

KEPLER³⁰⁴²

Anno 3042, l'umanità è pronta a esplorare la galassia. Gli scienziati hanno studiato i corpi celesti vicini per secoli e hanno identificato i migliori candidati per l'abitazione umana. Finalmente, le nazioni della Terra hanno la tecnologia per raggiungere le stelle. Una competizione pacifica ha inizio, mentre le prime astronavi vengono inviate nel cosmo. Alla fine, tutta l'umanità ne beneficerà, ma quale nazione sarà ricordata come la più grande pioniera?

OBBIETTIVO DEL GIOCO

KEPLER³⁰⁴² è un gioco di esplorazione e colonizzazione. Dovrete gestire attentamente le vostre risorse per colonizzare, sfruttare e terraformare i pianeti della Via Lattea, sviluppando nel frattempo importanti tecnologie. In ogni round dovrete scegliere quale azione compiere e quali bonus ottenere per perseguire i vostri obiettivi. La nazione con il maggior numero di punti vittoria alla fine della partita sarà ricordata dalla storia come la più grande esploratrice della galassia!

14+



1-4



60-120
min



COMPONENTI

36 Tessere Corpo celeste



Pianeta Oceanico



Pianeta Roccioso



Pianeta Super Terra



Pianeta Gigante Gassoso



Pianeta Alieno



Miniera



Obiettivo Coloniale

24 Segnalini Medaglia



12 Medaglie Coloniali



12 Medaglie Tecnologiche

Pedina conta-round



Segnalino Primo Giocatore

Blocchetto Segnapunti



4 Pance Tecnologia

4 Schede Riepilogo Pianeti

1 Tabellone Galassia



17 Carte Obiettivo

10 Carte Obiettivo Standard

7 Carte Obiettivo Avanzato



18 Carte Progresso

28 Carte Pianeta (a due lati)



Lato Colonia



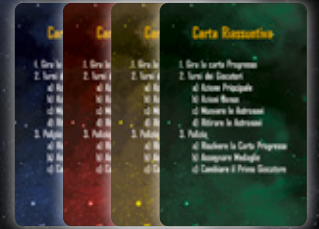
Lato Terraformato



4 Carte Terra



4 Carte riassuntive (a due lati)



4 Pance Azione



12 Astronavi (3 per colore)

68 Cubetti Risorsa

28 Energia (arancione)

28 Materia (bianco)

12 Antimateria (nero)

48 Indicatori Nazione (12 per colore)




4 Cubetti Azione (1 per colore)

PREPARAZIONE

La Preparazione è suddivisa in due parti che devono essere completate prima di giocare. Iniziate con la Preparazione Centrale, poi procedete con la Preparazione Individuale (che ogni giocatore eseguirà in autonomia).

PREPARAZIONE CENTRALE

1. Posizionate il tabellone al centro dell'area di gioco;
2. Tra le 36 tessere Corpo celeste, prendete i 28 Pianeti. Consultate una scheda Riepilogo Pianeti per determinare quali Pianeti saranno in gioco per questa partita, in base al numero di giocatori.

- In una partita a **4 giocatori** usate tutti i Pianeti;
- In una partita a **3 giocatori** usate 24 Pianeti, rimuovete quelli con il simbolo  ;
- In una partita a **2 giocatori** usate 20 Pianeti, rimuovete quelli con il simbolo  e .



3. Aggiungete alla pila di Pianeti appena creata 1 tessera Miniera e 1 tessera Obiettivo Coloniale per giocatore (ad esempio, in una partita a 3 giocatori aggiungete 3 tessere Miniera e 3 tessere Obiettivo Coloniale alla pila). Mescolate assieme tutte queste tessere, poi piazzatele casualmente a faccia in giù sul tabellone. Ogni tessera deve essere piazzata adiacente a un qualsiasi esagono Stella (a eccezione di Sol), ma non deve essere adiacente ad altre tessere. I colori delle Stelle sono irrilevanti.

- In una partita a **4 giocatori** non ci sono altre restrizioni di piazzamento;
- In una partita a **3 giocatori** non piazzate alcuna tessera adiacente alle Stelle triple;
- In una partita a **2 giocatori** non piazzate alcuna tessera adiacente alle Stelle binarie o triple;



Nota dell'autore: abbiamo testato questo metodo di piazzamento molte volte (sul serio!) e abbiamo concluso che sia il migliore. Tuttavia, se lo desiderate, potete invece

distribuire equamente le tessere a faccia in giù a ciascun giocatore e piazzarle sul tabellone una alla volta, a turno, partendo da un giocatore casuale.

4. Girate a faccia in su tutte le tessere che sono state piazzate nella Zona a corto raggio del tabellone. Tutte le tessere nella Zona a medio e lungo raggio rimangono invece a faccia in giù.



5. Posizionate 10 segnalini Medaglia (5 Medaglie Coloniali + 5 Medaglie Tecnologiche) sulle caselle contrassegnate dei relativi tracciati Leadership Coloniale e Leadership Tecnologica del tabellone. Tenete da parte i 14 segnalini Medaglia avanzati, per ora.



6. Ordinate le 28 carte Pianeta per numero, impilatele in un unico mazzo in ordine crescente (col numero 1 in cima e il 28 in fondo), e posizionatele sullo spazio contrassegnato del tabellone con il lato Colonia a faccia in su.



7. Mescolate le 18 carte Progresso. Rimuovetene 2 casualmente e rimettetetele nella scatola senza guardarle. Collocate le 16 carte rimanenti in un mazzo a faccia in giù sullo spazio contrassegnato del tabellone.



- Decidete quale set di carte Obiettivo usare: Standard o Avanzato.

Mescolate le carte del set scelto e distribuite 1 carta a ogni giocatore a faccia in giù: ogni giocatore può guardare la propria carta senza mostrarla agli avversari. Rimettete le carte Obiettivo avanzate nella scatola senza guardarle.



- Posizionate la pedina conta-round sulla casella "0" del tracciato del Round del tabellone.



- Il giocatore che ha letto più di recente un articolo di astronomia viene nominato primo giocatore e prende il relativo segnalino.



PREPARAZIONE INDIVIDUALE

- Scegliete un colore e prendete il set completo del colore scelto composto da: 12 indicatori Nazione, 1 cubetto Azione, 1 plancia Azione, 3 Astronavi, 1 plancia Tecnologia, 1 scheda Riepilogo Pianeti, 1 carta Terra e 1 carta riassuntiva. In aggiunta, prendete i seguenti cubetti Risorsa: 7 Energia, 7 Materia e 3 Antimateria.

- Posizionate la plancia Tecnologia davanti a voi, e collocate 1 dei vostri indicatori Nazione sulla prima casella di ognuna delle 5 file (a sinistra).



- Collocate 1 dei vostri indicatori Nazione sul livello di partenza di entrambi i tracciati Leadership Coloniale e Leadership Tecnologica sul tabellone. Conservate i 5 indicatori Nazione rimanenti a portata di mano, ne avrete bisogno durante la partita.



- Dopo aver consultato la carta Obiettivo che avete ricevuto, fate avanzare 2 diversi indicatori a scelta di 1 livello sulla vostra plancia Tecnologia, ignorando i costi indicati. Non potete far avanzare uno stesso indicatore due volte.



- Posizionate la plancia Azione davanti a voi (girata sul lato che preferite). Posizionate la vostra carta Terra di fianco alla plancia Azione e piazzateci sopra 3 cubetti Materia e 3 cubetti Energia. Piazzate i cubetti Risorsa rimasti (4 Energia, 4 Materia, 3 Antimateria) nell'area Deposito Risorse della vostra plancia Azione.



- Piazzate il cubetto Azione sulla casella Terraformare della vostra plancia Azione (al centro).



- Conservate in una riserva a portata di mano le vostre 3 Astronavi.
- Tenete la scheda Riepilogo Pianeti e la carta riassuntiva a portata di mano, per poterle consultare durante la partita. Siete pronti per giocare!

