

# SMALL STAR EMPIRES

RULEBOOK



# PANORAMICA E COMPONENTI DI GIOCO

E' una nuova alba per la galassia. Quattro delle principali specie che popolano la galassia, finalmente, hanno scoperto come effettuare un viaggio interstellare e sono pronte ad espandere il proprio impero e il loro dominio in tutta la galassia!

La tua specie è tra queste. Come capo, devi assicurarti che il tuo impero in ascesa sia dominante alla fine! Potrai raggiungere questo risultato colonizzando, con le tue astronavi, interi sistemi, avendo il controllo di nebulose nelle quali effettuare studi, mentre cerchi di espandere il tuo dominio!

Pianifica la tua strategia in modo saggio e il tuo impero diventerà il più grande della galassia!

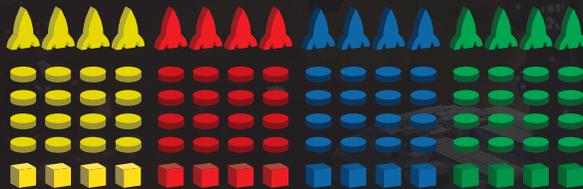
## OBIETTIVO DEL GIOCO

In Small Star Empires, muoverai le tue astronavi su una mappa modulare, essa conterrà spazi esagonali chiamati sistemi. Dopo aver mosso una delle tue astronavi dentro un sistema, dovrai colonizzarlo piazzando una capitale o una stazione commerciale in quel sistema. Questa azione ti darà il controllo di quel sistema e ti assegnerà punti immediatamente, aggiungendoli sulla tabella di calcolo; punti ai quali verranno poi sommati a fine partita i punti derivanti dalla ricerca scientifica (dominio delle nebulose) e per l'aver stabilito una stazione commerciale. Alla fine del gioco, tutti i Leader (giocatori) verificheranno i punti guadagnati per ciascuno dei sistemi che controllano, oltre agli eventuali punti bonus applicabili. Il giocatore che ha più punti, vince la partita.

96 componenti (4 Astronavi, 16 Capitali e 4 Porti Commerciali per giocatore)



Tabella calcolo punti e marcatori conta punti, ognuno di un colore diverso, per i 4 giocatori.



9 Tasselli Nebula (3 di ogni colore)



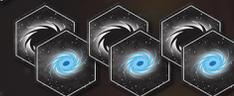
4 Tasselli del Settore natale dell'impero



7 Plance di settore



15 Sistemi Inesplorati (mini espansioni)

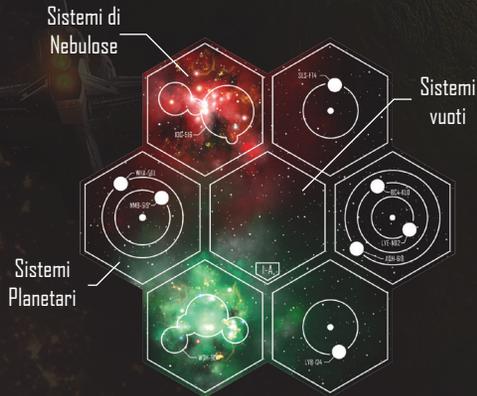


6 Tunnel Spaziali o Tasselli Buco nero

# ELEMENTI DI GIOCO

## Sistemi Di Partenza

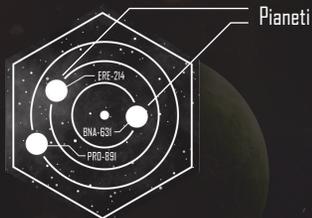
Queste 7 Plance formano la galassia di gioco, ognuna composta da 7 differenti esagoni chiamati **Sistemi**.



## Sistemi Planetari

Ogni Sistema Planetario può contenere un numero di pianeti in esso (normalmente da 1 a 3 pianeti).

Quando colonizzi un Sistema Planetario, aggiungi **1** (1 punto) per ogni pianeta presente in quel sistema (piccola stella al centro dell'esagono esclusa).



