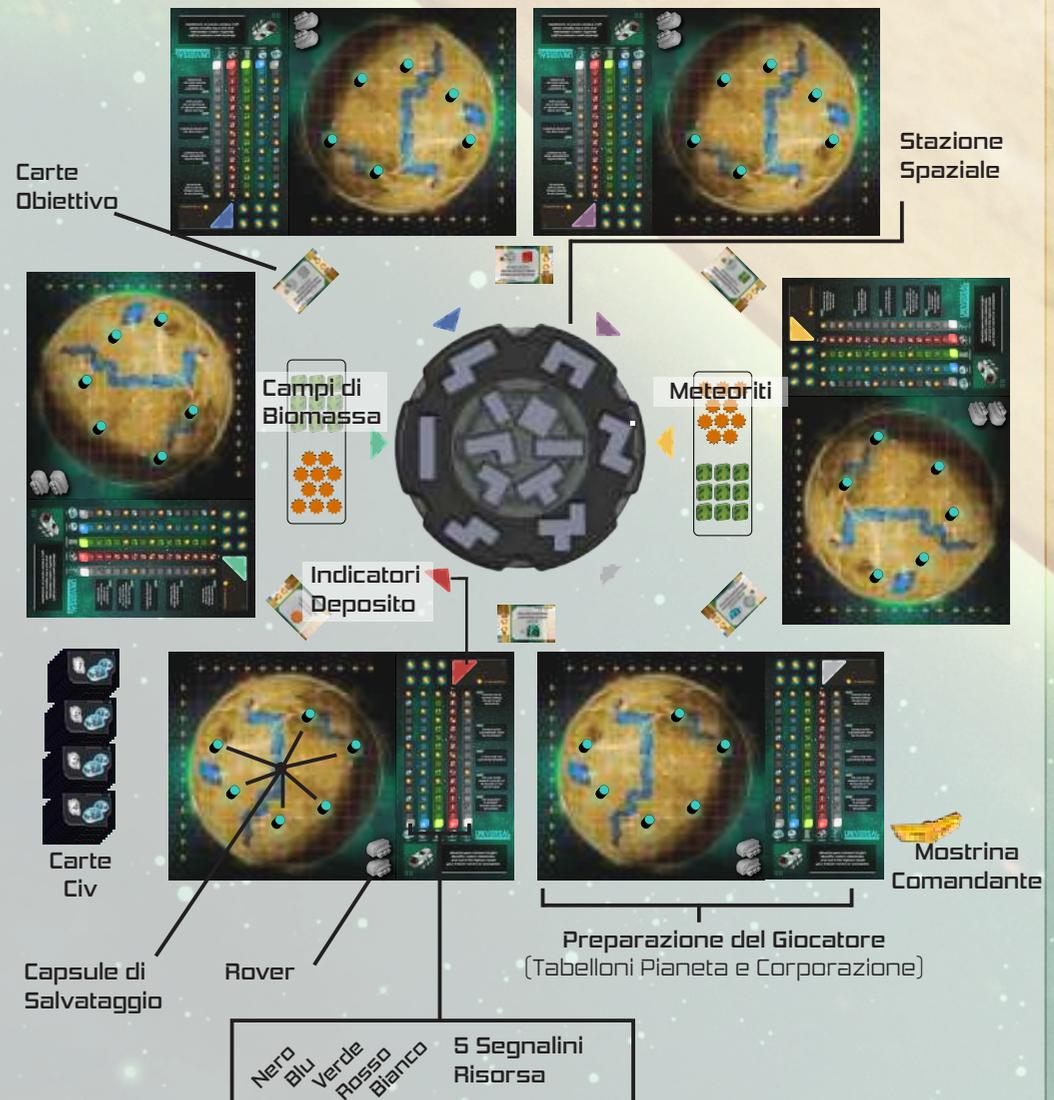
 Es: 2 x Rover
- 5.) Selezionate casualmente le **CARTE CIV** pari al numero di giocatori più una per ogni rango di carta civ 1, 2, 3, 4. Per esempio, in una partita con 4 giocatori, ci devono essere 5 carte di ciascun rango. Le carte vanno organizzate in pile separate per rango e appoggiate sul tavolo a faccia in giù. Tutte le altre carte civ devono essere rimesse nella scatola.
- 6.) I **METEORITI** e i **CAMPI DI BIOMASSA** devono essere messi da parte e a portata di mano di tutti i giocatori.
- 7.) Mescolate e distribuite le **CARTE OBIETTIVO**. Le carte obiettivo hanno due lati. Usate il lato della carta come indicato dalla griglia sottostante.

	Lato carta	Preparazione degli obiettivi
3-6 giocatori	Vicini	Una carta posizionata tra ogni giocatore
2 giocatori	Vicini	Tre carte posizionate tra i due giocatori
Solitario	Privato	Quattro carte, sceglierne tre con cui giocare

- 8.) Scegliete un giocatore che faccia il comandante della stazione e dategli la **MOSTRINA COMANDANTE**.



SCHEMA DELLA PREPARAZIONE



PREPARAZIONE DELLA STAZIONE

Prima di iniziare la partita, caricate la **STAZIONE SPAZIALE** con le **TESSERE POLIMINO**. Ogni sezione della stazione spaziale, chiamata **DEPOSITO**, deve essere caricata con due pile di dodici tessere ciascuna. Tutte le tessere di una pila devono avere la stessa forma e lo stesso orientamento.

Le tessere devono essere organizzate in un anello interno (tessere piccole) e in uno esterno (tessere grandi). Posizionate l'anello interno prima di cominciare a giocare, in modo da creare una configurazione variabile per l'intera partita.



Vedere lo schema qui sopra per una configurazione consigliata o createne una vostra. Ogni deposito ha sempre una pila di tessere grandi e una di piccole.

Ideazione: Ryan Lambert and Adam Rehberg

Illustrazione: Yorgo Manis

Grafica: Yorgo Manis e Adam Rehberg

Traduzione: Fabio Piovesan

Ringraziamenti Speciali: ai sostenitori di Kickstarter

Copyright Adam's Apple Games 2020. Tutti i diritti riservati.



HOW TO PLAY

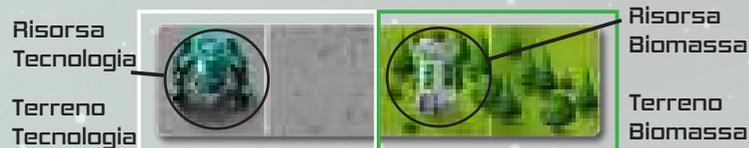
Ogni round, il comandante della stazione può ruotare la stazione spaziale di quanto vuole, tanto o poco, finché un qualsiasi DEPOSITO non è direttamente di fronte a se stesso o al suo indicatore deposito. Al contrario, il comandante della stazione può scegliere di non ruotare la stazione spaziale, lasciandola esattamente com'è.

Una volta che il comandante della stazione ha finito di ruotare la stazione, tutti i giocatori devono selezionare una delle due tessere dal deposito corrispondente al loro indicatore deposito. La selezione delle tessere è simultanea per tutti i giocatori.



Tutti i giocatori piazzano sulla griglia del loro pianeta la tessera che hanno selezionato, secondo le **Regole di Piazzamento delle Tessere**.

Ogni tessera è divisa in due sezioni. Ciascuna sezione contiene una Risorsa ed è coperta dal Terreno che corrisponde a quella risorsa.