ANATOMIA DEL TABELLONE GALASSIA

Questo tabellone rappresenta la nostra galassia, la Via Lattea. La parte principale del tabellone è composta da esagoni. Ci sono 396 esagoni vuoti e 22 esagoni pieni, suddivisi in 20 esagoni Stella (13 singole (a), 3 binarie (b), 3 triple (c)), l'esagono giallo Sol (d) e l'esagono nero Sagittarius A* (e). Il tabellone è diviso in 3 Zone, che si propagano verso l'esterno dall'esagono Sol: la Zona a corto raggio (f), la Zona a medio raggio (g) e la Zona a lungo raggio (h). I confini di ogni Zona sono delineati da linee bianche. Nell'angolo in basso a sinistra del tabellone ci sono delle aree per il mazzo Pianeta (i), il mazzo Progresso (l) e per le carte Progresso girate a faccia in su (m). La parte inferiore a destra del tabellone è occupata da 3 tracciati: il tracciato del

Round, numerato da 0 a 16 (n), il tracciato Leadership Coloniale di colore viola (o) e il tracciato Leadership Tecnologica di colore blu (p). All'interno dei tracciati leadership vi sono delle Medaglie (q), che i giocatori prendono dalla riserva e posizionano sulla carta Progresso quando i loro indicatori raggiungono le relative caselle. Lungo i bordi esterni dei tracciati Leadership vi sono delle icone che indicano che i giocatori possono rigenerare una risorsa quando i loro indicatori raggiungono le relative caselle del tabellone (r). Tra i due tracciati leadership ci sono delle caselle numerate che indicano quanti Punti Vittoria otterranno i giocatori alla fine della partita, in base alla posizione dei loro indicatori su quei tracciati (s).



ANATOMIA DELLA PLANCIA TECNOLOGIA

Su questa plancia potete tenere traccia dello sviluppo di 5 diverse Tecnologie: I-Viaggi Spaziali (a), II-Fisica Quantistica (b), III-Sviluppi Energetici (c), IV-Terraformazione (d), V-Scienza dell'Antimateria (e). Ogni Tecnologia ha 5 livelli progressivi, (1), (2), (3),

(4), (5), di cui potete tenere traccia tramite i vostri indicatori. I dettagli di ogni Tecnologia verranno spiegati più avanti nel regolamento (vedi "Tecnologie-Dettagli", pag. 14).

	1	2	3	4	5
a. VIAGGI SPAZIALI	Mantenere astronauti	PROPULSIONE A VELOCITÀ LUCE	MOTORE A CURVATURA SPAZIALE	VIAGGIO A CURVATURA SPAZIO/TEMPO	STABILIZZAZIONE DI WORMHOLES
b. FISICA QUANTISTICA	Trasformazione risorse	DE-MATERIALIZZAZIONE	INVIIO A FLUIDI ENERGETICI	ESISTENZA DEL CAMPO DI HIGGS	DOMINIO DELLA RELATIVITÀ
c. SVILUPPI ENERGETICI	Produzione di energia	FUSIONE A FREDDO	CENTRALI A PLASMA QUANTICO	ANNICILIMENTO DI ANTIMATERIA	TEORIA DEL TESSUTO
d. TERRAFORMAZIONE	Produzione II	BIOSTERA	INGEGNERIA PLANETARIA	RICERCA GENETICA ALIENA	PROIBIZIONE GENETICA ASSOLUTA
e. SCIENZA DELL'ANTIMATERIA	Produzione di Antimateria	ACCELERAZIONE DI PARTICELLE	CONFINAMENTO D'ANTIMATERIA	GENERATORI DI METAMATERIALI	COMPRESIONE POSTERIORE

ANATOMIA DELLE CARTE PIANETA

Le carte Pianeta hanno 2 lati: Colonia (lato 1), e Terraformato (lato 2). Su entrambi i lati sono presenti il numero del Pianeta (a), il nome (b), le Risorse prodotte (c), i (d) ottenuti quando il Pianeta viene colonizzato o terraformato, e il tipo di Pianeta (e). Nella parte inferiore del lato Colonia trovate il livello di terraformazione richiesto per terraformare quel Pianeta (da 1 a 4 in base al numero di tacche viola presenti) (f), e le Risorse richieste per terraformarlo (g). Nella parte inferiore del lato Terraformato trovate i Punti Vittoria che il Pianeta vi fa ottenere alla fine della partita (da 1 a 5, in base al numero di (h) presenti) (h).



TERMINOLOGIA NEL GIOCO

Assicuratevi di capire bene il significato di questi importanti termini di gioco.

Risorsa: È il termine generico che si riferisce a 3 tipi di cubetti Risorsa: Energia (cubo bianco), Materia (cubo giallo) e Antimateria (cubo grigio) (la più rara e preziosa). Le Risorse possono essere prodotte, spese, bruciate e rigenerate. Avrete bisogno di Risorse per portare a termine la maggior parte dei compiti nella partita, come costruire Astronavi, terraformare Pianeti, far avanzare le Tecnologie ed effettuare azioni bonus.

Nota: Le uniche Risorse che avrete a disposizione nell'arco dell'intera partita saranno quelle piazzate durante la Preparazione sulla vostra carta Terra e sul Deposito Risorse. Utilizzatele al meglio!

Bruciare: Bruciare una Risorsa significa prendere un cubetto Risorsa (che sia dal vostro Deposito Risorse o da una delle vostre carte Pianeta) e muoverlo sul Pozzo di Clausius della vostra plancia Azione. Le Risorse bruciate non sono disponibili per essere prodotte o spese a meno che non le rigenerate.

Rigenerare: Rigenerare una Risorsa significa prendere un cubetto Risorsa dal Pozzo di Clausius sulla vostra plancia Azione e rimetterlo sulla vostra area Deposito Risorse. Le Risorse **rigenerate** sono di nuovo disponibili per essere **prodotte** e **spese**.

Produrre: Produrre una Risorsa significa prendere un cubetto Risorsa dal Deposito Risorse sulla vostra plancia Azione e piazzarlo su una qualsiasi carta Pianeta che controllate.

IMPORTANTE: Quando **producite** più Risorse insieme, tali Risorse **prodotte** devono essere tutte piazzate su una singola carta Pianeta.

Nota: Nota: l'Antimateria è una Risorsa molto rara: potrete produrla solo colonizzando Pianeti alieni, ma varrà 1 Punto Vittoria ciascuna alla fine della partita.

Spendere: Spendere una Risorsa significa prendere un cubetto Risorsa da una delle vostre carte Pianeta e rimetterlo nel vostro Deposito Risorse (questa importante regola verrà ricordata la prima volta che incontrerete questo termine nel corso del regolamento).

IMPORTANTE: Quando **spendete** più Risorse insieme, le Risorse **spese** devono provenire tutte da un singolo Pianeta.

Deposito Risorse: È l'area in basso a sinistra della vostra plancia Azione. Le vostre Risorse disponibili vengono conservate qui fino a che non vengono **prodotte** (mosse su una carta Pianeta) oppure **bruciate** (mosse sul Pozzo di Clausius). Le Risorse nel vostro Deposito Risorse non possono venire **spese**.


Pozzo di Clausius: È l'area in alto a destra della vostra plancia Azione. Le Risorse vengono mosse qui quando vengono **bruciate**. Qualsiasi Risorsa in quest'area non può essere **prodotta** né **spesa**, ma può essere **rigenerata**.

Corpo Celeste: Questo è un termine per definire

qualsiasi tessera sul tabellone: Pianeti, Miniere e Obiettivi Coloniali. Altri elementi galattici come Stelle, Sol, Sagittarius A*, non lo sono.

Esagono Spazio: La maggior parte del tabellone Galassia è composto da esagoni Spazio vuoti. Le vostre Astronavi possono muoversi liberamente attraverso questi esagoni. Alcuni degli esagoni Spazio del tabellone vengono coperti da tessere Corpo celeste durante la preparazione; non verranno più considerati esagoni Spazio vuoti.