Esempio: Sistema Planetario a 3 pianeti

## Nebulosa (Sistema di Nebulose)

Ci sono 3 Sistemi di Nebulose per ogni colore: Rosso, Blu e Verde. Più Sistemi di Nebulose controllerai di uno specifico colore alla fine del gioco e più punti guadagnerai.



Esempio: Sistema Nebulosa Rosso

## Sistemi Vuoti

I Sistemi vuoti non ti faranno accumulare punti quando li colonizzerai, ma potrebbero essere vantaggiosi per stabilirvi una Stazione Commerciale. Inoltre, se giocherai con alcune delle espansioni presenti nella scatola, potrai piazzarle proprio in questi Sistemi durante la preparazione del gioco.



## Altri Sistemi

Altri Sistemi come I Tunnel Spaziali, i Buchi Neri e i Sistemi Inesplorati, sono descritti in modo maggiormente dettagliato nella Sezione Varianti a pagina 10.



# ELEMENTI DI GIOCO

## Tasselli Settore Natale (Sistema di partenza di ogni giocatore)

Questi tasselli sono simili alle Plance di Settore, ad eccezione del fatto che queste contengono i differenti Sistemi Natali dei giocatori, in aggiunta ai Sistemi Planetari standard.

In base al numero dei giocatori, ogni giocatore inizia il gioco con un differente numero di Astronavi dal proprio Sistema Natale.



Sistema Natale  
del giocatore Blu

## Stazioni Commerciali

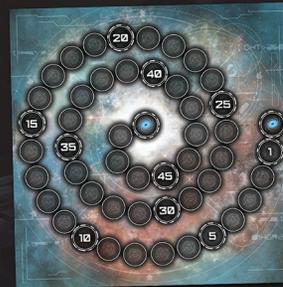
Sono usate anche per la colonizzazione dei Sistemi nella galassia. Infatti, piazzando una Stazione Commerciale si colonizza il Sistema. Inoltre, a fine partita, puoi ottenere punti bonus per ogni Stazione Commerciale giocata (per ulteriori dettagli guarda pagina 9).



Pedina Commercio

## Tabella calcolo punti e marcatori conta punti

Si utilizza la tabella calcolo punti e il marcatore del colore del giocatore per aggiornare i punti durante e a fine partita.



## Astronavi

Ogni giocatore userà le proprie Astronavi durante il gioco per colonizzare i Sistemi della galassia.



Pedina Astronave

## Capitali

Queste sono usate per la colonizzazione dei Sistemi della galassia. Piazzando una Capitale su un Sistema, significa che tu hai colonizzato questo Sistema.



Pedina Capitale

## Simbolo di conteggio punti:

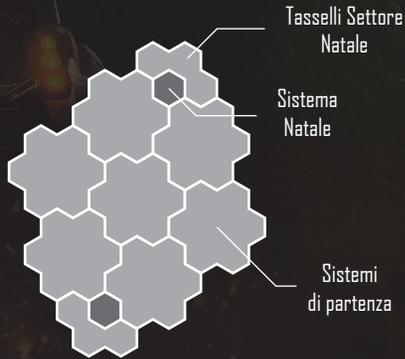
Questo simbolo indica quanti punti devi segnare facendo specifiche mosse o alla fine della partita.



# PREPARAZIONE DEL GIOCO

## 1. Comporre la Mappa:

Se è la prima volta che giochi a Small Star Empires o preferisci giocare con una mappa maggiormente bilanciata, vi consigliamo di predisporre il tavolo nel modo seguente. Mescolate i tasselli e disponeteli come l'esempio seguente, in base al numero dei giocatori.



SetUp da 2 giocatori



SetUp da 3 giocatori



SetUp da 4 giocatori

**IMPORTANTE:** La natura modulare della mappa ti permette di creare differenti galassie. Sii creativo e trova il Setup che fa per te!

## 2. Scegliere un colore:

Ogni giocatore sceglie un colore e prende tutte le Astronavi, Capitali e Stazioni Commerciali di quel colore. In base al numero di giocatori, ogni giocatore inizia con 2-4 Astronavi di quel colore dal suo Sistema Natale.



