

ON MARS

Setup

Posizionare il **Tabellone** sul tavolo. Il Tabellone è diviso nel lato **Orbita** (sinistra) e nel lato **Colonia** (destra).

Setup Lato Orbita

Mescolare le **Tessere Scoperta** e formare una pila coperta di fianco al Tabellone. Quindi **rivelare 2 tessere** sullo **Spazio Esplorazione** (in alto al centro del Tabellone).

Posizionare nel **Magazzino** (in fondo a sinistra) **3 Tessere Risorsa** per tipo (Cristalli, Batterie, Acqua, Piante, Ossigeno). Posizionare invece 2 sole tessere per tipo in **2 Giocatori**.

Mettere da parte le **Tessere Tecnologia Rifugio** (una per colore). Suddividere le altre **Tessere Tecnologia** in due gruppi in base al retro, quindi mescolare ogni gruppo. Rivelare uno dei due gruppi sugli spazi della Griglia Tecnologia. Con l'altro gruppo formare 2 pile coperte di fianco alla Griglia Tecnologia.

In **2 Giocatori** il secondo gruppo viene invece rimosso dal gioco.

Suddividere le **Carte Progetto** in due mazzi in base al retro. Mescolare i due mazzi separatamente e posizionare quello di Livello 1 sopra quello di Livello 3 in modo da avere un mazzo unico. Pescare quindi le prime **6 carte** e formare un display accanto al Tabellone.

Setup Lato Colonia

Posizionare la **Plancia Scienziati** di fianco al Tabellone, quindi posizionare **6 Carte Scienziato** su di essa, con il seguente ordine: Geologo, Ingegnere R&S, Idrologi, Biochimico, Geochimico e Ingegnere Sistemista. Posizionare le carte nella parte superiore di ogni spazio, in modo da coprire il simbolo cristallo. Posizionare quindi uno **Scienziato** del tipo corrispondente su ogni carta.

Posizionare le **Carte Contratto** coperte sulla **Plancia Scienziati**, formando un mazzo.

Posizionare al centro del Tabellone la **Miniera Iniziale** (simbolo S).

Posizionare gli **Edifici Iniziali** (simbolo S) in modo casuale sul Tabellone, negli spazi illustrati sul regolamento. Posizionare tutti gli Edifici in modo che la parte concava sia rivolta verso il basso.

Posizionare la **Plancia Edifici** vicino alla Plancia Scienziati. Suddividere le **Tessere Edificio** per tipologia, quindi mescolare ogni tipologia e posizionarne le tessere coperte sul relativo spazio della Plancia Edifici.

Suddividere le **Tessere Ricerca** in base alla tipologia (colore e lettera), quindi posizionarle negli spazi indicati della mappa, raggruppando quelle di una stessa tipologia in uno stesso angolo.

Suddividere le **Carte Missione** in 2 mazzi in base al tipo (Lunga o Corta). Mescolare ogni mazzo separatamente, quindi pescare 2 Missioni Corte e 1 Lunga (partita breve) oppure 1 Missione Corta e 2 Lunghe (partita lunga). Rivelare le carte prese sull'apposito spazio del Tabellone (ai tre angoli della mappa). Per ogni Missione prendere il rispettivo **Segnalino Missione** e posizionarlo vicino all'Azione corrispondente.

Per ogni Missione posizionare **1 Cubetto Missione** sotto di essa, sullo spazio relativo al numero di Giocatori (vedi parte destra carta).

Posizionare il **Segnalino Missioni Rimanenti** sullo spazio 3 del **Tracciato Missione** (in basso a destra della mappa).

Formare una **Riserva Generale** con **Cristalli** e **Risorse**.

Setup Sistema di Supporto Vitale (SSV)

Posizionare il **Segnalino Livello Colonia** a sinistra della riga 2 (in basso a destra del Tabellone).

Posizionare i **Segnalini Tracciati SSV** sui corrispondenti spazi della riga 1.

Mescolare le **Tessere Ricompensa SSV** e posizionarne 4 casuali scoperte sugli spazi sopra la riga 5. Rimuovere le rimanenti dal gioco.