Miniera: È una tessera Corpo celeste che non può venire colonizzata o terraformata, ma che è ricca di Risorse. Ogni Astronave piazzata su una tessera Miniera alla fine della partita fa ottenere 2 Punti Vittoria. In ogni partita, c'è sempre un numero di tessere Miniera pari al numero di giocatori.

Obiettivo Coloniale: È una tessera Corpo celeste transitabile da un'Astronave. Quando questo accade, il giocatore di quell'Astronave ottiene 1 , poi l'Obiettivo Coloniale viene rimosso dalla partita. In ogni partita, c'è sempre un numero di tessere Obiettivo Coloniale pari al numero di giocatori.

Pianeta: È una tessera Corpo celeste che potete colonizzare, terraformare e sulla quale potete **produrre** Risorse. I Pianeti sono di 5 tipi: oceanici, rocciosi, super-terra, giganti gassosi e alieni. Ogni Pianeta è rappresentato sia da una tessera sul tabellone Galassia che da una carta nel mazzo Pianeta. La vostra carta Terra viene trattata come un Pianeta, a eccezione del fatto che è già colonizzata e terraformata all'inizio della partita (*naturalmente!*).

Zona: Ci sono 3 Zone sul tabellone Galassia, divise da linee bianche che si propagano verso l'esterno dall'esagono Sol. Alcune carte Obiettivo richiedono di colonizzare dei Pianeti in Zone specifiche e i giocatori guadagnano più Punti Vittoria se colonizzano Pianeti nelle Zone più lontane.


SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Ogni partita è composta da 16 round. Ogni round è diviso in 3 fasi, da svolgere in ordine:

1. Nuovo Round
2. Turni dei Giocatori
3. Pulizia

FASE 1: NUOVO ROUND

- 1a.** All'inizio di ogni round, l'attuale primo giocatore gira la carta in cima al mazzo Progresso e la legge ad alta voce. **L'effetto descritto sulla carta verrà applicato alla fine del round** (Vedi "Fase 3: Pulizia", a pag. 13). I giocatori hanno quindi l'intero round per prepararsi.
- 1b.** Fate avanzare l'indicatore conta-round di una casella sul tracciato dei Round.



*Esempio A: Geordi è il primo giocatore, quindi pesca la carta in cima al mazzo Progresso e la legge, poi la colloca a faccia in su accanto al mazzo. La carta è Conoscenza Extraterrestre: alla fine del round, ogni giocatore potrà far avanzare una Tecnologia di 1 livello gratuitamente, ma plausibilmente **brucerà** anche delle Risorse.*

FASE 2: TURNI DEI GIOCATORI

Svolgete uno alla volta il vostro turno, a partire da chi ha il segnalino Primo Giocatore e proseguendo in senso orario. Il turno di ogni giocatore è diviso in 4 passi, da svolgere in ordine:

- 2a. Azione Principale
- 2b. Azioni Bonus
- 2c. Muovere le Astronavi
- 2d. Ritirare le Astronavi

2a. Azione Principale

Muovete il vostro cubetto Azione su una qualsiasi altra casella della vostra plancia Azione, poi effettuate l'azione indicata. Muovere il cubetto Azione è obbligatorio, ma non siete obbligati a effettuare l'azione della casella su cui vi muovete.

Trovate di seguito le 9 possibili azioni principali:

Missioni Spaziali

Potete costruire fino a 3 Astronavi, se le avete disponibili. Per costruire un'Astronave, **spendete** 1 Energia e 1 Materia da una carta Pianeta che controllate (posizionate i cubetti spesi sul Deposito Risorse della vostra plancia Azione, vedi **"Spendere"** a pag. 8), poi piazzate l'Astronave in un esagono vuoto adiacente alla relativa tessera Pianeta.


IMPORTANTE: se **spendete** Risorse dalla carta Terra, l'Astronave appena costruita deve essere piazzata adiacente all'esagono Sol.

Nell'improbabile caso in cui tutti gli esagoni attorno alla tessera Pianeta siano intransitabili oppure occupati da altre Astronavi, piazzate l'Astronave appena costruita nel primo esagono vuoto disponibile vicino al Pianeta.

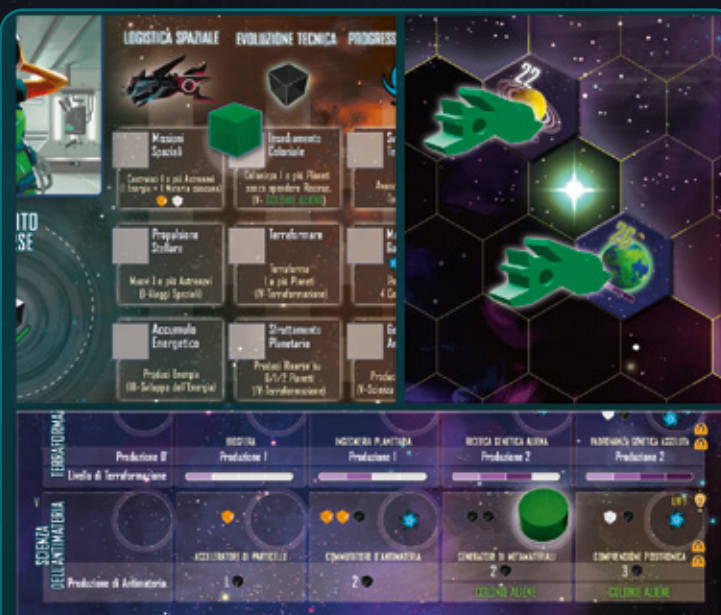


Esempio B: Beverly sceglie l'azione Missioni Spaziali. Spende 1 Energia e 1 Materia dalla sua carta Terra e 1 Energia e 1 Materia dalla carta Pianeta 19. Beverly piazza quindi 2 Astronavi sul tabellone, piazzandole su esagoni vuoti adiacenti alle tessere Pianeta da cui ha speso le Risorse (Terra e Pianeta 19).

Insediamiento Coloniale


Potete rimuovere un qualsiasi numero di vostre Astronavi presenti sulle tessere Pianeta, sostituendole con i vostri indicatori. Per ogni Pianeta colonizzato in questo modo, prendete la carta corrispondente dal mazzo Pianeta e posizionate la di fronte a voi con il lato Colonia a faccia in su, poi ottenete immediatamente i  mostrati, facendo avanzare il vostro indicatore sul tracciato della **Leadership Coloniale** di altrettante caselle. Colonizzare Pianeti non richiede di **spendere** Risorse. Tuttavia, non potete colonizzare Pianeti alieni fino a quando non avete raggiunto il livello "Generatori dei Metamateriali" della Tecnologia **V-Scienza dell'Antimateria** (vedi **"Tecnologie-Dettagli"** a pag. 14).

Nota: potete colonizzare solo 5 pianeti durante tutta la partita. Sceglieteli con attenzione!



Esempio C: Deanna sceglie l'azione Insediamiento Coloniale. Ha delle Astronavi sulla tessera Pianeta 22 (un Pianeta gigante gassoso) e sulla tessera Pianeta 26 (un Pianeta alieno) e ha raggiunto il livello "Generatore di Metamateriali", che le permette di ottenere delle Colonie Aliene.




*Deanna rimuove le sue Astronavi da quelle tessere Pianeta e prende le carte corrispondenti dal mazzo Pianeta. Infine, ottiene i  mostrati sui Pianeti appena colonizzati, facendo avanzare il suo indicatore di 3 caselle sul tracciato della **Leadership Coloniale**.*


Sviluppo Tecnologico

Potete far avanzare una o più Tecnologie di quanti livelli volete sulla vostra plancia Tecnologia. Per ogni avanzamento, dovete **spendere** le Risorse indicate e far avanzare il vostro indicatore sulla Tecnologia scelta.