## 3. Preparare la Tabella di calcolo punti:

Piazzare il disco (marcatore) di ogni giocatore sullo spazio "0" del tracciato punti.

## 4. Iniziare a giocare:

Adesso tu sei pronto ad iniziare a giocare!

# COME SI GIOCA

Small Star Empires è giocato in una serie di turni, iniziando dal giocatore che è stato un imperatore galattico in una delle vite precedenti. Se straordinariamente NESSUN giocatore è mai stato un imperatore galattico, allora inizia il giocatore più giovane.

Semplicemente, nel tuo turno, tu **DEVI** fare l'azione seguente: muovere un'astronave e quindi colonizzare il sistema nel quale hai appena mosso.

## MUOVERE UN'ASTRONAVE

Tu devi scegliere una delle tue Astronavi presenti sul tabellone e muoverla di quanti spazi vuoi, ma solo in linea retta. Puoi muovere la tua Astronave in una delle 6 direzioni dell'esagono di partenza durante il tuo turno. Tuttavia, la tua Astronave non può cambiare direzione durante lo stesso movimento.

### Regole aggiuntive del Movimento:

In aggiunta, tu **DEVI** muovere la tua Astronave in accordo con le seguenti regole:

**La tua Astronave PUO'** 

>> **MUOVERE IN** un Sistema che si trova nella tua linea di movimento.



>> **PASSARE ATTRAVERSO** un Sistema già colonizzato da te (NON da altri giocatori).



>> **PASSARE ATTRAVERSO** un tunnel spaziale (per maggiori informazioni riguardo i tunnel spaziali, controlla la Sezione **VARIANTI**, pagina 10).



## COME SI GIOCA

La tua astronave **NON PUO'** ❌

>> MUOVERE IN o PASSARE ATTRAVERSO un Sistema che è già stato colonizzato da un altro giocatore (che si trova sotto il suo controllo).



>> MUOVERE NEL tuo Sistema Natale, ad eccezione che si tratti di un'astronave danneggiata (per maggiori informazioni sulle astronavi danneggiate, controlla la Sezione VARIANTI a pagina 10).



>> MUOVERE IN un Sistema che TU HAI già colonizzato (sotto il tuo controllo).



# COME SI GIOCA

MUOVERE NEL o PASSARE ATTRAVERSO un Buco Nero (per maggiori informazioni, controlla la Sezione VARIANTI a pagina 10).



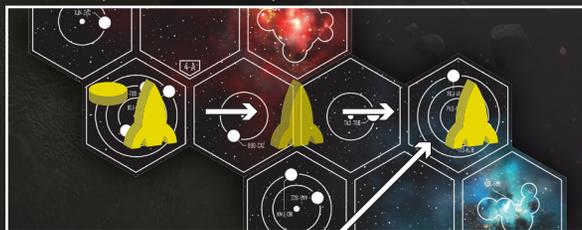
MUOVERE IN un tunnel spaziale (per maggiori informazioni sui tunnel spaziali, controlla la Sezione VARIANTI a pagina 10).



**NOTA:** Alcune delle regole base potrebbero essere annullate dalle nuove regole presenti nelle VARIANTI o Espansioni del gioco.

## COLONIZZARE

Dopo aver mosso una delle tue astronavi, tu **DEVI COLONIZZARE** il Sistema Solare dove hai portato la tua astronave, piazzando una **Capitale** oppure una **Stazione Commerciale** presa dalla tua riserva. In questo modo tu controllerai questo Sistema. Nessun altro giocatore potrà successivamente colonizzare questo Sistema durante il Suo turno di gioco. Inoltre, **NON** potrai più sostituire su questo Sistema la **Capitale** con una **Stazione Commerciale** o viceversa, per tutto il resto della partita.



Capitale

OPPURE



Stazione Commerciale

## Colonizzare un Sistema Planetario

Se colonizzi un Sistema Planetario durante il tuo turno, tu segnerai immediatamente i punti guadagnati sulla tabella di calcolo punti per un valore pari al numero di pianeti presenti in quel Sistema Planetario.