Setup Giocatori

Ogni Giocatore sceglie un colore e riceve:

- **1 Plancia Giocatore.**
- **1 Segnalino Giocatore** (astronauta).
- **1 Segnalino Punti Opportunità** – Da posizionare sullo spazio 0 del **Tracciato PO**.
- **1 Risorsa per tipo** – Da posizionare negli spazi corrispondenti della **Riserva Personale** (in basso sulla Plancia Giocatore).
- **1 Cristallo** – Da posizionare in uno spazio in basso del **Deposito** (in basso a sinistra sulla Plancia Giocatore).
- **1 Tessera Tecnologia Rifugio** del proprio colore – Da posizionare nello spazio centrale della seconda colonna del **Laboratorio** (al centro in alto sulla Plancia Giocatore).
- **5 Navi** del proprio colore – Da posizionare nei 5 spazi in alto del Deposito.
- **5 Edifici Rifugio** del proprio colore – 4 vanno posizionati sugli spazi a destra della propria plancia. Il quinto viene posizionato scoperto in uno degli spazi iniziali della mappa (variano in base al numero di Giocatori).
- **4 Robot** del proprio colore – 1 viene posizionato in mappa sul proprio Rifugio, gli altri 3 accanto alla propria plancia.
- **8 Segnalini Edificio Avanzato** del proprio colore – Da posizionare accanto alla propria plancia.
- **12 Coloni** del proprio colore – 3 vengono posizionati nei propri **Alloggi** (in basso a destra sulla plancia), gli altri 9 accanto alla plancia.
- **1 Rover** del proprio colore – Da posizionare accanto alla propria plancia.
- **5 Cubetti Progresso** del proprio colore – Da posizionare nella propria Riserva Personale sotto ogni tipologia di Risorsa.
- **3 Carte Obiettivo Privato** casuali – Da tenere segrete agli avversari.

Selezionare casualmente il **Primo Giocatore**.

Iniziando dal Primo Giocatore e proseguendo in senso orario, ognuno posiziona il proprio Segnalino Giocatore su uno spazio vuoto del **Tracciato Ordine di Turno**, ricevendone immediatamente il beneficio. Il Giocatore con il segnalino sullo spazio più alto posiziona il **Segnalino Shuttle** su uno **Spazio Viaggio** con il numero 1 (può scegliere quello sul lato Orbita o quello sul lato Colonia).

Concetti di Gioco

Ottenere – Quando si ottiene qualcosa durante la partita la si prende dalla Riserva Generale. Prenderla dal Magazzino sul Tabellone solo se è espressamente indicata l'icona magazzino . In base a cosa si ottiene:

- **Risorse** – Vengono messe nella propria **Riserva**. E' possibile possedere un **numero di Risorse per tipo** pari al numero di Tessere Rifugio che si hanno in mappa +1.
I Minerali possono essere utilizzati in sostituzione di qualunque altra Risorsa (ma non dei Cristalli e non per i Contratti Terrestri).
- **Coloni** – Vengono messi nei propri **Alloggi**. Gli Alloggi hanno **4 spazi** di base più 2 spazi per ogni Rifugio costruito. Se non si ha spazio negli Alloggi posizionare il Colono ottenuto di fianco alla propria Plancia. Non c'è limite al numero di Coloni che possono trovarsi nell'Area Lavoro.
- **Cristalli** – Quando ottenuti vengono messi nello spazio sotto al Deposito. Non possono essere spesi nello stesso Turno in cui vengono ottenuti. All'inizio del proprio Turno successivo spostarli nel Deposito (se non ci sono spazi sufficienti quelli in avanzo tornano alla Riserva Generale).

Complesso di Edifici – E' un gruppo di Edifici adiacenti dello stesso tipo (almeno 2 Edifici).

Esagono Vuoto – Spazio della mappa in cui non c'è nulla.

Esagoni – Alla fine del Turno di un Giocatore nessun esagono della mappa può contenere più di un pezzo (Robot, Rover, Coloni, Edifici Avanzati).

Flusso di Gioco

Il gioco si svolge in una serie di **Round**, ognuno formato da **2 Fasi** da giocare in ordine:

1. **Fase Colonizzazione** – Seguendo l'Ordine di Turno (sequenza Tracciato Ordine di Turno) ogni Giocatore effettua un Turno, svolgendo **1 Azione Principale** e opzionalmente 1 Azione Esecutiva prima o dopo la Principale. Al termine del proprio Turno coricare il proprio Segnalino Giocatore.
2. **Fase Shuttle** – Spostare lo Shuttle in avanti di uno spazio seguendo le frecce. Se lo Shuttle si trova già nello spazio rosso avviene invece un **Viaggio dello Shuttle**, e lo Shuttle viene spostato sul lato opposto nello spazio corrispondente all'attuale Livello della Colonia.