IMPORTANTE: Tutte le Risorse **spese** per un avanzamento devono provenire da una singola carta Pianeta.

Alcuni livelli Tecnologia vi faranno ottenere  quando li raggiungerete, facendo avanzare il vostro indicatore sul tracciato **Leadership Tecnologica**. Qualsiasi beneficio ottenuto dal nuovo livello Tecnologia è immediatamente disponibile.



Esempio D: Jean-Luc effettua l'azione Sviluppo Tecnologico. Fa avanzare il livello Tecnologia V-Scienza dell'Antimateria dal livello 0 al livello 1 spendendo 1 Energia. Nella stessa azione, decide di far avanzare di nuovo la V-Scienza dell'Antimateria, dal livello 1 al livello 2, spendendo 2 Energie e 1 Antimateria. Jean-Luc ottiene 1  grazie al secondo avanzamento.

Propulsione Stellare


Potete effettuare un movimento bonus con le vostre Astronavi in aggiunta al normale movimento previsto nel turno. Seguite le normali regole di movimento delle Astronavi (vedi il passo "2c. Muovere le Astronavi" a pag. 12).

Terraformare


Potete terraformare uno o più Pianeti che controllate **spendendo** le Risorse richieste (indicate su ogni carta Pianeta) e girando le carte sul loro lato Terraformato.

Tutte le Risorse richieste per terraformare un Pianeta devono essere spese da quella carta Pianeta (indicate nella parte inferiore della carta). Se ci sono delle Risorse rimaste su una carta Pianeta dopo aver pagato il costo per terraformarlo, non scartatele; rimettetetele sulla carta Pianeta dopo averla girata.

Per poter terraformare un Pianeta, dovete aver raggiunto almeno il livello della Tecnologia **IV-Terraformazione** corrispondente al numero di tacche sulla barra viola di quella carta Pianeta.

Quando terraformate un Pianeta, ottenete immediatamente i  visibili sul lato terraformato della carta Pianeta, facendo avanzare il vostro indicatore sul tracciato della Leadership Coloniale di altrettante caselle.



*Esempio E: Geordi sceglie l'azione Terraformare. Ha raggiunto il livello "Ingegneria Planetaria" della Tecnologia IV-Terraformazione; può quindi terraformare Pianeti di livello 1 e 2. Il Pianeta 2 è di livello 1 e ha un costo di terraformazione di 1 Energia, mentre il Pianeta 5 è di livello 2 e ha un costo di terraformazione di 1 Energia e di 1 Materia. Geordi **spende** 1 Energia dal Pianeta 2 e 1 Energia e 1 Materia dal Pianeta 5, girando quelle carte Pianeta sul loro lato Terraformato. Ottiene 3  in totale (1 dal Pianeta 2 e 2 dal Pianeta 5).*

Mappatura Galattica

Fate avanzare il vostro indicatore di 1 casella su un qualunque tracciato leadership (**Leadership Coloniale** o **Leadership Tecnologica**). Poi, girate a faccia in su 4 tessere a scelta del tabellone, rendendole visibili per il resto della partita.



Esempio F: Beverly sceglie l'azione Mappatura Galattica. Come prima cosa, fa avanzare il suo indicatore di 1 casella sul tracciato Leadership Tecnologica. Poi sceglie 4 tessere a faccia in giù e le gira, sperando di trovare qualcosa che la aiuti a raggiungere i suoi scopi. Gira a faccia in su una Miniera, un Obiettivo Coloniale e i Pianeti 4 e 25.

Accumulo Energetico

Potete **produrre** la quantità di Energia permessa dal livello attuale della vostra Tecnologia **III-Sviluppi Energetici** (vedi **"Tecnologie-Dettagli"** a pag. 14). Tutta l'Energia **prodotta** in questo modo deve essere presa dal vostro Deposito Risorse e piazzata su **uno** dei Pianeti che controllate. Se non avete abbastanza Energia nel vostro Deposito Risorse, potete **produrre** solo quanto avete disponibile.



Esempio G: Deanna sceglie l'azione Accumulo Energetico. Ha raggiunto il livello "Centrale a Plasma Quantico" della Tecnologia III-Sviluppi Energetici, produce quindi 4 Energia che piazza su una carta Pianeta a sua scelta. Sceglie il Pianeta 5. Tuttavia, ha solo 3 Energia nel suo Deposito Risorse, quindi muove solo quei cubetti sul Pianeta 5.

Sfruttamento Planetario

Potete **produrre** Risorse sui Pianeti che controllate. Il numero di Pianeti che possono **produrre** è indicato dal vostro livello di Tecnologia **IV-Terraformazione** (accanto alla parola "Produzione"). Questo significa che se la vostra Tecnologia **IV-Terraformazione** si trova al livello 0, non potete produrre su alcuna carta Pianeta, ma potete comunque scegliere questa azione (vedi **"Tecnologie-Dettagli"** a pag. 14). Per ogni Pianeta che **produce**, potete prendere le Risorse indicate (visibili in alto sulla carta Pianeta) dal vostro Deposito Risorse e piazzarle su quella carta Pianeta. Se non avete abbastanza Risorse nel vostro Deposito Risorse, potete **produrre** solo quanto avete disponibile. **Potete prendere un numero inferiore di Risorse rispetto a quelle indicate dal Pianeta.**

IMPORTANTE: la Terra non può venire sfruttata in questo modo (vedi **"Sfruttamento N.E.O."** a pag. 12).



Esempio H: Jean-Luc sceglie l'azione Sfruttamento Planetario. Ha 3 carte Pianeta accanto alla sua carta Terra. Ha raggiunto il livello 3 nella Tecnologia IV-Terraformazione, può quindi produrre su due di quei tre Pianeti. Sceglie il Pianeta 21 (producendo 1 Energia e 2 Materie) e il Pianeta 22 (producendo 1 Energia e 3 Materie).

Generazione Antimateria

Potete produrre la quantità di Antimateria permessa dal livello attuale della vostra Tecnologia **V-Scienza dell'Antimateria** (vedi **"Tecnologie-Dettagli"** a pag. 14). Tutta l'Antimateria **prodotta** in questo modo deve essere piazzata su una qualsiasi carta Pianeta che controllate dal vostro Deposito Risorse. Se non avete abbastanza Antimateria nel vostro Deposito Risorse, potete **produrre** solo quanto avete disponibile.



Esempio I: Geordi sceglie l'azione Generazione Antimateria. Ha raggiunto il livello "Generatore di Metamateriali" della Tecnologia V-Scienza dell'Antimateria, quindi produce 2 Antimaterie. Geordi sceglie la Terra come Pianeta per produrre e posiziona 2 Antimaterie sulla sua carta Terra dal suo Deposito Risorse.

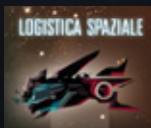
2b. Azioni bonus

Potete effettuare fino a 2 azioni bonus.

Ogni tipo di azione bonus è associata a una fila o a una colonna della vostra plancia Azione. Le 2 azioni bonus disponibili nel turno dipendono dalla posizione del vostro cubetto Azione. Potete effettuare le azioni bonus presenti nella stessa fila e/o colonna su cui si trova il vostro cubetto Azione.

Non potete effettuare la stessa azione bonus due volte nello stesso turno.

Per poter effettuare un'azione bonus, dovete **bruciare** 1 Risorsa a vostra scelta. Se scegliete di effettuare entrambe le azioni bonus, potete effettuarle in qualsiasi ordine, ma dovete **bruciare** 2 Risorse.



Logistica Spaziale: Costruite un'Astronave senza **spendere** alcuna Risorsa. Piazzatela in un esagono vuoto accanto a una qualsiasi tessera Pianeta che controllate.



Evoluzione Tecnica: **Produce**te 1 Antimateria su una qualsiasi carta Pianeta che controllate.