Dopo che la tessera è stata piazzata, fate avanzare i segnalini risorsa sul vostro tabellone corporazione una volta per ciascuna risorsa sulla tessera, a prescindere dalla dimensione della tessera.



Nota: Sul tabellone della vostra corporazione non c'è un tracciato o un segnalino risorsa per l'energia, poiché funziona diversamente da Civ, Acqua, Biomassa, Rover e Tecnologia.

Ogni volta che una tessera con un simbolo meteorite viene piazzata sul vostro pianeta, collocate **immediatamente** una **METEORITE** sopra il simbolo meteorite. Le caselle con un meteorite impediscono di segnare la riga e la colonna del pianeta in cui si trova il meteorite.



Dopo che tutti i giocatori hanno selezionato una tessera e hanno finito di far avanzare i loro segnalini risorsa, la mostrina comandante passa al giocatore successivo in senso orario e inizia un nuovo round.

FINE DELLA PARTITA

La partita finisce quando un giocatore non può piazzare legalmente alcuna tessera dal suo deposito (A) o quando un deposito della stazione spaziale è completamente vuoto (B).

A. Quando un giocatore non può piazzare legalmente una delle due tessere del suo deposito, tutti i giocatori terminano il round come di consueto e la partita è finita. Eventuali giocatori che non possano piazzare legalmente una tessera ne selezionano comunque una e avanzano sui loro tracciati per ENTRAMBE le risorse sulla tessera, ma non la piazzano sul loro pianeta. Vedere la sezione dei punteggi per calcolare i punti vittoria finali.

B. Se entrambe le pile di tessere di un deposito sono completamente vuote, la partita finisce al termine del round in cui il deposito è stato svuotato.

Importante: Un giocatore, che può giocare una delle due tessere davanti a sé, deve giocare quella tessera e la partita continua.

TILE PLACEMENT RULES

PRIMA IL PERIMETRO: La prima tessera da piazzare sul pianeta di un giocatore deve toccare il perimetro della griglia del pianeta.

ADIACENZA DELLE TESSERE: Le tessere successive da piazzare devono essere adiacenti a un'altra tessera (ortogonalmente adiacenti ad almeno un'altra tessera già posizionata, in orizzontale o in verticale, ma non in diagonale).

SINGOLO STRATO: Le tessere non possono essere piazzate una sopra l'altra.

NESSUNA SOVRAPPOSIZIONE: Le tessere non possono essere piazzate sovrapposte né al di fuori della griglia del pianeta.

ALLINEAMENTO ALLA GRIGLIA: Le tessere devono essere piazzate allineate alle caselle della griglia del pianeta.

DISTRUZIONE: Se una tessera viene piazzata su una capsula di salvataggio o su un rover, la capsula di salvataggio o il rover vengono distrutti e rimossi dalla partita in modo permanente.



La prima tessera piazzata deve toccare il perimetro del pianeta.

Le tessere piazzate successivamente devono essere **ortogonalmente adiacenti** ad almeno un'altra tessera.

Nota: Esistono regole di piazzamento specifiche per entrambi i tipi di tessera Acqua ed Energia. Vedere le sezioni Risorsa Acqua e Risorsa Energia più avanti.





TRACCIATI RISORSA

Ogni tracciato risorsa ha un corrispondente **SEGNALINO RISORSA** traslucido che inizia a 0 e avanza (si muove di una posizione verso l'alto) durante la partita. Ogni volta che un segnalino risorsa avanza, il giocatore riscuote il beneficio sotto il segnalino, se possibile.

 Le medaglie (Punti Vittoria) vengono reclamate alla fine della partita in base alla posizione dei segnalini risorsa. Segnate la medaglia di valore più alto che ciascun segnalino ha superato o copre attualmente sul tracciato che occupa.

 I potenziamenti di sinergia vengono reclamati immediatamente. Quando reclama un potenziamento di sinergia, il giocatore deve far avanzare un qualsiasi singolo segnalino una volta (obbedendo alle regole del tracciato risorsa e riscuotendo il beneficio sotto il segnalino).

Se un segnalino risorsa avanza fino alla cima di un tracciato, alla fine della partita il giocatore reclama le medaglie massime del tracciato, ma non beneficia di ulteriori piazzamenti di tessere di questa risorsa. **La risorsa rover è l'eccezione a questa regola.**



Oltre alle medaglie e ai potenziamenti di sinergia, ciascun tracciato risorsa può avere un beneficio unico come obiettivo intermedio associato ad esso.



TRACCIATO RISORSA CIV

"La corsa all'innovazione e alla scoperta richiede persone."



Obiettivo Intermedio Civ Quando un giocatore fa avanzare il suo segnalino su un obiettivo intermedio civ, prende tutte le carte civ rimanenti del rango corrispondente dal centro del tavolo e deve sceglierne una da tenere. Rimette tutte le carte civ rimanenti a faccia in giù al centro del tavolo.

 Una volta scelta una carta, riscuotete immediatamente i benefici della carta scelta solo se è etichettata come **Immediata**.

 Se una carta è etichettata **End Game**, tenetela accanto al vostro tabellone corporazione come informazione segreta da rivelare alla fine della partita.

Se durante un round due o più giocatori raggiungono l'obiettivo intermedio civ dello stesso rango, devono selezionare le loro carte in ordine orario a partire dal comandante della stazione.

È possibile che un rango di carte civ possa avere zero carte rimanenti, se giocate con moduli o corporazioni asimmetriche. In questo caso, il giocatore che raggiunge l'obiettivo intermedio non è in grado di reclamare una carta civ.

TRACCIATO RISORSA ACQUA

"L'acqua non è un obiettivo intermedio, piuttosto è essenziale per la vita stessa."



Una tessera con una risorsa acqua obbedisce alle normali regole di piazzamento delle tessere, ma ha un'ulteriore regola di piazzamento richiesta per far avanzare il segnalino acqua. Una qualsiasi casella di terreno acqua sulla tessera deve essere piazzata direttamente sul ghiaccio planetario per far avanzare il segnalino acqua come risultato della risorsa acqua della tessera. Se il terreno acqua della tessera non è piazzato sul ghiaccio planetario, può ancora essere piazzato legalmente, ma il segnalino acqua non avanza.



La tracciato acqua non ha un obiettivo intermedio unico, ma è denso di medaglie.

TRACCIATO RISORSA ROVER

"La squadra di pulizia dei meteoriti è sempre pronta per il servizio."



Quando un giocatore fa avanzare il suo segnalino su un obiettivo intermedio rover, piazza immediatamente un rover dal suo tabellone corporazione a una qualsiasi casella della griglia dell'ultima tessera che ha piazzato. Se l'ultima tessera che ha piazzato contiene un meteorite, può piazzare il suo rover sul meteorite, raccogliendolo immediatamente.



Obiettivo Intermedio Rover

Benefici Multipli: Ottieni 3 movimenti del rover e un potenziamento di sinergia.

Movimento del Rover: Quando un giocatore fa avanzare il suo segnalino rover su un numero, muove i suoi rover di un totale di caselle combinato pari a questo numero.

- Il movimento del rover è ortogonalmente adiacente e deve seguire la griglia del pianeta, dove un movimento è una casella sulla griglia del pianeta.
- Il movimento del rover può essere diviso tra più rover.
- I rover possono muoversi sia sulle tessere che sulla griglia del pianeta.
- I rover possono fare marcia indietro.
- Se il segnalino rover raggiunge la cima del tracciato, guadagnate ancora movimento ogni volta che piazzate una successiva tessera rover. (X[∞])



Esempio: Un movimento da quattro del rover viene diviso tra due rover (1-3) e (4), che raccolgono una capsula di salvataggio (2) nel processo.