Quindi ogni Giocatore sceglie se Viaggiare o no (indipendentemente dal fatto che lo Shuttle abbia Viaggiato o no). Se lo Shuttle ha Viaggiato, partendo dal lato in cui si trova il proprio Segnalino Giocatore, è possibile Viaggiare gratuitamente. Altrimenti per farlo bisogna rimuovere dal gioco una Nave presente nel proprio Hangar.

Se un Giocatore sceglie di non Viaggiare, rialza semplicemente il proprio Segnalino Giocatore. In caso contrario segue la procedura di Viaggio (vedi Capitolo Viaggio).

Obiettivi Privati – Se in un qualunque momento del proprio Turno, durante la Fase Colonizzazione, un Giocatore soddisfa una delle proprie Carte Obiettivo Privato, la rivela di fronte a sé e riceve le ricompense indicate su di essa. Ogni Giocatore può completare un solo Obiettivo Privato a partita.

Inoltre nel proprio Turno è possibile rimuovere dal gioco una Carta Obiettivo Privato nella propria Mano per farla valere come se fosse 1 Cristallo. E' possibile farlo anche dopo aver già completato il singolo Obiettivo Privato consentito durante la partita (con le carte rimaste in mano).

Azioni sul Tabellone

Il Giocatore può svolgere solo le Azioni che si trovano sullo stesso lato del Tabellone in cui si trova il suo Segnalino Giocatore (Orbita a sinistra o Colonia a destra).

Icone Azione:

- **Colono Celeste** – Indica che è possibile spostare uno o più propri Coloni dagli Alloggi all'Area Lavoro per potenziare l'Azione.
- **Colono Rosso** – Indica che per eseguire l'Azione il Giocatore deve spostare un suo Colono dagli Alloggi ad uno degli Spazi Azione corrispondenti. Per ogni altro colore di Coloni già presenti (indipendentemente dal numero di Coloni per colore), il Giocatore deve spendere **1 Cristallo oppure** spostare **1 proprio Colono dagli Alloggi all'Area Lavoro**. E' possibile spendere Cristalli e spostare Coloni in qualunque combinazione.

In **2 Giocatori** il costo aggiuntivo è di 1 Cristallo o 1 Colono per ogni Colono già presente sull'Azione, proprio o dell'avversario.

Se, prima di posizionare il proprio Colono, tutti gli Spazi Azione sono già occupati, bisogna rimuovere tutti i Coloni del Giocatore (o dei Giocatori) che ne hanno in maggior numero (inclusi eventualmente se stessi). I Coloni rimossi vengono messi nell'Area Lavoro dei proprietari. Quindi in base a quelli rimanenti si considera il costo aggiuntivo da pagare.

- **Cristallo** – Indica che l'Azione può essere potenziata spendendo Cristalli.

Azioni Esecutive

Ad inizio partita ogni Giocatore ha 3 Azioni Esecutive disponibili. Le altre vengono sbloccate rimuovendo la Nave corrispondente dal proprio Deposito. Ogni Azione Esecutiva ha indicato il costo in Cristalli per eseguirla.

Azioni Principali Orbita

Capsula di Atterraggio



Permette di Viaggiare verso la Colonia. Seguire le regole della Fase Shuttle ma saltando il primo passaggio (piazzare una Tessera Scoperta). Spostare il proprio Segnalino Giocatore su uno spazio del Tracciato Ordine di Turno lato Colonia, quindi coricarlo. Se nel Round lo Shuttle viaggia dalla Colonia all'Orbita, sarà possibile utilizzarlo normalmente.

Ottenere Progetti



Il Giocatore prende una **Carta Progetto** tra quelle presenti nel display. La carta viene posizionata accanto alla propria plancia, e il Giocatore ottiene immediatamente le Risorse e i Cristalli indicati in basso a destra. Infine il Giocatore posiziona un suo **Segnalino Edificio Avanzato** sulla carta (deve averne uno disponibile per poter prendere una carta). Non rimpiazzare la carta presa.

L'Azione indicata dalla carta non potrà essere utilizzata fino a quando non si rimuoverà il Segnalino Edificio Avanzato.

Azione Potenziata – Per ogni Colono spostato nell'Area Lavoro è possibile prendere 1 Carta Progetto aggiuntiva.



Imparare Nuove Tecnologie

Il Giocatore prende una **Tessera Tecnologia** dalla Griglia Tecnologia e la posiziona in uno spazio vuoto della colonna più a sinistra del suo Laboratorio, ricevendo immediatamente il beneficio indicato dallo spazio. Se entrambi gli spazi sono occupati non è possibile prendere una Tecnologia. La Tecnologia ha un costo in base alla sua posizione (gratis riga in basso, 1 Batteria riga intermedia, 1 Batteria e 1 Risorsa a scelta riga superiore). Non rimpiazzare la tessera presa.