Progresso Scientifico: Fate avanzare il vostro indicatore di 1 casella sul tracciato Leadership Tecnologica.



Modernità Civile: Fate avanzare il vostro indicatore di 1 casella sul tracciato Leadership Coloniale.



Planning Esplorativo: Muovete tutte le vostre Astronavi a fino 2 esagoni di distanza ognuna, seguendo le normali regole del movimento delle Astronavi (vedi il passo "2.c Muovere le Astronavi", più avanti).




Sfruttamento N.E.D.: **Produce**te 1 Energia e 1 Materia sulla vostra carta Terra.



Esempio J: Beverly ha effettuato l'azione principale Missioni Spaziali nel suo turno. Questo significa che le azioni bonus per lei disponibili sono Logistica Spaziale e Modernità Civile. **Brucia** 1 Energia per attivare Logistica Spaziale, poi **brucia** 1 Materia per attivare Modernità Civile.

Ricordate che le Risorse nel vostro Pozzo di Clausius non possono venire usate in alcun modo! La possibilità di **rigenerare** le Risorse è rara, quindi pensateci bene prima di effettuare delle azioni bonus!

2c. Muovere le Astronavi

Potete muovere le vostre Astronavi che si trovano in **esagoni vuoti**. Le Astronavi che si trovano su una qualunque tessera Pianeta o Miniera non possono muoversi. Ognuna delle vostre Astronavi può muoversi fino a un numero di esagoni pari alla velocità massima determinata dal livello attuale della vostra Tecnologia **I-Viaggi Spaziali** (vedi "Tecnologie - Dettagli" a pag. 14). Se una vostra Astronave si muove su una tessera Pianeta o Miniera, deve fermarsi sopra: non può più muoversi. Avete due modi per poter rimettere un'Astronave nella riserva: ritirarla (vedi passo 2d. "Ritirare le Astronavi", più avanti) o, se si trova su un Pianeta, colonizzare quel Pianeta (vedi "Insediamento Coloniale", a pag. 9). Se la vostra Astronave si muove su una tessera Obiettivo Coloniale, rimuovete immediatamente quella tessera dalla partita e ottenete 1 , facendo avanzare il vostro indicatore sul tracciato Leadership Coloniale di conseguenza. La vostra Astronave può ora continuare il suo movimento, se gliene resta.



Esempio K: Deanna ha raggiunto il livello "Motore a Curvatura Spaziale" della Tecnologia **I-Viaggi Spaziali**, la velocità massima per le sue astronavi è quindi pari a 3. Muove una delle sue Astronavi sul Pianeta 27 e un'altra Astronave su una Miniera vicina. La sua terza Astronave continua il suo viaggio verso la Zona a lungo raggio della Galassia.

Alcuni degli esagoni sul tabellone sono **intransitabili**. Le Astronavi non possono mai entrare su alcuno di questi esagoni: l'esagono Sol, Sagittarius A*, le tessere a faccia in giù e tutti gli esagoni Stella.

I 6 esagoni vuoti attorno a Sol sono transitabili. Le Astronavi possono muoversi attraverso un esagono occupato da un'altra Astronave, ma non possono terminare lì il movimento. Tuttavia, non possono muoversi attraverso alcuna tessera Pianeta o Miniera già occupata da una qualsiasi Astronave o indicatore.

2d. Ritirare le Astronavi

Potete ritirare qualsiasi vostra Astronave desiderate rimuovendola dal tabellone e rimettendola nella vostra riserva. Se ritirate un'Astronave da una tessera **Miniera**, potete immediatamente **rigenerare** 1 cubetto Risorsa a vostra scelta.



*Esempio L: Jean-Luc prima ha mosso una delle sue Astronavi su una Miniera nel suo turno e ora decide di ritirare quell'Astronave, rimuovendola dal tabellone. Questo gli permette di **rigenerare** 1 Materia, che muove dal suo Pozzo di Clausius al suo Deposito Risorse.*

Consiglio: di solito eviterete di ritirare un'Astronave a meno che non si trovi su una tessera Miniera, ma potrebbe capitarvi di aver bisogno di un'Astronave da qualche parte e non averne disponibili. Considerate che questa situazione è generalmente subottimale, quindi cercate di evitarla!

FASE 3: PULIZIA

Dopo che ognuno di voi ha svolto il proprio turno individuale, effettuate i seguenti tre semplici passi, prima di proseguire con il round successivo:

- 3a. Risolvere la Carta Progresso
- 3b. Assegnare Medaglie
- 3c. Cambiare il Primo Giocatore

3a. Risolvere la Carta Progresso

L'effetto della carta Progresso rivelata all'inizio del round viene ora applicato. Seguite le istruzioni sulla carta, che di solito prevedono un beneficio per il giocatore che è più in alto o più in basso sui tracciati Leadership.

In caso di parità, tutti i giocatori in parità applicano l'effetto. Quando questo si verifica, i giocatori applicano l'effetto uno alla volta, in ordine di turno.

3b. Assegnare Medaglie

Assegnate tutte le Medaglie accumulate sulla carta Progresso rivelata a inizio round (vedi "**Bonus Tracciato Leadership - Dettagli**" a pag. 14). Il giocatore il cui indicatore è più in alto sul tracciato **Leadership Coloniale** ottiene tutte le Medaglie Coloniali dalla carta, mentre il giocatore il cui indicatore è più in alto sul tracciato **Leadership Tecnologica** ottiene tutte le Medaglie Tecnologiche dalla carta. In caso di parità su un qualsiasi tracciato per l'indicatore più in alto, tutti i giocatori in parità raccolgono il numero totale di Medaglie che dovrebbero ottenere (usate i segnalini extra messi da parte durante la Preparazione per coprire la differenza). Conservate i segnalini ottenuti vicino a voi, per il conteggio di fine partita (vedi "**Fine della Partita**", più avanti).



*Esempio M: ci sono 2 Medaglie Tecnologiche e 1 Medaglia Coloniale sulla carta Progresso rivelata. Geordi è il più in alto sul tracciato **Leadership Coloniale**, quindi ottiene la Medaglia Coloniale. Beverly e Deanna sono in parità per il giocatore più in alto del tracciato **Leadership Tecnologica**, ognuna ottiene 2 Medaglie Tecnologiche, prendendo le due in avanzo da quelle tenute da parte nella Preparazione.*

3c. Cambiare il Primo Giocatore

Il segnalino Primo Giocatore passa al prossimo giocatore in senso antiorario. Il giocatore che riceve l'indicatore inizia un nuovo round. Se invece questo è il 16° round di gioco, saltate questo passo e procedete con la Fine della Partita.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina dopo che il 16° round è stato completato. Prendete ora il blocchetto segnapunti e calcolate i vostri Punti Vittoria (PV) come di seguito indicato:

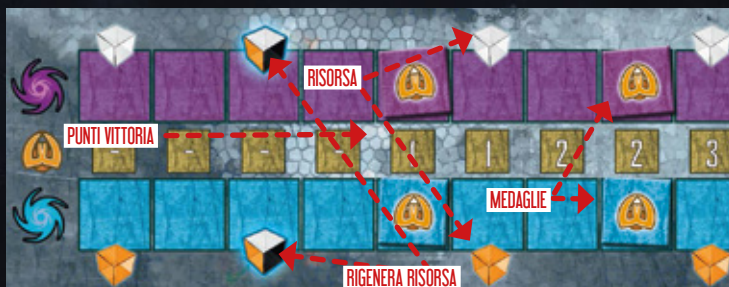
- 1 PV per ogni Antimateria rimasta sui vostri Pianeti;
- 5 PV se avete colonizzato almeno un Pianeta per ogni tipo (oceanico, roccioso, super terra, gigante gassoso, alieno);
- 3 PV se avete colonizzato almeno 3 Pianeti di un singolo tipo;
- 2 PV per ognuna delle vostre Astronavi posizionate su una tessera Miniera;
- 2 PV per ogni Tecnologia che avete fatto avanzare fino al massimo livello;
- 1 PV per ogni Medaglia (Tecnologica e/o Coloniale) che possedete;




- **PV** per i Pianeti che avete colonizzato: **1 PV** per ogni Pianeta nella Zona a corto raggio, **2 PV** per ogni Pianeta nella Zona a medio raggio e **3 PV** per ogni Pianeta nella Zona a lungo raggio;
- **PV** per la posizione del vostro indicatore su ognuno dei tracciati leadership;
- **PV** per i vostri Pianeti terraformati (indicati su quelle carte Pianeta);
- **PV** per aver completato il vostro Obiettivo segreto (indicato sulla carta Obiettivo);

Il giocatore con più Punti Vittoria vince la partita!
In caso di parità, vince il giocatore che ha terraformato il Pianeta con il numero più alto (visibile nell'angolo in alto a sinistra della carta Pianeta).