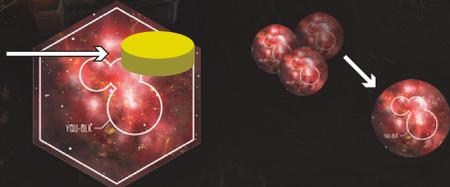


**Esempio:** Colonizzare un Sistema Planetario contenente 3 pianeti ti farà guadagnare **3** punti.

## COME SI GIOCA

### Colonizzare un Sistema di Nebulosa

Se tu colonizzi un Sistema di Nebulosa durante il tuo turno, prendi un tassello della Nebulosa del colore corrispondente dalla riserva generale del gioco e ponilo accanto a te. Per ogni colore, alla fine del gioco, aggiungerai nella Tabella di calcolo punti **2** se avrai un solo tassello Nebula di un colore, **5** ogni 2 tasselli Nebula di uno stesso colore e **8** se avrai a fine partita tutti i tasselli Nebula di uno stesso colore.



### Colonizzare un Sistema Vuoto

E' possibile colonizzare anche Sistemi vuoti, ma questi sistemi non ti faranno guadagnare punti per averli colonizzati. Tuttavia, se piazzhi una Stazione commerciale in un sistema vuoto, puoi guadagnare punti per i sistemi adiacenti dominati dagli avversari, presenti a fine partita come spiegato di seguito.

### Differenze tra una Capitale e una Stazione Commerciale

Colonizzando un Sistema con una **Capitale** o una **Stazione Commerciale** è praticamente lo stesso (piazzandone uno controllerai il Sistema), ad eccezione del fatto che la Stazione Commerciale a fine partita ti darà punti aggiuntivi tanti quanti sono i Sistemi della galassia controllati dagli avversari che saranno adiacenti al tuo. Quindi piazza le poche Stazioni commerciali che possiedi in modo saggio.



**Esempio:** Questa Stazione Commerciale del giocatore giallo farà guadagnare **5** aggiuntivi alla fine del gioco, perché ha 5 Sistemi controllati dagli avversari adiacenti ad esso. **ATTENZIONE** a non conteggiare nuovamente **1** del Sistema solare sotto il controllo del giocatore giallo.

## FINE DEL GIOCO

Come detto in precedenza, **DEVI** spostare una delle tue astronavi durante il tuo turno e colonizzare il Sistema nel quale ti fermi, se ancora libero. Se non sei in grado di fare questa azione con nessuna delle tue astronavi è perché sei bloccato dai sistemi avversari, quindi passerai e non effettuerai più turni. Il gioco continua finché tutti i giocatori non potranno più muovere (una delle condizioni di fine partita).

Altra condizione di fine partita si realizza quando tutti i giocatori avranno esaurito (utilizzato piazzandole) tutte le **Capitali** e le **Stazioni Commerciali** disponibili.



### CALCOLARE IL PUNTEGGIO

Quando la partita finisce, i giocatori calcoleranno i punti di fine partita e li aggiungeranno alla Tabella di calcolo punti:

### Sistema di Nebulosa:

>> Aggiungi **2**, **5** o **8** se controlli rispettivamente 1, 2 o 3 Nebulose di un colore.



### Stazione Commerciale:

**1**

Per ogni Sistema adiacente ad ogni tua Stazione Commerciale controllato da un avversario. **ATTENZIONE: Un Sistema avversario controllato è un Sistema colonizzato da una Stazione Commerciale, una Capitale o il Sistema Natale del tuo avversario.**

### Bonus del più ampio territorio:

**3**

Per il giocatore che controllerà a fine partita il più grande numero di Sistemi (la più numerosa area di Sistemi controllati e connessi senza interruzione di continuità).

Se 2 o più giocatori si troveranno in parità nel conteggiare il Bonus del più ampio territorio, tutti questi giocatori guadagneranno **3**.