Raccogliere un Meteorite/Capsula di Salvataggio: Spostate il rover su o attraverso un meteorite/capsula di salvataggio per raccogliarlo e mettete il componente raccolto sul vostro tabellone giocatore.

Un componente (tessera, campo di biomassa, meteorite da una carta evento) che viene posto su un rover distrugge il rover.

È possibile che un giocatore distrugga tutti i suoi rover. È possibile che non sia disponibile alcun rover sul tabellone corporazione quando si rivendica un obiettivo intermedio rover.



TRACCIATO RISORSA TECNOLOGIA

"La tecnologia è ciò che ci divide dal nostro ambiente."



**Obiettivo
Intermedio
Tecnologia**

Quando un giocatore fa avanzare il suo segnalino su un obiettivo intermedio tecnologia, sblocca una potente tecnologia che può essere usata ogni turno per il resto della partita (a meno che sia indicato diversamente).

Esempi di Livelli Tecnologia: Universal Coalition

L v l

1: Le restrizioni

di piazzamento sull'adiacenza delle tessere possono essere ignorate.

Lvl 2: Puoi conservare i campi di biomassa per piazzarli alla fine della partita.

Lvl 3: +1 ogni volta che ottieni un movimento del Rover.

Lvl 4: Doppio avanzamento dell'acqua dal piazzamento delle tessere.

Lvl 5: Non è influenzato dai colpi di meteorite. Non posizionate i meteoriti.

Chiarimenti:

Lvl 4: Fate avanzare il vostro segnalino acqua due volte invece di una quando l'avanzamento avviene a causa del piazzamento delle tessere. Riscuotete i benefici come di consueto da ogni avanzamento. Non fate avanzare due volte il vostro segnalino acqua come risultato di potenziamenti di sinergia, carte evento o tessere che non avete piazzato.



RISORSA ENERGIA

"Quando viene sfruttata, l'energia trasforma la carenza in efficienza."

Non c'è alcun tracciato risorsa energia rappresentato sul tabellone corporazione. Quando viene piazzata una tessera contenente una risorsa energia, la risorsa energia fa avanzare un'altra risorsa di vostra scelta, limitata alle seguenti opzioni.

1.) La risorsa non-energia sulla tessera che avete piazzato.

2.) La risorsa di un qualsiasi terreno che sia ortogonalmente adiacente all'area di terreno energia stabilita dal vostro piazzamento della tessera.

Esempio 1:

Una tessera contenente una risorsa energia viene piazzata e non è adiacente a nessun'altra tessera. Di default, la risorsa energia farebbe avanzare il segnalino civ. Anche la risorsa civ della tessera farebbe avanzare il segnalino civ secondo le normali regole.



Esempio 2:

Una tessera contenente una risorsa energia viene piazzata ed è adiacente ad altre tessere. Scegliete di far avanzare una risorsa in base ai terreni ortogonalmente adiacenti all'area di terreno energia stabilita dal vostro piazzamento.

(Civ, Tecnologia, Acqua)

La risorsa rover nell'"Esempio 2" non può essere fatta avanzare, perché non si collega all'area di terreno energia.



Chiarimenti:

Non è necessario che il terreno acqua sia sopra al ghiaccio planetario per essere scelto per l'avanzamento di una risorsa energia.



TRACCIATO RISORSA BIOMASSA

"La biomassa è il dato di fatto organico che nulla viene sprecato."



**Obiettivo
Intermedio
Biomassa**

Quando un giocatore fa avanzare il suo segnalino su un obiettivo intermedio biomassa, guadagna un **Campo di Biomassa** e lo piazza immediatamente sul suo pianeta, seguendo le normali regole di piazzamento.

I campi di biomassa contengono terreni biomassa, ma non contengono una risorsa biomassa e non fanno avanzare il segnalino biomassa. I campi di biomassa vi aiutano a completare righe e colonne sul vostro pianeta.

PUNTEGGIO DI FINE PARTITA

Prima di segnare i punti, assicuratevi che tutti i giocatori abbiano piazzato tutti i campi di biomassa posseduti, eseguito tutte le tecnologie di corporazione di fine partita e avanzato eventuali segnalini dovuti alle carte civ di fine partita.

Medaglie totali = Punteggio finale

A.) Segnate medaglie per OGNI RIGA E COLONNA COMPLETA del vostro pianeta, purché non abbia un meteorite o una casella vuota della griglia. Ogni riga e colonna segna 1 PV, 2 PV o 3 PV, in base alla medaglia a lato o sopra di essa, rispettivamente.

B.) Segnate la medaglia di valore più alto che ogni segnalino ha superato o copre attualmente sul tracciato che occupa.

C.) Segnate medaglie per le capsule di salvataggio e per i meteoriti raccolti nella vostra area di punteggio. Una medaglia per ogni capsula di salvataggio, di default. Una medaglia ogni tre meteoriti, arrotondando per difetto, di default.

(È possibile migliorare questi rapporti tramite carte civ, ecc.)

D.) Segnate le medaglie per le vostre carte civ etichettate come End Game.



E.) Segnate medaglie in base alla carta obiettivo privato per qualsiasi vostro obiettivo privato completato (solo se giocate con il Modulo Obiettivo Privato o in modalità solitaria).

F.) Infine, segnate delle medaglie in base alle carte obiettivo vicini, se il vostro pianeta è il vincitore nel confronto con quello del vostro vicino adiacente (saltate questo passaggio se giocate in solitario).

In caso di pareggio, vince il giocatore con il minor numero di caselle della griglia non coperte. Se c'è ancora un pareggio, vince il giocatore con il minor numero di meteoriti rimasti sul proprio pianeta.

FAQ

Posso prendere una tessera per vedere se si adatta al mio pianeta? Sì. Tuttavia prendere una tessera permette ai giocatori di vedere la tessera sottostante. Se diventa un problema, il tavolo dovrebbe creare una regola casalinga per le partite future.

Posso capovolgere la tessera per piazzarla? Sì. L'illustrazione è identica su entrambi i lati, quindi capovolgere una tessera fa parte delle scelte.

Posso scegliere quale segnalino far avanzare per primo? Sì. Può essere vantaggioso in certe situazioni far avanzare un segnalino prima dell'altro.

ESEMPIO DI PUNTEGGIO

È stata attivata la fine della partita, perché un giocatore non è stato in grado di piazzare legalmente nessuna delle due tessere dal suo deposito. Il giocatore ha selezionato la tessera raffigurata e ha fatto avanzare il suo segnalino acqua due volte, in base alle risorse della tessera scelta. Dato che la tessera non è stata piazzata, non ha beneficiato del Lvl Tecnologia 4 sbloccato quando ha fatto avanzare il suo segnalino acqua. Inoltre il simbolo meteorite è stato ignorato, perché la tessera non è stata piazzata sul suo pianeta.



Tutti i giocatori hanno confermato di aver finito di far avanzare i loro segnalini risorsa e di aver piazzato eventuali campi di biomassa conservati. A questo punto è utile rimuovere dal pianeta i rover e le capsule di salvataggio non raccolte, per assicurarsi che il pianeta venga segnato correttamente.