BONUS TRACCIATO LEADERSHIP – DETTAGLI

Quando il vostro indicatore raggiunge o supera alcune caselle sui tracciati leadership, potete ottenere degli effetti bonus:




- Se il vostro indicatore raggiunge o supera una casella con l'icona , potete immediatamente **rigenerare** 1 cubetto Risorsa a vostra scelta. Rimettetelo nel vostro Deposito Risorse dal Pozzo di Cladius.
- Se il vostro indicatore raggiunge o supera una casella con l'icona  oppure , potete immediatamente **produrre** 1 cubetto Risorsa del tipo indicato e piazzarlo su una qualsiasi carta Pianeta che controllate.
- Se il vostro indicatore raggiunge o supera una casella con una Medaglia su di essa, posizionate quella Medaglia sulla carta Progresso rivelata.





Esempio N: Beverly ha appena ottenuto , fa quindi avanzare il suo indicatore di 2 caselle sul tracciato Leadership Tecnologica, superando una casella con l'icona . Questo le permette di **produrre** 1 Energia, che posiziona sulla sua carta Terra.

TECNOLOGIE – DETTAGLI

Durante la partita, potete sviluppare 5 Tecnologie diverse. Ogni Tecnologia ha 5 livelli progressivi. I livelli vengono acquisiti nell'ordine elencato sulla vostra plancia Tecnologia (da sinistra verso destra).

Ogni volta che avanzate di un livello, ottenete i benefici del nuovo livello immediatamente, incluso qualsiasi  presente sulla casella sulla quale avete mosso il vostro indicatore.

BONUS COLLABORAZIONE

Ogni volta che un qualsiasi giocatore acquisisce un livello Tecnologia con l'icona , gli altri giocatori possono beneficiarne: ogni giocatore che, per quella Tecnologia, non ha ancora acquisito il livello indicato dal numero accanto a quell'icona  lo acquisisce immediatamente e gratuitamente. Fa quindi avanzare l'indicatore su quel livello.



Esempio O: Deanna ha appena acquisito il livello 3 della Tecnologia IV - Terraformazione: "Ricerca Genetica Aliena", sbloccando il livello 1 "Biosfera" della stessa Tecnologia a tutti gli altri giocatori. Jean-Luc non aveva ancora acquisito quel livello, fa quindi avanzare immediatamente il suo indicatore sul livello "Biosfera". Geordi e Beverly hanno già acquisito la Tecnologia Biosfera, non ricevono quindi alcun beneficio dall'azione di Deanna.

BENEFICI TECNOLOGICI

I - Viaggi Spaziali

Questa Tecnologia determina di quanti esagoni possono muoversi le vostre Astronavi a ogni turno, sia durante il passo **2c. Muovere le Astronavi** (vedi pag. 12), che attraverso l'azione principale **Propulsione Stellare** (vedi pag. 10). Se raggiungete il livello "Stabilizzatore di Wormholes" di questa Tecnologia, potete costruire le Astronavi **spendendo** solo 1 Energia, invece di 1 Energia e 1 Materia.

II - Fisica Quantistica

Questa Tecnologia offre due benefici primari: **Trasformazione Risorse** e **Spostamento Risorse**. Questi benefici possono essere usati in qualsiasi momento durante il vostro turno, persino nel mezzo di un'Azione. Non c'è alcun costo per utilizzarli.

Trasformazione Risorse: Questo beneficio vi permette di convertire 1 Energia in 1 Materia, o viceversa, una volta per turno. Quando usate questo beneficio, scambiate il cubetto Risorsa tra una carta Pianeta che controllate e il vostro Deposito Risorse. Se raggiungete il livello "Dominio della Relatività" di questa Tecnologia, potete effettuare un numero illimitato di conversioni a ogni turno.

Spostamento Risorse: Questo beneficio vi permette di muovere un certo numero di Risorse tra i Pianeti che controllate, prendendoli da alcuni Pianeti e posizionandoli su altri. Il numero di Risorse che potete muovere a ogni turno dipende dal livello di questa Tecnologia.

III - Sviluppi Energetici

Questa Tecnologia determina il numero di Energie che **producite** quando effettuate l'azione principale **Accumulo Energetico** (vedi pag. 11). Se acquistate

il livello "Teoria del Tutto" di questa Tecnologia, per il resto della partita dovete **bruciare** 1 sola Risorsa (invece di 2) per attivare entrambe le azioni bonus disponibili nel vostro turno.

IV - Terraformazione

Questa Tecnologia determina quanti Pianeti **producono** Risorse quando usate l'azione principale **Sfruttamento Planetario** (vedi pag. 11). La barra gradiente, che ha 4 livelli progressivi, indica quali Pianeti siete in grado di terraformare in base ai loro livelli. Consultate la scheda Riepilogo Pianeti per vedere il livello minimo richiesto per terraformare ogni Pianeta.

V - Scienza dell'Antimateria

Questa Tecnologia determina il numero di Antimateria che **producite** quando usate l'azione principale **Generazione Antimateria** (vedi pag. 11). Acquisire il livello "Generatore di Metamateriali" di questa Tecnologia è l'unico modo per colonizzare i Pianeti alieni.

MODALITÀ SOLITARIO

La modalità in solitario di **Kepler-3042** è impostata come una campagna, ovvero una serie di 4 partite, chiamati **livelli**, di difficoltà crescente. Quando termini il primo livello della campagna, se hai avuto successo, puoi proseguire con il livello successivo. Se non hai avuto successo, devi riprovare quel livello. Ci sono 5 diverse campagne tra le quali scegliere. Tutte seguono le regole descritte in questa sezione, ma differiscono per la difficoltà.

PREPARAZIONE

Segui la Preparazione prevista per più giocatori, ma applica le seguenti modifiche:

- A.** Prepara il tabellone piazzando le tessere come se fosse una partita a 2 giocatori (cioè: 20 Pianeti, 2 Miniere, 2 Obiettivi Coloniali). Ricorda anche di non piazzare tessere adiacenti a Stelle binarie o trinarie.
- B.** Rimetti nella scatola la carta Progresso intitolata: "Accordo sull'Espansione". Rimetti nella scatola anche una seconda carta Progresso casuale, senza guardarla.
- C.** Piazza le Risorse iniziali (7 Energia, 7 Materia, 3 Antimateria) nel Deposito Risorse della tua plancia Azione. Non piazzare Risorse sulla carta Terra.
- D.** Piazza qualsiasi Risorsa bonus disponibile sulla carta Terra (vedi "**Risorse Bonus**", più avanti).
- E.** Posiziona una seconda plancia Tecnologia a portata di mano e scegli un colore diverso dal tuo; questi apparterranno al giocatore fantasma. Posiziona 5 indicatori del **giocatore fantasma** sui livelli di partenza della sua plancia Tecnologia.
- F.** Posiziona uno dei tuoi indicatori su ogni casella di partenza dei tracciati leadership, come di consueto. Fai lo stesso anche per il giocatore fantasma.
- G.** Posiziona i 3 indicatori rimanenti del giocatore fantasma sulle caselle 5, 10 e 15 del tracciato dei Round.
- H.** Prendi le carte Obiettivo relative al livello attuale della campagna scelta (vedi "**Struttura della Campagna**", più avanti).
- I.** Dopo aver consultato gli Obiettivi, fai avanzare 2 dei tuoi indicatori di 1 livello ciascuno sulla tua plancia Tecnologia. Poi fai avanzare gli indicatori del giocatore fantasma di 1 livello in ognuna delle 3 Tecnologie che non hai fatto avanzare.