### Punti Bonus da Espansioni e Varianti:

Conteggia ed aggiungi punti aggiuntivi da Varianti di gioco o Espansioni.

## GAME END

**CONGRATULAZIONI! Il giocatore con il più alto punteggio accumulato è il vincitore!**

### PARITÀ

In caso di parità, il giocatore che ha il maggior numero di Capitali rimaste nella propria riserva è il vincitore della partita. Nel caso permanesse ancora la parità, allora il giocatore che ha il maggior numero di Stazioni Commerciali non utilizzate presenti nella propria riserva a fine partita, è il vincitore. Nel caso la situazione di parità fosse ancora presente, allora vince, tra i giocatori ancora in parità, il giocatore che controlla il maggior numero di Pianeti. In caso di ulteriore parità, si ha una vittoria in condivisione.

## VARIANTI

Le Varianti sono un'interessante soluzione per rendere piccante una partita di Small Star Empires. Puoi decidere di giocare con una, alcune o tutte le varianti durante la partita. Di seguito troverai la spiegazione delle regole associate alle Varianti con anche la spiegazione delle parti componenti.

Molte delle Varianti in Small Star Empire Seconda Edizione sono associate ad alcuni tasselli Sistema aggiuntivi.



Inoltre, le principali Varianti ed Espansioni per Small Star Empires utilizzano le regole delle "Astronavi danneggiate". Qui troverai una spiegazione delle Astronavi danneggiate:

### ASTRONAVI DANNEGGIATE

In alcuni casi, la tua Astronave durante la partita può danneggiarsi. Quando un'astronave si danneggia, semplicemente viene girata e appoggiata su un fianco sul Sistema.



## VARIANTI

Le Astronavi danneggiate hanno un movimento limitato fino a 2 Sistemi per turno in qualsiasi direzione, a differenza del numero di sistemi illimitati di un'Astronave NON danneggiata.

Le Astronavi danneggiate non possono entrare nei Sistemi Inesplorati. Tuttavia, le Astronavi danneggiate possono entrare nel proprio Sistema natale per effettuare le riparazioni. Quando muovi le Astronavi danneggiate nel tuo Sistema natale, semplicemente devi girare le Astronavi in posizione verticale. D'ora in poi, queste Astronavi potranno essere mosse in modo regolare. Questo è l'unico caso dove non sei obbligato a colonizzare un sistema dopo aver mosso la tua Astronave.

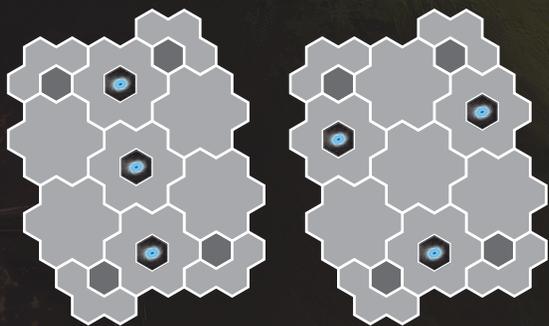


### TUNNEL SPAZIALI

Le varianti legate all'utilizzo dei tasselli dei tunnel spaziali permettono di creare mappe molto interessanti, grazie ai movimenti speciali delle Astronavi legati ad essi. Per creare una mappa bilanciata contenente i tunnel spaziali, consigliamo di preparare il tavolo nel modo seguente:



# VARIANTI



Piazza il tunnel spaziale al centro del Sistema vuoto delle Plance di settore.

## Muovere attraverso i Tunnel spaziali

Come spiegato precedentemente nel paragrafo Movimenti, non puoi muovere la tua Astronave dentro un Tunnel spaziale. Tuttavia puoi muovere un'Astronave tra Sistemi che sono adiacenti a Tunnel spaziali. Questo significa che quando inizi il movimento, la tua Astronave deve essere già adiacente a un tunnel in modo da piazzarla adiacente ad un altro tunnel.



Esempio di movimento con i Tunnel spaziali

## Separate le Plance di settore, formando galassie separate

Usando i Tunnel spaziali, puoi creare delle galassie separate dove i giocatori potranno viaggiare fra piccole galassie.