F(1). Obiettivo Vicini
21 caselle di terreno rover è maggiore del vicino di sinistra.
5 medaglie

A. Pianeta
15 medaglie

C(1). Capsule di Salvataggio
4 medaglie

F(2). Obiettivo Vicini
3 x risorse biomassa sul bordo è pari al vicino di destra.
2 medaglie



B. Tracciati Risorsa
Segnalino Civ
1 medaglia

C(2). Meteoriti
1 medaglia

Segnalino Acqua
7 medaglia

Segnalino Biomassa
1 medaglia

Segnalino Rover
5 medaglia

Segnalino Tecnologia
1 medaglia

Totale =
15 medaglia



D. Carte Civ
1 medaglia



Planet	15
Resource Tracks (1 resource per round or scoring)	15
Lifepods (1 for each in scoring area)	4
Meteorites (1 for 3 Meteorites collected)	1
CIV cards (1 for each card)	1
Objectives (all private and neighbor)	7
* Rate may be improved with civ cards	
TOTAL	43

MODULI OPZIONALI

VARIANTE PER DUE GIOCATORI

Per massimizzare la strategia e la pianificazione, in particolare in una partita con due giocatori, ad ogni round la stazione spaziale dovrebbe essere ruotata in senso orario di un deposito, invece di lasciare al comandante della stazione la scelta del suo orientamento. Ogni round seguente, la stazione dovrebbe essere ruotata di un deposito. Tutte le altre regole sono le stesse.



MODULO OBIETTIVO PRIVATO

Le carte obiettivo hanno due lati. Il lato dell'obiettivo vicini viene sempre usato nelle partite con più giocatori. Il lato dell'obiettivo privato viene sempre usato nelle partite in solitario.

In una partita con più giocatori, potete utilizzare opzionalmente gli obiettivi privati oltre a quelli vicini. Ogni giocatore deve scegliere una delle due carte obiettivo privato che gli sono state consegnate e rimettere l'altra carta nella scatola.

Una volta che tutti i giocatori hanno scelto un obiettivo privato, possono essere distribuiti gli obiettivi vicini. Gli obiettivi privati possono essere tenuti a faccia in giù fino alla fine della partita. Le carte obiettivo privato vengono segnate alla fine della partita, se complete.



MODULO MAZZO EVENTI

Il **MAZZO EVENTI** consiste di 20 carte evento. Una carta viene rivelata ed eseguita ad ogni round, per simulare le difficoltà che si potrebbero affrontare durante lo sviluppo di un pianeta.

Il mazzo eventi può essere aggiunto alle partite con più giocatori e dovrebbe sempre essere usato durante le partite in solitario.

Importante: Se possibile tutte le carte evento devono essere eseguite da tutti i giocatori, ma vanno ignorate se la carta evento ha come unica conseguenza l'attivazione della fine della partita.

PREPARAZIONE DEL MAZZO EVENTI

1.) Dividete il mazzo eventi in tre pile di carte, distinte per tipo di evento (allarme rosso, arancione, verde).

2.) Se sta giocando più di un giocatore, rimuovete tutte le carte evento "Solo Mode Only".



3.) Create un mazzo eventi di 20 carte da usare durante la partita, prendendo a caso le carte dai tre tipi di eventi. Il mazzo eventi può essere personalizzato, selezionando maggiormente i punitivi allarmi rossi o i meno punitivi verdi e arancioni.



FUNZIONAMENTO DEL MAZZO EVENTI

1. Ogni round, una volta fermate tutte le rotazioni della stazione spaziale, pescate immediatamente la prossima carta evento ed eseguite l'azione della carta. **Tutte le azioni devono essere eseguite, se possibile, per tutti gli eventi e per tutti i giocatori.**

2. Giocate il resto del round secondo le normali regole di Planet Unknown.

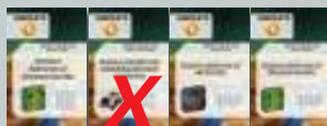
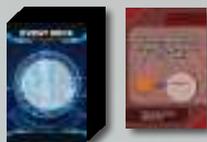
Condizione Aggiuntiva di Fine Partita: L'ultima carta del mazzo eventi attiva l'ultimo round di gioco come condizione aggiuntiva di fine partita.

PREPARAZIONE DELLA MODALITÀ

1.) Prepara il pianeta, il tabellone corporazione, le carte civ, i campi di biomassa, i meteoriti e le capsule di salvataggio seguendo la preparazione per una partita con più giocatori. Ruota la stazione spaziale in modo che ci sia un deposito casuale di fronte a te.

2.) Mescola e pesca 4 carte obiettivo. Guardando il lato obiettivo privato, delle 4 carte scegline 3 da tenere per stabilire gli obiettivi di questa partita.

3.) Prepara il mazzo eventi in base al livello di sfida che hai scelto di accettare (vedi Preparazione del mazzo eventi e Funzionamento del mazzo eventi).



COME SI GIOCA IN MODALITÀ

La partita in solitario segue tutte le stesse regole di una partita con più giocatori. Tuttavia, ad ogni round invece di scegliere il deposito da cui selezionare le tessere, ruota la stazione spaziale di un deposito in senso orario.

1. Ruota la stazione spaziale di un deposito in senso orario.
2. Pesca ed esegui un nuovo evento, se possibile.
3. Termina il resto del round secondo le normali regole di Planet Unknown.

PUNTEGGIO OBIETTIVO DELLA MODALITÀ SOLITARIO

Il punteggio obiettivo preliminare per la partita in solitario è di 60 medaglie e il tuo punteggio obiettivo finale viene adeguato in base alla composizione del mazzo eventi.

	Punteggio Obiettivo Preliminare		60 Medaglie
	Allarmi Rossi	Allarmi Arancioni	Allarmi Verdi
0-2	Zero	Zero	Zero
3-6	-5	-1	+3
7-10	-7	-2	+6
11-14	-9	-3	+9
15+	-11	-4	+12

Mazzo Eventi di Esempio

8 Allarmi Rossi	3 Allarmi Arancioni	9 Allarmi Verdi
(-7 medaglie)	(-1 medaglia)	(+6 medaglie)

Punteggio Obiettivo Preliminare	60 Medaglie
Adeguamenti del Mazzo Eventi di Esempio	-7 -1 +6 = -2 medaglie
Punteggio Obiettivo Finale di Esempio	58 medaglie

Quando la partita è finita, confronta il tuo punteggio finale con il punteggio obiettivo finale. Trova il tuo risultato qui sotto.

-15 medaglie	Fallimento critico. Avremo bisogno di un altro pianeta.
-10 medaglie	Segni di altri sopravvissuti?
-5 medaglie	Capacità scarse, ma almeno si sopravvive.
Punteggio obiettivo	Missione compiuta e lavoro ben fatto.
+5 medaglie	Lavoro eccellente, ti sei guadagnato una promozione.
+10 medaglie	Questo potrebbe essere il miglior pianeta che abbiamo visto finora.
+15 medaglie	Tutte le stelle si sono allineate grazie a te, planetista.

CORPORAZIONI ASIMMETRICHE

Ogni tabellone corporazione ha un lato simmetrico e uno asimmetrico. Il lato simmetrico permette a tutti i giocatori di giocare la stessa partita con le stesse regole. Il lato asimmetrico consente a ciascun giocatore di controllare una corporazione unica con un set di regole individuale. Ogni corporazione unica è spiegata di seguito. I giocatori possono giocare con il lato simmetrico o asimmetrico o una combinazione di entrambi.