RISORSE BONUS

All'inizio di ogni nuovo livello della campagna, ottieni delle Risorse bonus in aggiunta alle normali Risorse di partenza. Questi cubetti vengono piazzati sulla tua carta Terra.

- **Livello 1:** nessuna Risorsa bonus;
- **Livello 2:** ottieni 1 Energia o 1 Materia (a tua scelta) per ogni 5 Punti Vittoria ottenuti in più rispetto al punteggio minimo richiesto nel livello precedente. Ottieni inoltre 1 Antimateria;
- **Livello 3:** ottieni 1 Energia o 1 Materia (a tua scelta) per ogni 5 Punti Vittoria ottenuti oltre il punteggio minimo richiesto nel livello precedente. Ottieni inoltre 2 Antimateria;
- **Livello 4:** ottieni 1 Energia o 1 Materia (a tua scelta) per ogni 5 Punti Vittoria ottenuti oltre il punteggio minimo richiesto nel livello precedente. Ottieni inoltre 3 Antimateria;

Esempio P: Jean-Luc ha appena completato con successo il livello 2 della sua campagna con un punteggio di 57 Punti Vittoria, 17 in più del punteggio minimo richiesto pari a 40. Di conseguenza, inizierà il livello 3 con Risorse bonus pari a 3 Energia o Materia (in qualsiasi combinazione) e 2 Antimateria, che piazzerà tutte sulla sua carta Terra.

COMPLETARE I LIVELLI

Per completare un livello, è necessario completare l'**Obiettivo di quel livello e gli Obiettivi di tutti i livelli precedenti** entro la fine del 16° round di gioco. Puoi completare gli Obiettivi richiesti in qualsiasi ordine, ed è possibile completare più Obiettivi contemporaneamente. Come di norma, si ottengono Punti Vittoria per il completamento degli Obiettivi.

Esempio Q: per completare con successo il livello 3 della campagna Ai Confini della Galassia, Jean-Luc deve completare i tre Obiettivi seguenti: Base Logistica Esterna, Progetto Atlantide e Progetto Helios. All'inizio terraforma un Pianeta oceanico, completando l'Obiettivo Progetto Atlantide. Successivamente, scopre un Pianeta roccioso nella zona a lunga distanza e lo terraforma, completando contemporaneamente gli Obiettivi Progetto Helios e Base Logistica Esterna.

In aggiunta ai 3 obiettivi completati, devi raggiungere un punteggio minimo richiesto entro la fine della partita. I punteggi minimi richiesti per livello, indicati di seguito, sono gli stessi per tutte le campagne.

- Livello 1: 30 PV
- Livello 2: 40 PV
- Livello 3: 50 PV
- Livello 4: 60 PV

Se completi gli obiettivi richiesti ma non raggiungi il punteggio minimo richiesto entro la fine del gioco

(o viceversa), allora non hai completato con successo il livello, e devi riprovarlo.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Segui il normale Svolgimento della Partita previsto per più giocatori, ma applica le seguenti modifiche:

- All'inizio di ogni round, gli indicatori del giocatore fantasma avanzano di 1 casella su ogni tracciato leadership. Le Medaglie vengono accumulate sulla carta Progresso quando vengono raggiunte e il giocatore fantasma può raccoglierle come di consueto (vedi "3b. Assegnare Medaglie" a pag. 13).
- Quando la pedina conta-round raggiunge una delle caselle con l'indicatore del giocatore fantasma (ovvero nei round 5, 10 e 15), fai avanzare tutti gli indicatori del giocatore fantasma di 1 livello in ogni Tecnologia.
- Il giocatore fantasma ignora Bonus Collaborazione (previsti per più giocatori, vedi pag. 14).

Nota: gli indicatori del giocatore fantasma non avanzano in alcun altro modo. Le loro posizioni e le Medaglie raccolte dal giocatore fantasma sono solo un modo per impedirti di ottenere i benefici delle carte Progresso.

STRUTTURA DELLA CAMPAGNA

Ai Confini della Galassia (facile)

- Obiettivo di livello 1: Base Logistica Esterna
- Obiettivo di livello 2: Progetto Atlantide
- Obiettivo di livello 3: Progetto Helios
- Obiettivo di livello 4: Progetto Titano

Figli del Progresso (medio)

- Obiettivo di livello 1: Ramo Scientifico d'Élite
- Obiettivo di livello 2: Padronanza dell'Antimateria
- Obiettivo di livello 3: Contatto Extraterrestre
- Obiettivo di livello 4: Supremazia Tecnologica

Sagittarius A* (difficile)

- Obiettivo di livello 1: Supporto Logistico
- Obiettivo di livello 2: Logistica Interna
- Obiettivo di livello 3: Progetto Eden
- Obiettivo di livello 4: Logistica Esterna

Civiltà Ibrida (estremo)

- Obiettivo di livello 1: Studio Extraterrestre
- Obiettivo di livello 2: Piano Coloniale
- Obiettivo di livello 3: Programma Gemini
- Obiettivo di livello 4: Espansione Civile

Progenie superiore (utopico)

- Obiettivo di livello 1: Supremazia Coloniale
- Obiettivo di livello 2: Piano Coloniale
- Obiettivo di livello 3: Supremazia Tecnologica
- Obiettivo di livello 4: Logistica Interna

Scritta da Adrian Fartade

Ecco alcuni chiarimenti sugli aspetti scientifici del gioco.

Speriamo che apprezziate il nostro lavoro e l'amore che abbiamo per la scienza!



TERRAFORMARE

Terraformazione è il termine usato per indicare una serie di modifiche ai processi di un corpo celeste volte a renderlo più simile alla Terra e a consentire la vita in condizioni simili a quelle terrestri. È un concetto che va in opposizione all'idea di cambiare noi stessi per resistere ad altri tipi di ambienti. I corpi celesti che possono venire terraformati sono principalmente dei mondi rocciosi, come i Pianeti interni del sistema solare, in particolare Marte o forse Venere. Anche Mercurio e la Luna sono degli obiettivi potenziali, ma la difficoltà aggiuntiva di questi corpi è che sarebbe più vantaggioso creare semplicemente delle bolle oppure intere città sigillate sottoterra. Oltre alla Terra, l'obiettivo ideale per l'insediamento umano è Marte. Non assomiglia alla Terra, perché la sua atmosfera non è abbastanza spessa da permettere all'acqua di rimanere allo stato liquido. Ci sono anche altre sfide: le temperature sono estremamente basse, non c'è una buona protezione contro le radiazioni ed è impossibile coltivare su di esso. Tuttavia, potremmo intervenire sciogliendo il ghiaccio su Marte per creare un'atmosfera più spessa. In questo modo il pianeta diventerebbe più caldo e sarebbe più protetto dalle radiazioni, e le pressioni più elevate che ne deriverebbero permetterebbero la presenza di fiumi e laghi. Potremmo modificare geneticamente gli organismi per farli vivere su Marte e consumare ossido di ferro e anidride carbonica, emettendo ossigeno per la nostra respirazione. Potremmo anche utilizzare le principali industrie per ricavare azoto e altri componenti minori, e presto avremmo un'atmosfera simile a quella della Terra. Alghe e funghi inizierebbero a prosperare, dominando il pianeta. Da lì si potrebbero sviluppare piccole piante e poi alberi, insetti e animali, tutti geneticamente modificati per sopravvivere in queste condizioni così differenti. Non sarebbe possibile terraformare i giganti gassosi, ma potremmo tentare di terraformare le loro lune, come nel film Avatar di James Cameron. Potremmo creare delle Colonie galleggianti che utilizzano l'idrogeno dell'atmosfera per l'energia e si spostano grazie ai venti. I giganti gassosi potrebbero essere una fonte di elio-3, utilizzato dai motori a fusione nucleare per alimentare gondole motore più grandi, anche quelle con energia sufficiente ad alimentare motori ad antimateria. In definitiva, i giganti gassosi potrebbero rivelarsi utili, ma non come obiettivi diretti di terraformazione.