E' possibile avere al massimo 1 Tessera Tecnologia per tipo.

Azione Potenziata – E' possibile spostare un Colono nell'Area Lavoro per prendere una Tessera Tecnologia aggiuntiva.



Ricerca e Sviluppo (R&D)

Il Giocatore può effettuare 2 spostamenti verso destra delle Tessere Tecnologia presenti nel suo Laboratorio. E' possibile spostare due volte la stessa tessera o una volta due tessere differenti.

Per ogni passo effettuato si sposta la tessera in uno dei due spazi adiacenti a destra, pagando il costo indicato in alto sulla colonna raggiunta. Si ottengono immediatamente eventuali benefici indicato sugli spazi raggiunti. Delle Risorse ricevute con il primo movimento possono eventualmente essere spese per il secondo.

Azione Potenziata – Per ogni Colono spostato nell'Area Lavoro è possibile effettuare un passo ulteriore (pagandone il costo) con una qualunque Tecnologia (già mossa durante l'Azione oppure no).

Usare le Tecnologie – Nell'utilizzare alcune Azioni o nel ricevere alcuni benefici è possibile utilizzare la Tecnologia corrispondente per potenziare l'effetto. La Tecnologia può essere sulla propria plancia o su quella di un qualunque altro Giocatore. Utilizzando la Tecnologia di un altro Giocatore, questi riceve **1 Ossigeno dalla Riserva Generale**, e lo posiziona in alto sulla sua plancia. Alla fine del Turno corrente il Giocatore che ha ricevuto l'Ossigeno può scegliere se:

- Avanzare gratuitamente di un passo la Tecnologia impiegata dall'avversario, scartando l'Ossigeno ricevuto.
- Rifiutare l'avanzamento, aggiungendo l'Ossigeno alla propria Riserva.



Rifornire

Il Giocatore ottiene **1 Risorsa** o **1 Cristallo dal Magazzino**. Bisogna avere spazio per tenerli.

Azione Potenziata – Per ogni Colono spostato nell'Area Lavoro è possibile ottenere 1 Risorsa o 1 Cristallo aggiuntivi.

Azioni Principali Colonia



Centro di Controllo

Il Giocatore riceve **2 Punti Movimento** per muovere i propri **Robot** e altri **2 Punti Movimento** per muovere il proprio **Rover**. E' possibile muovere Robot e Rover in qualunque ordine (anche interrompendo il movimento di un pezzo per poi riprenderlo). E' possibile spendere Cristalli per ottenere movimenti aggiuntivi (**1 Punto Movimento per Cristallo speso**).

Durante il movimento è possibile attraversare spazi con altri pezzi (Robot, Rover, Edifici Avanzati, Coloni) ma non terminare il movimento su di essi.

Robot – Se termina il movimento in uno spazio con un Cristallo, questo finisce nella Riserva Generale. Se termina il movimento in uno spazio con una Tessera Scoperta o Ricerca, questa viene rimossa dal gioco.

Rover – Raccolgono **Cristalli** da tutti gli spazi attraversati o in cui si fermano (il Giocatore li aggiunge sotto al proprio Deposito). Raccolgono **Tessere Scoperta e Ricerca** solo dagli spazi in cui si fermano. Si ottiene immediatamente il beneficio fornito dalla tessera (se non è possibile ottenerlo non si può spostare il Rover su quell'esagono).

Quando il proprio Rover viene mosso per la prima volta durante la partita lo si posiziona sulla Miniera centrale e si inizia a calcolare il movimento da lì.

E' possibile utilizzare una Tessera Tecnologia Rover per ottenere movimenti aggiuntivi pari al suo livello (la colonna in cui si trova).

Tessere ottenute dai Rover – Se il Rover termina il movimento su una Tessera Scoperta o Ricerca il Giocatore può prenderla e ottenerne il beneficio, se rispetta i seguenti vincoli:

- Il Giocatore non può già possedere una Tessera Ricerca con lo stesso colore e lettera.
- E' necessario poter pagare ogni costo eventualmente legato al beneficio.
- E' necessario poter ottenere almeno uno dei benefici indicati.

Se non si rispettano i vincoli il Rover non può terminare il movimento su quello spazio. Le tessere ottenute vengono messe poi nella propria area (le Tessere Scoperta a faccia in giù).