Republic

- Lvl 5** Guarda tutte le carte civ rimanenti e tienine due. Fine della partita.
- Lvl 4** Ottieni un potenziamento di sinergia quando rivendichi un obiettivo intermedio civ.
- Lvl 3** Teletrasporta il tuo rover tra due risorse civ qualsiasi. Costa un movimento.
- Lvl 2** Aggiungi alle tue scelte una carta del rango successivo quando rivendichi un obiettivo intermedio civ.
- Lvl 1** Ottieni movimento in base al tuo segnalino rover quando selezioni una tessera civ.



REPUBLIC

Republic: Devi far regredire un altro segnalino ogni volta che rivendichi un obiettivo intermedio dal tracciato civ. Non riscuoti benefici quando regredisci.

Vantaggio: 7 x obiettivi intermedi civ
Debolezza: 1 x rover, regressione

You must regress another tracker each time you claim a milestone from the civ track. Do not claim benefits when you regress.

Chiarimenti:

Il Lvl Tecnologia 1 è un guadagno immediato di movimento anche prima di piazzare la tua tessera. Se il tuo segnalino rover non è in una posizione con movimento del rover, allora non ottieni alcun movimento.

Esempio di Lvl Tecnologia 2:

Con il Lvl Tecnologia 2 sbloccato, il giocatore rivendica un obiettivo intermedio civ di rango 3. Il giocatore prende tutte le carte del rango 3 più una carta a caso del rango 4 e ne sceglie una da tenere. Tutte le carte vengono poi rimesse nelle pile dei loro rispettivi ranghi.

Fai regredire un altro segnalino (M) - Sposta un qualsiasi segnalino risorse non-civ di una posizione verso il basso sul tracciato risorsa. Non riscuoti benefici.

Abbiamo investito nei migliori talenti per vincere la corsa alle scoperte e all'innovazione."

Wormhole Corp.

- Lvl 5** I campi di biomassa possono essere piazzati per distruggere i meteoriti.
- Lvl 4** I campi di biomassa possono essere conservati e piazzati alla fine della partita.
- Lvl 3** Ottieni due campi di biomassa invece di uno. Una volta per round.
- Lvl 2** I campi di biomassa possono essere piazzati sopra una tessera.
- Lvl 1** I campi di biomassa possono essere piazzati sopra una tessera.



WORMHOLE CORP.

Wormhole: Fai avanzare il tuo segnalino biomassa per il piazzamento delle tessere soltanto quando espandi un'area di terreno biomassa. Scegli solo un beneficio ogni volta che fai avanzare il segnalino biomassa.

Vantaggio: Campi di biomassa in eccedenza
Debolezza: Restrizioni nel piazzamento delle tessere

Advance your Biomass tracker from tile placement only when you expand a Biomass terrain area.

Choose only one benefit each time you advance the biomass tracker.

Chiarimenti:

Il Lvl Tecnologia 2 può essere usato per ottenere connessioni di terreno biomassa, ma non si può piazzare un campo di biomassa su un meteorite.

Il Lvl Tecnologia 5 permette di piazzare un campo di biomassa su un meteorite a fine partita, distruggendo così il meteorite.

"Abbiamo trovato un modo per accelerare l'accumulo di biomassa sul pianeta."

Esempio:

Il giocatore fa avanzare il segnalino e sceglie di guadagnare un campo di biomassa invece di un avanzamento gratuito del suo segnalino civ.

Ci sono sempre due scelte quando si avanza. Le medaglie non sono incluse nelle scelte, ma vengono segnate alla fine della partita secondo le normali regole di punteggio del segnalino risorsa.



- Lvl 5 Riposiziona una capsula di salvataggio raccolta. Una volta per round.
- Lvl 4 I rover che si muovono su un terreno energia non spendono movimento.
- Lvl 3 Riposiziona una capsula di salvataggio raccolta quando piazzati una tessera energia.
- Lvl 2 Riposiziona immediatamente tre capsule di salvataggio raccolte. Una volta per partita.
- Lvl 1 Il tuo rover può muoversi in diagonale.



Cosmos: Scegli di posizionare su un tracciato risorsa o sulla tua area di punteggio una capsula di salvataggio raccolta. I tuoi segnalini saltano le capsule di salvataggio quando avanzano. I benefici e le medaglie coperti dalle capsule di salvataggio vengono ignorati.

Vantaggio: Motore di avanzamento
Debolezza: Punteggio della capsula di salvataggio, 1 x Rover, le capsule di salvataggio coprono i benefici

Choose to position a collected Wopod onto your resource track or your scoring area. Your tracker's skip over Wopods when advancing. Benefits and medals covered by Wopods are ignored.

Chiarimenti:

- 1.) Puoi posizionare le capsule di salvataggio in modo tale che un segnalino passi sopra più di una capsula di salvataggio alla volta.
- 2.) Le capsule di salvataggio ottengono medaglie solo se si trovano sulla tua area di punteggio alla fine della partita. Puoi usare la tua tecnologia per riposizionarle sull'area di punteggio più avanti nella partita.

Esempio:

Fai avanzare il segnalino biomassa una volta e salti la capsula di salvataggio, perché la capsula di salvataggio occupa la prossima posizione nel tracciato. Non ottieni il potenziamento di sinergia sotto la capsula di salvataggio, ma rivendichi l'obiettivo intermedio biomassa.



- Lvl 5 Fai avanzare il tuo segnalino rover. Una volta per round.
- Lvl 4 Distruggi un meteorite consegnandolo al terreno acqua.
- Lvl 3 Ottieni un campo di biomassa quando raccogli un meteorite.
- Lvl 2 Guadagni un movimento per ogni rover che trasporta un meteorite all'inizio del round.
- Lvl 1 Le tessere rover possono essere piazzate ignorando le restrizioni di piazzamento delle adiacenze.



Horizon Group: Per raccogliere un meteorite, il tuo rover deve raccoglierlo e consegnarlo a una risorsa rover sul tuo pianeta.

Vantaggio: 4 x Rover
Debolezza: Requisiti di raccolta e consegna

To collect a meteorite, your rover must pick it up and deliver it to a rover resource on your planet.

Chiarimenti:

Ogni rover può tenere un meteorite sopra di sé. Un rover raccoglie un meteorite quando è piazzato sopra, arriva sopra o si muove attraverso il meteorite [A]. Un rover consegna un meteorite che trasporta quando arriva sopra o si muove attraverso una risorsa rover [B]. Un rover distrugge un meteorite che trasporta quando arriva sopra un terreno acqua [C].



"Abbiamo intenzione di prendere slancio usando tutto ciò che abbiamo a disposizione. Il design delle capsule di salvataggio è particolarmente intrigante."

"Siamo pronti a partire con una doppia flotta di Rover al tuo comando."

Jump Drive

- F** Pesca 3 obiettivi e scegline uno per il quale tutti i giocatori competono. Una volta per partita.
- E** Scegli un segnalino e rivendica tutti i benefici della sua fila. Una volta per partita.
- D** Puoi trattare una risorsa tecnologia come energia durante il piazzamento delle tessere.
- C** Fai avanzare il segnalino due volte quando usi un potenziamento di sinergia. Una volta per round.
- B** Teletrasporta un rover in una casella dello stesso terreno. Costa un movimento. Una volta per round.
- A** Ottieni un potenziamento di sinergia invece di un campo di biomassa. Una volta per round.