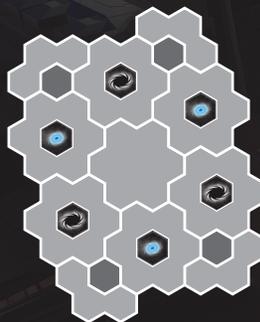


Ecco un esempio di preparazione usando i Tunnel spaziali per separare le galassie



## BUCHI NERI

L'attrazione gravitazionale dei Sistemi dove sono presenti i Buchi Neri sono un grande pericolo per ogni Astronave, è per questo motivo che le tue Astronavi NON possono passare attraverso di essi.



Ecco un esempio su come usare i Tunnel spaziali e i Sistemi con i Buchi Neri

# VARIANTI



## SISTEMI INESPLORATI

I Sistemi inesplorati rappresentano aree della galassia che devono essere ancora scoperte!

Per preparare il gioco, mescolate i Sistemi inesplorati a faccia in giù e mettete ogni tassello in un Sistema vuoto sulla mappa. Poni i Sistemi rimanenti nella scatola senza guardarli.

### Esplorare questi Sistemi

Tu puoi muovere la tua Astronave in questi Sistemi e Colonizzare utilizzando le Capitali. Se non hai Capitali rimanenti, tu NON PUOI entrare in questi Sistemi.

Quando entri in un Sistema Inesplorato, semplicemente gira a faccia in su il tassello e risolvi i suoi effetti.



### Sistemi Planetari:

Quando tu entri in un Sistema rivelato, colonizzalo con una Capitale. Aggiungi i punti sulla Tabella di calcolo punti come con un normale Sistema Planetario (1 per pianeta).



### Nebulosa Cromatica:

Quando entri in un Sistema rivelato, colonizzalo con una Capitale. Quando conteggi il punteggio per un Sistema di Nebulosa alla fine della partita, puoi scegliere con che colore la Nebulosa dovrà essere conteggiata e aggiungerla al conteggio finale delle nebulose accumulate per tipo di colore. Una famiglia di colori da conteggiare NON potrà MAI superare i 3 esemplari totali.



### Campo di Asteriodi:

Quando entri e riveli questo tipo di Sistema, Danneggi la tua Astronave. D'ora in poi, nessuna altra Astronave potrà passare attraverso questo Sistema.



### Stazione Commerciale abbandonata:

Quando entri in un Sistema e lo riveli girando il tassello, colonizzalo con una Capitale. Guadagni 1. Alla fine della partita, conteggia i punti di questo tassello considerandola una Stazione Commerciale.



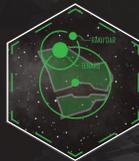
### Stazione di rifornimento:

Quando entri e riveli girando questo tassello, colonizzalo con una Capitale. Guadagni 1. Puoi poi muovere l'Astronave in un Sistema adiacente NON ancora colonizzato, colonizzandolo.



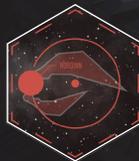
### Federazione di Hollana:

Quando entri e riveli questo Sistema, colonizzalo con una Capitale. Guadagni 2. Alla fine della partita, il giocatore che controlla il maggior numero di Sistemi adiacenti alla Federazione Hollana, guadagna 3 addizionali. In caso di parità, chi si trova in questa situazione guadagna 2.



### Unione Tennar:

Quando entri e riveli questo Sistema, colonizzalo con una Capitale. Guadagni 2. Alla fine della partita, ogni giocatore che controlla almeno un Sistema adiacente all'Unione Tennar guadagnerà 2 addizionali.



### Impero Nordinn:

Quando entri e riveli questo Sistema, danneggi la tua Astronave. Da ora in poi, nessun'altra Astronave può entrare o attraversare questo Sistema. Dopo di ciò, se hai Capitali in Sistemi adiacenti, scegline una da distruggere (tornerà nella tua riserva di gioco e potrà essere riutilizzata). Se non hai altre Capitali adiacenti a questo Sistema, scegli una Capitale avversaria e distruggila.