Costruire Edifici

Il Giocatore risolve i seguenti passaggi in ordine:

1. Scegliere un **Edificio** da costruire. Può essere un Edificio sulla **Plancia Edifici** oppure un proprio **Rifugio** (quello più in basso ancora sulla propria Plancia Giocatore).
2. Pagare il **costo** dell'Edificio. Un **Rifugio** costa 1 Ossigeno. Per gli altri **Edifici** pagare quanto indicato sotto di essi sulla Plancia Edifici.
3. Posizionare l'Edificio (con lo stesso orientamento degli altri) su uno spazio della mappa che non contenga già un Edificio e che si trovi all'interno della Zona di Costruzione di un proprio Robot (esagono del Robot o esagono adiacente).

L'Edificio può essere posizionato:

- a. **Adiacente ad un altro Edificio** dello stesso tipo (formando o ingrandendo un Complesso). Richiede una **Tessera Tecnologia** del tipo corrispondente e di livello pari almeno alle dimensioni del Complesso formato meno 1. E' possibile come sempre utilizzare una Tessera Tecnologia di un altro Giocatore.
- b. **Esattamente a due esagoni di distanza** (cioè con un esagono in mezzo tra un Edificio e l'altro) da un Edificio dello stesso tipo. Non necessita di Tessere Tecnologia.

Non è possibile costruire Edifici in posizioni differenti da quelle riportate sopra. Un proprio Rifugio è considerato un Edificio di tipo differente rispetto al Rifugio di un avversario.

Costruendo o migliorando un Edificio sopra un **Cristallo**, lo si ottiene. Se lo si fa sopra una **Tessera Sviluppo o Ricerca** la si rimuove invece dal gioco.

Costruire (o migliorare) sopra un **Rover o un Robot** obbliga il proprietario a spostarlo nell'esagono disponibile più vicino (vuoto o con Edifici ma senza pezzi sopra).

4. Se la Tessera Edificio riporta delle frecce, posizionare **1 Cristallo** in ogni esagono vuoto adiacente indicato da una freccia. Quindi girare la Tessera Edificio sull'altro lato (mantenendo l'orientamento).
5. Ottenere **Risorse** della tipologia dell'Edificio pari alla dimensione del Complesso. Se l'Edificio non confina con Edifici dello stesso tipo si ottiene comunque 1 Risorsa.

Posizionando un Rifugio si ottengono **Cristalli** anziché Risorse.

La prima volta che ogni Giocatore crea o ingrandisce un Complesso (non di Rifugi), prende un **Cubetto Progresso** corrispondente dalla sua Plancia Giocatore e lo posiziona sotto all'Edificio corrispondente nell'Area Progresso del Tabellone (in basso a destra).

Posizionando una **Miniera** bisogna spostare **1 Colono** dai propri Alloggi alla Miniera (se non si hanno Coloni negli Alloggi non è possibile costruire una Miniera).

Posizionando un **Edificio SSV** (ovvero Generatore, Estrattore d'Acqua, Serra o Condensatore d'Ossigeno) si avanza di 1 spazio il corrispondente **Segnalino SSV**, ricevendo eventuali Ricompense (vedi capitolo SSV).



Migliorare Edifici

Il Giocatore può **Migliorare un Edificio** sulla mappa utilizzando una **Carta Progetto** in suo possesso non ancora utilizzata. Ogni Edificio in mappa può essere Migliorato solo una volta e ogni Carta Progetto può essere utilizzata solo una volta.

Per Migliorare un Edificio svolgere le seguenti operazioni in ordine:

1. Scegliere una Carta Progetto in proprio possesso e un Edificio adatto ad essere Migliorato. L'Edificio deve essere della tipologia indicata in basso sulla carta e di dimensione (Complesso) almeno pari a quanto indicato in alto al centro della carta (numero di esagoni, 1 o 3 in base al livello della Carta Progetto).

L'Edificio deve essere all'interno della Zona di Costruzione di un proprio Robot.

2. Pagare **1 Minerale** alla Riserva Generale.
3. Prendere il proprio **Segnalino Edificio Avanzato** dalla Carta Progetto e posizionarlo sulla Tessera Edificio che si sta Migliorando.

Se un Robot o Rover si trovano sulla tessera, vengono spostati come per la Costruzione.

Se un Colono si trova sulla tessera, viene spostato negli Alloggi del proprietario (se non c'è posto nella Riserva del Giocatore).