Jump Drive: Scegli di posizionare sulla tua tecnologia o sulla tua area di punteggio una capsula di salvataggio raccolta. Una capsula di salvataggio piazzata sulla tecnologia sblocca la tua tecnologia in qualsiasi ordine.

Vantaggio: Flessibilità, 6 x Tecnologia
Debolezza: Punteggio della capsula di salvataggio, 1 x Rover

Choose to place a collected Medpod onto your tech or your scoring area.

A Medpod placed onto tech unlocks the tech in any order.

Chiarimenti:
Una tecnologia può essere utilizzata immediatamente quando viene sbloccata.

Siate consapevoli del fatto che Jump Drive ha poco incentivo a far avanzare il proprio segnalino risorsa tecnologia, in quanto ottiene meno medaglie quanto più avanza la tecnologia.

Tecnologia D: Trattare la risorsa tecnologia come una risorsa energia durante il piazzamento delle tessere si applica solo al piazzamento delle tessere e non alle risorse di fine partita.

Tecnologia E: Una fila consiste di cinque posizioni sul tracciato risorsa che si estendono su tutti i tracciati risorsa del tabellone corporazione, come designato dalla posizione corrente del segnalino.

"Abbiamo stabilito un collegamento con un'altra civiltà galattica. Sono pronti a dotarci di una tecnologia potente a spese delle nostre capsule di salvataggio."

- Lvl 5** Ottieni un potenziamento di sinergia quando piazzati una tessera risorsa acqua.
- Lvl 4** Ottieni un campo di biomassa quando piazzati una tessera risorsa acqua.
- Lvl 3** Fai avanzare il tuo segnalino acqua una volta se piazzati la tua tessera senza coprire ghiaccio.
- Lvl 2** Guadagni un movimento per ogni rover che inizia il round su un terreno acqua.
- Lvl 1** Salta un altro segnalino che blocca il tuo avanzamento.

Oasis Ultd.: Fai avanzare il tuo segnalino acqua una volta per ogni casella di terreno acqua che copre il ghiaccio del pianeta. Ottieni i benefici dell'avanzamento del tuo segnalino acqua anche quando avanza su un altro tracciato.

Vantaggio: Manipolazione del segnalino, Medaglie sul tracciato acqua
Debolezza: Tracciato acqua lungo e tortuoso

Advance your water tracker once for each water terrain square that covers planet ice.
Gain the benefits from advancing your water tracker even when it advances onto another track.

Chiarimenti:
Invece di far avanzare semplicemente verso l'alto, il tuo segnalino acqua avanza verso la fine del tracciato risorsa, seguendo sempre il percorso irregolare.

Ogni segnalino risorsa segna le medaglie soltanto una volta in base al suo corrispondente tracciato risorsa.

Lvl Tecnologia 1: Un segnalino deve rimanere sul tracciato corrispondente.

Esempio:

La tessera è piazzata in modo tale che il terreno acqua copra due caselle di ghiaccio del pianeta. Si noti che il segnalino biomassa blocca il segnalino acqua, impedendogli di avanzare due volte.

Tuttavia, se il Lvl Tecnologia 2 è sbloccato, fai avanzare il segnalino acqua due volte sul tracciato acqua. In particolare, salta il segnalino biomassa sull'intersezione acqua/rover e poi fai avanzare di nuovo sull'intersezione acqua/tecnologia e rivendica il beneficio del movimento del rover.

CORPORAZIONI ASIMMETRICHE

Oasis Ultd.



OASIS ULTD.



Makeshift

- Lvl 5** Segna ciascun segnalino come il segnalino con il punteggio più alto sul tracciato che occupa.
- Lvl 4** Fai regredire un qualsiasi segnalino. Una volta per round.
- Lvl 3** Sposta lateralmente un segnalino su un tracciato adiacente invece di farlo avanzare.
- Lvl 2** +1 al movimento del rover se più di un segnalino occupa il tracciato rover.
- Lvl 1** Tratta i tracciati CIV e TECNOLOGIA come adiacenti.

Makeshift: Puoi far avanzare qualsiasi segnalino in diagonale su un altro tracciato adiacente. Ogni segnalino può reclamare qualsiasi beneficio. I Lvl Tecnologia diventano bloccati se nessun segnalino occupa il tracciato Tecnologia.

Vantaggio: Flessibilità, manipolazione del segnalino
Debolezza: Dipendenza dalle risorse

You may advance any tracker diagonally onto an adjacent track. Any tracker may claim any benefit. Tech Lvl's are locked if no tracker is currently unlocking the tech.

Chiarimenti:

Un segnalino risorsa può bloccare l'avanzamento di un altro segnalino risorsa.

I segnalini risorsa ottengono medaglie in base al tracciato che occupano quando la partita finisce.

Lvl Tecnologia 1: I segnalini possono avanzare diagonalmente da CIV a Tecnologia e viceversa.

Lvl Tecnologia 3: Uno spostamento laterale è quando un giocatore sposta un segnalino orizzontalmente su un tracciato risorsa adiacente e ne rivendica il beneficio.

Lvl Tecnologia 4: Regresso (M) - Sposta un segnalino risorsa di una posizione verso il basso sul tracciato risorsa. Non richiedere benefici.

"Non ci dispiace essere in ritardo alla festa e abbiamo intenzione di recuperare con il nostro approccio da attaccabrighe."



CORPORAZIONI ASIMMETRICHE

- Lvl 5** Fai avanzare il tracciato flusso. Una volta per round.
- Lvl 4** Raccogli un meteorite quando piazzati una tessera risorsa corrispondente al tracciato flusso.
- Lvl 3** Migliora il tracciato flusso.
 - +1 al rango della carta Civ quando raggiungi un obiettivo intermedio.
 - Doppio potenziamento di sinergica sul tracciato acqua.
 - Prendi due campi di biomassa invece di uno.
 - +1 quando ottieni movimento del rover.
- Lvl 2** Fai avanzare un segnalino al prossimo obiettivo intermedio del tracciato flusso. Una volta per partita.
- Lvl 1** Guadagna due movimenti per ogni rover che inizia sul terreno del tracciato flusso.

Flux Industries: Il tuo talloncino Flusso designa uno dei tuoi tracciati come il tracciato flusso. Ogni volta che sblocchi un livello di tecnologia, puoi riposizionare il tuo talloncino flusso. Solo la tua tecnologia sbloccata più di recente è disponibile.

Vantaggio: Livello di potenza, Versatilità
Debolezza: Una tecnologia disponibile alla volta

Your flux token designates one of your resource tracks as the flux track. Whenever you unlock a tech, you may reposition your flux token.

Only your most recently unlocked tech is available.

Chiarimenti:

Lvl Tecnologia 2: Quando sblocchi il Lvl Tecnologia 2, scegli il tracciato flusso normalmente. Puoi far avanzare il tuo segnalino al prossimo obiettivo intermedio sul tracciato flusso in qualsiasi momento prima di sbloccare il Lvl Tecnologia 3.

Lvl Tecnologia 3: Soltanto i benefici del tracciato flusso vengono migliorati. Ignora tutti gli altri miglioramenti che non corrispondono al tracciato flusso.

Lvl Tecnologia 4: Raccogli un meteorite dal tuo pianeta, se possibile.