Se distruggi una Capitale adiacente in questo modo, piazza il segnalino di conquista dell'impero Nordinn sul Sistema. Sistemi con un segnalino Impero Nordinn sono considerati controllati e non potrai muovere le tue Astronavi in questi Sistemi.



# VARIANTI

## MODALITÀ CAMPAGNA

Se vuoi giocare partite multiple in una sola notte, puoi provare la modalità Campagna. In questa Variante, potrai giocare più di 3 partite in base al numero di giocatori per determinare il vincitore.

Prima di iniziare la prima partita, i giocatori iniziano con meno città e stazioni commerciali disponibili rispetto al gioco normale, in base al numero di giocatori:

- >> 2 Giocatori - 14 Capitali e 4 Stazioni Commerciali
- >> 3 Giocatori - 12 Capitali e 3 Stazioni Commerciali
- >> 4 Giocatori - 10 Capitali e 2 Stazioni Commerciali

Riporre le Capitali e le Stazioni Commerciali rimanenti nella scatola.

Definite un'area per la "zona vincente". Ogni volta che tu vinci, devi mettere una Capitale dalla tua riserva nella "zona vincente". La città indica che hai vinto il round e sei un punto più vicino alla vittoria totale. Questo significa anche che inizierai la partita successiva nella modalità Campagna con una Città in meno.

## Vincere una Campagna

Un giocatore potrà vincere l'intera Campagna dopo aver ottenuto un numero di punti Campagna (**Capitali** presenti nella "zona vincente"), che sono stati determinati dal numero di giocatori:

- >> 2 Giocatori - 5 Punti Campagna
- >> 3 Giocatori - 4 Punti Campagna
- >> 4 Giocatori - 3 Punti Campagna

## CONFINI APERTI

Questa Variante aggiunge una semplice regola al gioco:

Se vuoi attraversare un Sistema avversario con una tua Astronave, puoi pagare il giocatore avversario consegnandogli una tua **Capitale** non ancora usata (presente nella tua riserva) che porrà di fronte a sé. L'avversario non potrà opporsi. Alla fine della partita, i giocatori guadagneranno **2** per ogni **Capitale** ottenuta dagli avversari durante la partita.

## MODALITÀ DI GIOCO EPICA

Se possiedi due copie di Small Star Empires e / o eventuali espansioni aggiuntive, puoi giocare la variante della modalità di gioco epico usando le tessere e i componenti di entrambe le copie del gioco e / o delle espansioni.



Dal momento che avrai più **Sistemi di Nebulose** di ciascun colore quando giochi alla modalità di gioco Epica, alla fine della partita calcolerai il punteggio in base a questa tabella:

1x Nebula	2x Nebulose	3x Nebulose
4x Nebulose	5x Nebulose	6x Nebulose

Per creare la mappa, mescolate le Plance di Settore di entrambe le copie del gioco, usate le seguenti impostazioni, raccomandate in base al numero di giocatori:

## Gioco Base Epico

Se vuoi usare solo due copie del gioco base, ti consigliamo di utilizzare la seguente impostazione di partenza e il numero di pezzi per ogni giocatore:

### 2 GIOCATORI

Pezzi per giocatore:

3	
32	
8	

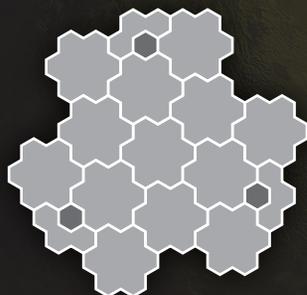


# VARIANTI

## 3 GIOCATORI

Pezzi per giocatore:

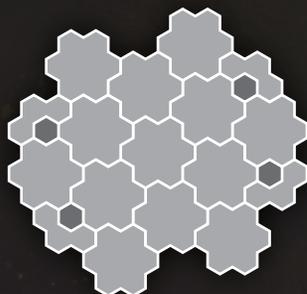
4	
26	
7	



## 4 GIOCATORI

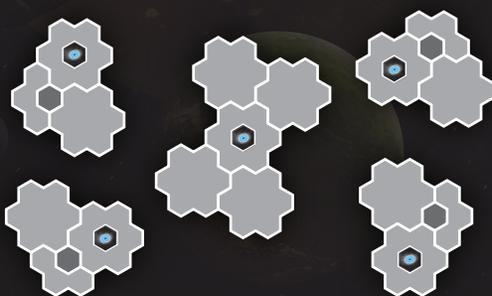
Pezzi per giocatore:

5	
24	
6	



## Gioco Epico con Tunnel Spaziali

Sicuramente, tu puoi creare galassie separate per un'impostazione della mappa in modo Epico, usando i Tunnel Spaziali:



## Gioco Epico con UN'ESPANSIONE principale

Se vuoi giocare con un gioco Epico con una delle principali espansioni (The Galactic Divide o Dawn of Discoveries), consigliamo la seguente preparazione e numero di pezzi per ogni giocatore:



OPPURE



## 2 GIOCATORI

Pezzi per giocatore:

3	
32	
8	
3	



Tasselli aggiuntivi  
per Espansione

## 3 GIOCATORI

Pezzi per giocatore:

4	
26	
8	
3	



# VARIANTI

## 4 GIOCATORI

Pezzi per giocatore:

4	
24	
6	
3	



## 3 GIOCATORI

Pezzi per giocatore:

3	
26	
8	
3	
3	



## Gioco Epico con DUE ESPANSIONI principali

Se vuoi giocare con un gioco Epico con le due principali espansioni (The Galactic Divide + Dawn of Discoveries), consigliamo la seguente preparazione e numero di pezzi per ogni giocatore:



## 4 GIOCATORI

Pezzi per giocatore:

3	
24	
6	
3	
3	



## 2 GIOCATORI

Pezzi per giocatore:

3	
32	
8	
3	
3	



## Applicazione per il calcolo dei punti

Al seguente link / QR Code, puoi scaricare l'applicazione Score Keeper ufficiale per Small Star Empires, dove puoi scrivere i tuoi punteggi e mantenere le statistiche dei tuoi giochi.  
[www.archonagames.com/rulebooks/](http://www.archonagames.com/rulebooks/)

# CREDITS



Questo regolamento e tutti i nuovi aggiornamenti e le domande frequenti potrebbero anche essere disponibili in diverse altre lingue sul nostro sito Web in futuro. Scansiona il QR Code a sinistra o inserisci manualmente il seguente indirizzo per scaricare: [www.archonagames.com/rulebooks/](http://www.archonagames.com/rulebooks/)

Se hai bisogno di aiuto con il gioco e / o parti di ricambio, inviaci una e-mail a: [contact@archonagames.com](mailto:contact@archonagames.com)

## REGOLAMENTO IN ITALIANO



(A CURA DI BOARDGAMES INVASION)

Questo regolamento è stato tradotto da Boardgames Invasion, editore italiano. Per informazioni commerciali riguardante il territorio italiano puoi scrivere a:

[info@boardgamesinvasion.com](mailto:info@boardgamesinvasion.com)

Titolare: Pierluigi Frumusa



[WWW.BOARDGAMESINVASION.COM](http://WWW.BOARDGAMESINVASION.COM)



[WWW.ARCHONAGAMES.COM](http://WWW.ARCHONAGAMES.COM)

**Game Design:** Milan Tasevski | **Graphic Design and Art:** Milan Tasevski | **Box Art:** Jose David Lanza Cebrian  
**Developers:** Milan Tasevski, Boris Mamic, Vladimir Trajchevski  
**Assistant Graphic Designer:** Ana Zdravkova | **Score Application Development:** Iva Neskovic



## Small Star Empires Fans Facebook Group

Unisciti al nostro gruppo su Facebook dedicato a Small Star Empires, dove puoi fare domande e partecipare a discussioni sul gioco:

[www.facebook.com/groups/smallstarempires/](http://www.facebook.com/groups/smallstarempires/)