La **Tecnologia "Miglioramento Efficiente"** può essere attivata durante un'Azione di Miglioramento per effettuare un numero di Miglioramenti pari al livello della Tecnologia.



Accogliere Navi

Il Giocatore paga **1 Pianta e 1 Acqua** per spostare **1 qualsiasi Nave** dal proprio Deposito al proprio Hangar. Gli spazi liberati dalla Navi possono ora ospitare Cristalli.

Facendolo il Giocatore ottiene una delle seguenti ricompense:

- **1 Colono e 1 Robot.**
- **2 Coloni.**

I Coloni vengono messi in spazi vuoti dei propri Alloggi. Il Robot viene messo su uno dei propri Rifugi attualmente vuoto (se non si hanno Rifugi vuoti lo si piazza sullo spazio disponibile più vicino ad un proprio Rifugio).

Ogni Giocatore può avere un **numero totale di Navi rimosse dal Deposito** pari al massimo all'attuale Livello della Colonia.

Azione Potenziata – Per ogni Colono spostato nell'Area Lavoro è possibile spostare 1 Nave aggiuntiva. Per ogni Nave bisogna pagare 1 Pianta e 1 Acqua e si ottiene una ricompensa a scelta per ogni Nave spostata. L'Azione non può essere Potenziata con Coloni appena ottenuti nello stesso Turno.



Ottenere 1 Scienziato o 1 Contratto

Non è possibile svolgere questa Azione se si ha già un Colono presente su di essa (gli Spazi Azione non vengono svuotati automaticamente quando pieni).

Il Giocatore svolge le seguenti operazioni in ordine:

1. Scegliere una carta nel display e pagare il **costo** indicato in prossimità della carta sulla Plancia Scienziati (Le Carte Scienziato hanno il costo in basso, le Carte Contratto in alto).
2. Posizionare la carta scelta di fronte a sé. Se si è preso una Carta Scienziato si riceve anche il Segnalino Scienziato su di essa.
3. Riempire lo spazio vuoto nel display con **1 Carta Contratto a propria scelta**. La Carta Contratto viene posizionata nella parte inferiore dello spazio, lasciando visibile il Cristallo in alto.

Contratti:

- **Contratti Consegna** – In qualunque momento della partita è possibile spostare uno o più dei Cristalli/Risorse richiesti dalla propria plancia alla carta. Non è possibile utilizzare i Minerali come Risorsa Jolly per i Contratti. Ottenendo una Risorsa richiesta da un Contratto è possibile posizionarla direttamente su di esso senza passare dalla propria plancia. Sono soddisfatti se, a fine partita, contengono quanto richiesto.
- **Contratti Miglioria** – Per soddisfare questi Contratti bisogna avere, a fine partita, un Segnalino Edificio Avanzato su un Edificio del tipo indicato facente parte di un Complesso di dimensione pari o superiore a 4.

Segnalini Scienziato:

Una delle Azioni Esecutive permette di utilizzare l’Azione di un proprio Edificio Avanzato già costruito pagando 2 Cristalli. Se si possiede 1 Scienziato è possibile invece posizionarlo sulla **Carta Progetto** di un Edificio Avanzato (già costruito) proprio o avversario. L’Edificio deve essere della stessa specializzazione dello Scienziato. Da questo momento (e fino a quando lo Scienziato si troverà sulla carta) sia il proprietario dello Scienziato che il proprietario dell’Edificio Avanzato potranno utilizzarne l’Azione senza pagare Cristalli. Uno Scienziato può, in seguito, essere spostato su un altro Edificio Avanzato.

Viaggio

Viaggio verso la Colonia

Un Giocatore che Viaggia verso la Colonia effettua quanto segue:

1. Spostare il proprio Segnalino Giocatore sullo **Spazio Esplorazione**.
 - a. Posizionare una delle **Tessere Scoperta** presenti nello spazio su un esagono vuoto della mappa che si trovi esattamente a 3 spazi di distanza dal proprio Rover. Se il Rover non è in mappa lo si considera nella Miniera iniziale. Se non ci sono spazi disponibili la tessera non viene posizionata e rimane sullo Spazio Esplorazione.
 - b. Rimpiazzare la tessera presa con una nuova pescata dalla pila.
2. Spostare il proprio Segnalino Giocatore sullo **Spazio Recupero Coloni**.
 - a. Rimettere nei propri **Alloggi** tutti i propri Coloni presenti sugli Spazi Azione del lato Colonia.
 - b. Rimettere nei propri **Alloggi** tutti i Coloni nell’Area Lavoro.
Eventuali Coloni che non possono essere posizionati negli Alloggi vengono messi nella propria Riserva.
3. Spostare il proprio Segnalino Giocatore in uno spazio vuoto del **Tracciato Ordine di Turno**, sul lato Colonia. Quindi ottenerne l’eventuale bonus.