Flux Industries

- ADVANCE THE FLUX TRACK. ONCE PER ROUND.
- COLLECT A METEORITE WHEN YOU PLACE A TILE MATCHING THE FLUX TRACK.
- IMPROVE THE FLUX TRACK. +1
- ADVANCE ONE TRACKER TO THE NEXT MILESTONE OF THE FLUX TRACK. ONCE PER GAME.
- GAIN TWO MOVEMENT FOR EACH ROVER STARTING ON TERRAIN OF THE FLUX TRACK.

FLUX INDUSTRIES

Ognuno dei tabelloni pianeta ha un lato simmetrico e uno asimmetrico. Il lato simmetrico permette a tutti i giocatori di giocare la stessa partita con le stesse regole. Il lato asimmetrico consente a ciascun giocatore di sviluppare un pianeta unico, a volte contenente una griglia unica o restrizioni uniche di piazzamento delle tessere. Ogni pianeta è spiegato di seguito.

Importante: Le regole di piazzamento delle tessere dei pianeti asimmetrici devono essere seguite, se possibile, ma vanno ignorate se sono unicamente responsabili dell'attivazione della fine della partita.

PIANETI ASIMMETRICI

"La sfida unica di K-273 è il ghiaccio. È instabile e sembra slittare. È meglio evitare qualsiasi sovrapposizione."

273 è il punto di congelamento dell'acqua in Kelvin.



K-273

Non puoi piazzare una tessera che si sovrapponga sia al terreno sia al ghiaccio del pianeta.



"Per ora questa civiltà è pacifica, ma forse non se sei tentato o costretto a eliminare le sue città."

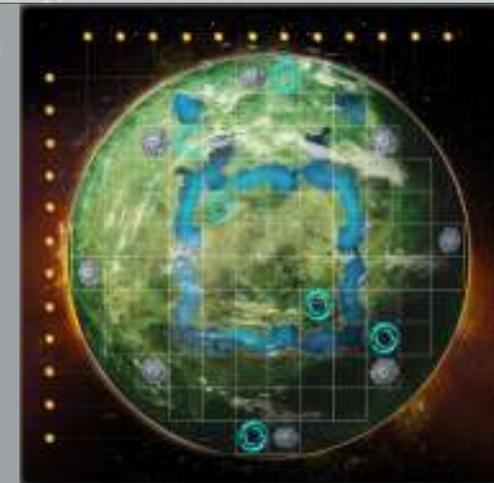
Personificazione della Terra nella mitologia greca.



GAIA

Ogni città non coperta da tessere segna due medaglie. Segna righe e colonne complete come di consueto.

È lecito coprire una città con il piazzamento delle tue tessere, ma ciò avrà un impatto sul tuo punteggio.



"Divisi in quadranti da climi rigidi, gli elementi sono con noi solo quando non sono contro di noi."

Dea greca i cui viaggi sono la ragione delle 4 stagioni.



PERSEPHONE

Ogni quadrante ha una risorsa vietata. Non piazzare una risorsa vietata nel quadrante.

È lecito giocare una tessera che attraversa i quadranti, purché rispetti le restrizioni.



La parola giapponese per tempesta.



ARASHI

Ogni tessera piazzata sull'anello del pianeta deve essere ancorata anche all'esterno dell'anello.

L'anello del pianeta occupa le due righe orizzontali più grandi. I campi di biomassa non possono essere piazzati a copertura dell'anello.



"Il vento sotto l'anello è implacabile. Assicurati di essere ancorato prima di provarlo."

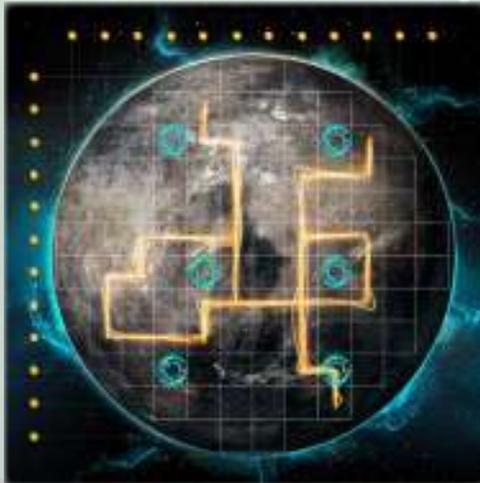
La parola greca per pietra o roccia.



PETRA

Puoi trattare le correnti elettriche come un terreno energia. Non c'è ghiaccio.

Le correnti elettriche contano come terreno energia, se scoperte alla fine della partita.



"Privo di ghiaccio, ma irradiato da una griglia di energia. Utilizza questa energia a tuo vantaggio."

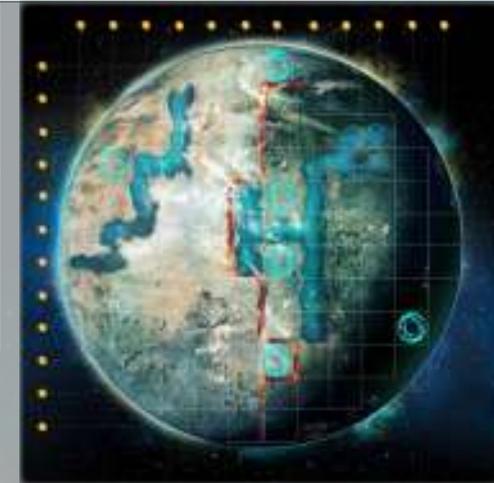
L'abisso profondo nella mitologia greca.



TARTARUS

Le tessere non possono essere piazzate a copertura della fenditura. I rover non possono attraversare la fenditura con un movimento ortogonale.

Ci sono due punti della fenditura che possono essere attraversati, se i tuoi rover hanno una tecnologia di movimento diagonale.



"C'è una fenditura gigantesca al centro che renderà scomode le manovre e il piazzamento."

PIANETI ASIMMETRICI

"Una fossa gigante ha creato un insolito campo gravitazionale che ti fa costruire dall'interno verso l'esterno."

Mostro nel vortice dall'Odissea di Omero.



CHARYBDIS

Il primo piazzamento delle tessere deve coprire una delle quattro caselle centrali.

Dopo il tuo primo piazzamento obbedisci alle consuete regole di piazzamento delle tessere.



La parola maya per giungla.



K'AAK

Il tuo rover non può muoversi sul terreno tossico del pianeta. Puoi piazzare delle tessere sul terreno tossico per neutralizzarlo.

"Le nuvole di sostanza non identificata sono corrosive per la flotta di rover. Si prega di stare alla larga."



"L'ordine è meglio del caos. Devi fare attenzione a non disturbare l'ordine o rischi di trovare il caos."

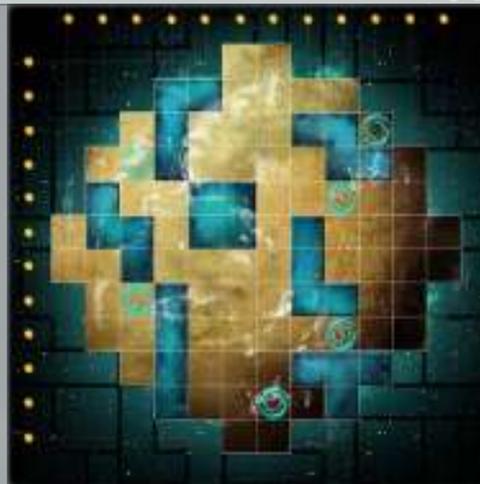
Il creatore di Tetris (1984).