Viaggio verso l'Orbita

Un Giocatore che Viaggia verso l'Orbita effettua quanto segue:

1. Spostare il proprio Segnalino Giocatore sullo **Spazio Produzione**.
Quindi ogni proprio **Edificio Avanzato** sulla mappa produce 1 Risorsa del tipo corrispondente, ogni **Edificio Avanzato su un Rifugio** produce 1 Cristallo e ogni **Colono o Edificio Avanzato su una Miniera** produce 1 Minerale.
2. Spostare il proprio Segnalino Giocatore sullo **Spazio Recupero Coloni**.
 - a. Rimettere nei propri **Alloggi** tutti i propri Coloni presenti sugli Spazi Azione del lato Orbita.
 - b. Rimettere nei propri **Alloggi** tutti i Coloni nell'Area Lavoro.Eventuali Coloni che non possono essere posizionati negli Alloggi vengono messi nella propria Riserva.
3. Spostare il proprio Segnalino Giocatore in uno spazio vuoto del Tracciato Ordine di Turno, sul lato Orbita. Quindi ottenerne l'eventuale bonus.

Missioni

Ogni volta che un Giocatore contribuisce ad una delle Carte Obiettivo (effettuando quanto richiesto) riceve i **Cristalli** indicati e sposta il **Segnalino Missione** di una casella indietro. Quando il Segnalino Missione raggiunge la casella con la spunta verde la Carta Missione viene rimossa e si sposta il **Segnalino Missioni Rimanenti** di uno spazio verso destra.

Completando un numero di Missioni dipendenti dal Livello della Colonia si attiva la procedura di fine partita:

- **Colonia Livello 2 o meno** – Sono necessarie 3 Missioni completate per attivare la procedura di fine partita.
- **Colonia Livello 3** – Sono necessarie 2 Missioni completate per attivare la procedura di fine partita.
- **Colonia Livello 4** – E' necessaria 1 Missione completata per attivare la procedura di fine partita.
- **Colonia Livello 5** – Si attiva la procedura di fine partita anche se non sono state completate Missioni.

Sistema di Supporto Vitale (SSV)

Ogni volta che viene costruito un Edificio SSV si avanza di un passo il corrispondente Segnalino SSV (a meno che non sia già nello spazio più in alto).

Il **Livello attuale della Colonia** è quello indicato dalla riga sottostante al Segnalino Livello Colonia.

La prima volta che viene costruito ciascuno dei 4 tipi di Edifici, il Giocatore che ha effettuato la costruzione ottiene **2 PO**.

Ogni volta che si sposta un Segnalino SSV che si trovava sotto al Segnalino Livello Colonia, il Giocatore ottiene 2 benefici:

- **PO** in base a quanto indicato dalla **Tessera Ricompensa SSV** che si trova in cima alla colonna corrispondente. La tessera non viene rimossa.
- Uno a scelta dei **benefici** riportati in alto a sinistra dell'Area SSV (sopra scritta "LSS").

Quando tutti i Segnalini SSV raggiungono o superano il Segnalino Livello Colonia, al termine del Turno viene **Aggiornato lo Status della Colonia:**

1. Spostare il **Segnalino Livello Colonia** sulla riga superiore.
2. Aggiungere **nuove Carte Progetto** al display:
 - a. **Se la Colonia ha appena raggiunto il livello 2** – Rimuovere tutte le Carte Progetto rimanenti. Quindi posizionare le prime 12 pescate dal mazzo.
 - b. **Se la Colonia ha appena raggiunto il livello 3** – Rimuovere dal display i Progetti di livello 1. Quindi rivelare le 6 carte rimanenti nel mazzo.
3. Riempire ogni spazio vuoto della **Griglia Tecnologia** con nuove **Tessere Tecnologia** pescate dalla pila (riempire gli spazi dal basso all'alto). Saltare questo passaggio in **2 Giocatori**.
4. Rifornire il **Magazzino** in modo che ci siano **3 Risorse** di ogni tipo e **3 Cristalli** (in **2 Giocatori** solo 2 Risorse per tipo e 2 Cristalli).
5. Durante i primi 2 Aggiornamenti dello Status della Colonia ogni Giocatore ottiene **1/2/4/7/11 PO** se possiede **1/2/3/4/5 Cubetti Progresso nell'Area Progresso**.
6. Se il livello della Colonia è 3 o superiore avanzare di uno spazio verso destra il **Segnalino Missioni Rimanenti**. Se si trova già sull'1 attivare la procedura di fine partita.

Fine del Gioco

Quando il Segnalino Missioni Rimanenti raggiunge la casella più a sinistra (che sia stato spostato dal completamento di una Missione o dall'Aggiornamento dello status della Colonia) inizia la **Procedura di Fine Partita**. A questo punto viene terminato il Round in corso. Quindi si effettua un ultimo Round, saltando la Fase Shuttle finale.

Quindi viene calcolato il **Punteggio**. Ogni Giocatore ottiene PO per:

- **Area Progresso** – 1/2/4/7/11 PO se si hanno 1/2/3/4/5 Cubetti Progresso nell'Area Progresso.
- **Navi nell'Hangar** – Si ottengono 3 PO per ogni Nave nell'Hangar.
- **Coloni** – Rimettere nei propri Alloggi tutti i Coloni che si trovano nella propria Area Lavoro e negli Spazi Azione sul lato del Tabellone in cui si trova il proprio Segnalino Giocatore. Gli spazi degli Alloggi vengono riempiti dal basso verso l'alto. Quindi si ottengono PO pari a quanto indicato sullo spazio occupato più in alto dei propri Alloggi.
- **Tessere Tecnologia** – Ogni Tessera Tecnologia nel Laboratorio vale i PO indicati sotto la colonna in cui si trova.
- **Edifici Avanzati**
 - **Costruiti** – Ottenere 3 PO per ogni Carta Progetto di Livello 1 e 5 PO per ogni Carta Progetto di Livello 3.
 - **Non Costruiti** – Perdere 3 PO per ogni Carta Progetto di Livello 1 e 5 PO per ogni Carta Progetto di Livello 3.
- **Carte Scienziato** – Ogni propria Carta Scienziato vale 3 PO per ogni Edificio Avanzato del tipo indicato in basso a destra sulla carta presente in mappa (di qualunque Giocatore).
- **Carte Contratto** – Ogni Carta Contratto completata (è possibile anche in questo momento spostare Risorse/Cristalli su di esse) fornisce i PO indicati. Ogni carta non completata fa perdere i PO indicati.

Il Giocatore con più PO vince la partita. In caso di pareggio viene favorito il Giocatore con più Cristalli. In caso di pareggio ulteriore vengono considerati in ordine: maggioranza di Edifici Avanzati, maggioranza di Cubetti Progresso nell'Area Progresso.

Variante Anomalia Spaziale – Quando si attiva la Procedura di Fine Partita si termina il Round in corso senza effettuare la Fase Shuttle. Non viene effettuato un ultimo Round successivo a quello.

Variante Primo Colono

Utilizzare quanto segue:

- Carte Missione – Utilizzare le 3 Carte Missione mostrate sul regolamento.
- Tessere Primo Colono – Aniché scegliere uno spazio del Tracciato Ordine di Turno, viene distribuita ad ogni Giocatore una Carta Primo Colono casuale. Ogni Giocatore posiziona quindi il proprio Segnalino Giocatore sullo spazio indicato dalla carta, ricevendone il beneficio.
- Carte Primo Colono – Mescolare le Carte Primo Colono A, e consegnarne una casuale ad ogni Giocatore (tenerle nascoste agli avversari). Mescolare le Carte B e tenerle a disposizione. Durante la partita, appena un Giocatore costruisce uno degli Edifici indicato dalla Carta A in suo possesso la completa e pesca 2 carte dal mazzo B (tenendole segrete agli avversari). Se si completa una Carta B (massimo una per Turno) la si rivela e si ottiene la ricompensa indicata.

Upgrade Pack

Nuovi Obiettivi Privati – Durante il Setup mescolare tra loro le Carte Obiettivo Privato aggiuntive, quindi consegnarne 1 ad ogni Giocatore. Ognuno inizia quindi con 4 Obiettivi Privati (durante la partita è possibile completarne solo 1 dei 4).

Plancia Progetti – Posizionarvi sopra le Carte Progetto.

Nuovi Contratti – Durante il Setup suddividere i Contratti in 4 mazzi in base alla tipologia, quindi selezionarne 2 da usare in partita e riporre gli altri 2 nella scatola.

Note:

I componenti sono tutti limitati a quelli presenti nel gioco, ad eccezione di Risorse e Cristalli.