PAJITNOV

Devi essere in grado di far scorrere le tue tessere al loro posto.

La tessera deve essere in grado di "scorrere" in posizione da una qualsiasi direzione. I campi di biomassa possono essere piazzati



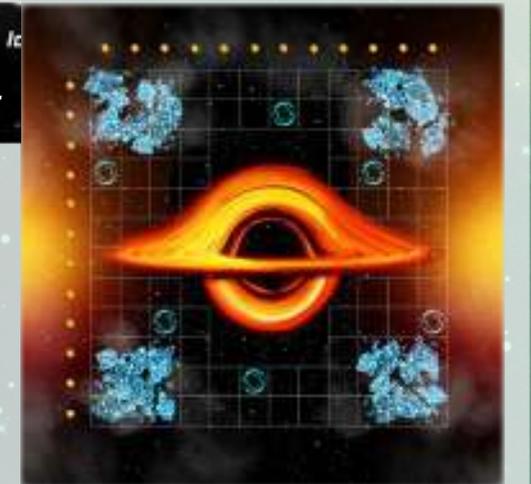
L'estinzione o niente.

OBLIVION

Il ghiaccio si è accumulato negli angoli.

Segna ogni riga e colonna solo una volta come di consueto. Tratta le aree della griglia senza caselle come se non esistessero, quando determini se una riga o una colonna è completa.

"L'assenza di tutti i colori!"



"Tre pianeti sono meglio di un pianeta e un pianeta completo è meglio di un pianeta incompleto."

CERBERUS

Ottieni un bonus di due medaglie per ogni pianeta che le tue tessere coprono completamente.



Cane a 3 teste della mitologia greca.

Gli indicatori angolari determinano l'area della griglia di ogni pianeta. Tratta le aree della griglia senza caselle come se non esistessero, quando determini se una riga o una colonna è completa. Il massimo punteggio possibile è 45 medaglie.



Uno spazio non riempito o vuoto.



LACUNA

Non puoi piazzare tessere a copertura dei buchi del pianeta.

Tratta i buchi come se non esistessero, quando determini se una riga o una colonna è completa.



**Contenuto espandibile incluso in tutte le edizioni Kickstarter (pagina 15).

GLOSSARIO DEI TERMINI

Beneficio – Qualsiasi icona non-medaglia sui tuoi tracciati risorsa.

 **Medaglia** – Il numero sulla medaglia contribuisce al tuo punteggio di fine partita.

 **Potenziamento di Sinergia** – Fai avanzare una volta su un qualsiasi tracciato risorsa.

 **Avanzamento** – Sposta un segnalino risorsa di una posizione verso l'alto sul tracciato risorsa. Richiedi il beneficio sotto il tracciato, se possibile.

 **Regressione** – Sposta un segnalino risorsa di una posizione verso il basso sul tracciato risorsa. NON richiedere alcun beneficio.

Risorsa
Tecnologia
Terreno
Tecnologia



Tessera – Polimino di cartone composto da due risorse e due terreni corrispondenti.



Risorsa – Una delle due icone su una tessera.



Terreno – Sei tipi di terreno, uno corrispondente ad ogni risorsa.

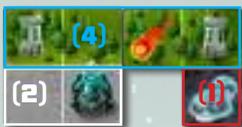


Obiettivo Intermedio – Beneficio su un tracciato risorsa che attiva una meccanica specifica per quel tracciato.

Casella – Area 1x1 corrispondente alla griglia del pianeta, una sezione 1x1 di una tessera o la dimensione di un campo di biomassa.



Campo di biomassa – Talloncino quadrato 1x1 che contiene terreno biomassa, ma nessuna risorsa biomassa. Piazza immediatamente i campi di biomassa, a meno che tu abbia una tecnologia che ti permette di conservarli fino alla fine della partita. Un campo di biomassa è una casella, ma non una tessera.



Area di terreno – Un gruppo contiguo di terreno composto da una o più tessere dello stesso tipo di risorsa che si toccano ortogonalmente (non diagonalmente). La dimensione dell'area è definita dal totale delle caselle di terreno simile nel gruppo.

Movimento dei Rover – Il movimento dei rover può essere suddiviso tra più rover. I rover possono muoversi sia sulle tessere che sulla griglia del pianeta. I rover possono fare marcia indietro.

Raccogliere – Prendere un componente dal proprio pianeta e metterlo sul proprio tabellone corporazione.



Distruggere – Rimuovere un componente distrutto dalla partita.



No, Non puoi o Non devi – Questo simbolo descrive ulteriori restrizioni di gioco. Le restrizioni aggiuntive devono essere seguite, se possibile, ma vanno ignorate se sono unicamente responsabili dell'attivazione della fine della partita.

Frase comuni di Tecnologia e Corporazione:

All'inizio del round (Flux, Oasis, Horizon): Esegui immediatamente questo all'inizio di ogni round se il requisito condizionale della tecnologia è vero.

Trasporto (Horizon): Un rover che ha fisicamente un meteorite sopra di sé nel processo di consegna o distruzione del meteorite.

Consegna / Consegnare (Horizon): Un rover che trasporta un meteorite raggiunge la sua destinazione e il giocatore sposta il meteorite dal rover al tabellone corporazione.

Otteni un campo di biomassa (Oasis, Horizon, Wormhole): Prendi un campo di biomassa dalla riserva e piazzalo immediatamente (o conservalo se hai sbloccato questa tecnologia).

Guadagna movimento (Flux, Republic, Oasis, Horizon): Aggiungi movimento al tuo movimento totale del rover in questo round.

Ignora le restrizioni sul piazzamento delle tessere adiacenti (Universal Coalition, Horizon): Rimuove la restrizione per il piazzamento delle tessere adiacenti ortogonalmente. Le regole per il piazzamento sulle caselle della griglia del pianeta e all'interno del perimetro del pianeta devono ancora essere seguite. Qualsiasi altra restrizione di piazzamento messa in atto da pianeti asimmetrici, corporazioni o carte evento deve essere seguita.

Posiziona capsula di salvataggio (Cosmos, Jump Drive): Posiziona una capsula di salvataggio guadagnata o raccolta nell'area di punteggio o in un'altra area designata del tuo tabellone corporazione.

Conservare il campo di biomassa (Universal Coalition, Wormhole): Conserva il campo di biomassa vicino al tuo tabellone corporazione fino a un momento futuro, come indicato dalla corporazione.

Teletrasportare un rover (Jump Drive, Republic): Prendi un rover da una casella e mettilo giù in un'altra casella. Il rover non si muove sul pianeta tra la casella iniziale e quella finale.

+X al movimento del rover (Universal Coalition, Makeshift): Aggiungi X al numero sotto il segnalino rover ogni volta che ottieni un movimento del rover.



Complessità – Una complessità maggiore è data dai pianeti asimmetrici e dai tabelloni corporazione che creano più restrizioni alle regole o una pianificazione avanzata.



Solo Modalità Solitario – Un componente che va usato solamente durante la modalità solitario.



Immediato – Esegui subito qualsiasi effetto.



Fine della Partita – Esegui qualsiasi effetto alla fine della partita. Includi le medaglie per il tuo punteggio, se hai soddisfatto tutte le condizioni necessarie.



Esempio di Benefici Multipli – Ottieni 3 movimenti del rover e un potenziamento di sinergia.



Capsula di Salvataggio sul tuo pianeta.