SFRUTTAMENTO N.E.O.

Nel gioco non è possibile eseguire l'azione di Sfruttamento Planetario sulla Terra perché sarebbe assurdo e miope privare il nostro pianeta madre delle proprie risorse. Sfruttamento dei NEO è un termine che indica il processo di estrazione di risorse dagli oggetti vicini alla Terra, Near-Earth Object

(cioè i corpi celesti che passano vicino alla Terra, come gli asteroidi). Si presume che in un futuro molto prossimo avremo la tecnologia per spostare gli asteroidi dove vogliamo, invece di aspettare che si avvicinino alla Terra, accelerando così il processo di sfruttamento

delle risorse. Il Double Asteroid Redirection Test (DART) della NASA nel 2022 è stato in grado di modificare l'orbita dell'asteroide Didymos ed è stato un primo successo in questo senso. In ogni caso, quando l'umanità padroneggerà gli strumenti tecnologici per compiere viaggi come quelli immaginati nel gioco, questi strumenti ci permetteranno anche di sfruttare comodamente le varie risorse all'interno del sistema solare.

MINIERE

Nel gioco, le miniere rappresentano i resti lasciati dall'esplosione di una stella. Quando le stelle esplodono, gli oggetti lasciati indietro possono essere dei resti di supernove, nane bianche, stelle di neutroni, pulsar o magnetar. Tra questi resti, ci sono frammenti di pianeti che un giorno potremo sfruttare per la materia. L'intensa radiazione emessa da questi oggetti li rende anche delle fonti primarie per l'estrazione di energia e antimateria.



POZZO DI CLAUSIUS

In realtà, il Pozzo di Clausius non esiste. Nell'ambito del gioco, si immagina che le risorse presenti in quest'area non siano più utilizzabili a causa delle trasformazioni termodinamiche dovute all'entropia. Per questo motivo, questa parte del gioco è stata dedicata e intitolata allo scienziato Rudolf Clausius, che per primo introdusse il concetto di entropia nel 1865.



ANTIMATERIA

L'antimateria è uguale alla materia, ma ha segno opposto. Così, mentre nella materia un protone è positivo, nell'antimateria è negativo. Allo stesso modo, gli elettroni negativi diventano positroni positivi e così via. Quando Materia e Antimateria si incontrano, si annichiliscono istantaneamente, il che significa che la loro intera massa viene convertita in energia pura. Purtroppo, questo fenomeno non è di grande aiuto per gli scienziati di oggi, perché produrre antimateria richiede un enorme dispendio di energia. L'antimateria è raramente prodotta con dei mezzi naturali ed è difficile da immagazzinare e trasportare. Se riuscissimo a trovare un modo per produrla più facilmente, avremmo accesso a una quantità di energia spaventosamente grande. Pensate: un oggetto della massa di un piccolo asteroide, fatto di antimateria, sarebbe sufficiente ad annientare un intero pianeta come la Terra! Ai fini della propulsione dei veicoli spaziali, l'antimateria potrebbe essere utilizzata per produrre energia facendo interagire alcuni antiatomi e alcuni atomi. L'energia prodotta sarebbe sufficiente per accelerare un veicolo spaziale fino a un decimo della velocità della luce, potenzialmente anche fino a un terzo della velocità della luce, con una sufficiente ripetizione del processo.



PIANETI

Ci sono cinque tipi di pianeta rappresentati nel gioco: oceanici, rocciosi, super-terra, giganti gassosi e alieni.



Pianeti rocciosi: Conosciuti anche come pianeti terrestri, sono grandi pianeti in grado di dominare la loro orbita. Sono sferici, con superfici complesse e interni con un passato o un presente geologico attivo (ad esempio, placche tettoniche, vulcani, oceani). Nel sistema solare, i pianeti rocciosi sono Mercurio, Venere, Terra e Marte. Per vedere più da vicino la superficie di un pianeta roccioso, basta osservare il cielo in una notte limpida: la Luna ha tutte le caratteristiche di un pianeta roccioso, compreso un alto potenziale di abitabilità. È un satellite legato all'orbita terrestre, ma si sta lentamente allontanando dalla Terra (a un ritmo di 3,8 centimetri all'anno) e alla fine il suo centro di gravità uscirà dall'orbita terrestre e diventerà un pianeta indipendente in orbita attorno al Sole! I pianeti rocciosi sono i luoghi ideali per la vita. I livelli di terraformazione richiesti variano, poiché esistono molti tipi di pianeti rocciosi. Intorno ad altre stelle ci sono mondi così ricchi di carbonio che probabilmente hanno una crosta fatta di diamanti! Ci sono ancora altri pianeti su cui piove vetro e altri in cui una faccia è sempre rivolta verso la propria Stella. Per questo motivo, nel gioco varia anche la produzione di materia ed energia dei diversi Pianeti rocciosi. Questi Pianeti fanno ottenere 2 🌀 quando vengono colonizzati e 0 🌀 quando vengono terraformati, perché la terraformazione dei Pianeti rocciosi, data la loro predisposizione alla vita, richiede solo delle piccole modifiche.



Super Terra: Il termine super-terra si riferisce alla massa del pianeta e non ad altre proprietà come le condizioni della superficie o l'abitabilità. Le super-terre sono un incrocio tra i pianeti rocciosi e i giganti gassosi. Non ci sono super-terre nel sistema solare (per quanto ne sappiamo), poiché il pianeta roccioso più grande è la Terra e il pianeta successivo più grande, Urano, è un gigante gassoso con una massa circa 14 volte quella della Terra. Questi mondi potrebbero essere abitabili, ma al momento non sappiamo molto sulla loro composizione. Sono molto più massicci della Terra, con delle atmosfere più spesse. Gli scienziati hanno coniato altri termini, meno diffusi, per sottolineare alcune probabili caratteristiche di alcune super-terre identificate: nano-gas per i pianeti più massicci di questo tipo, probabilmente composti da grandi quantità di gas; e super-Venere o super-Plutone per i pianeti con temperature superficiali estremamente alte o basse, come i loro omologhi nel sistema solare! Per farla breve, colonizzare e terraformare una super-terra sarebbe difficile, ma molto gratificante a livello di ricompense. Nel gioco, questi pianeti fanno ottenere 0 🌀 quando vengono colonizzati e 2 🌀 quando vengono terraformati. Questo per rappresentare che non sono abitabili quando li si scopre, ma diventano molto ricchi di risorse dopo il processo di terraformazione.



Pianeti Oceanici: I pianeti oceanici sono un tipo di super-terra che può essere interamente o quasi interamente coperto da oceani d'acqua. È difficile stabilire se siano anche abitabili, poiché l'acqua che scende negli abissi e provoca un'enorme pressione potrebbe alla fine creare una grande crosta di ghiaccio come fondo. Se non c'è energia o continua aggiunta di materiale da parte dei vulcani, anche questi oceani potrebbero essere sterili e senza vita. È qualcosa che dobbiamo ancora scoprire. Nel gioco, questi pianeti fanno ottenere 1 🌀 quando vengono colonizzati e 1 🌀 quando vengono terraformati. È sempre positivo trovare un'abbondanza di acqua come risorsa, e il processo di terraformazione, che può essere semplice come lo sviluppo di isole abitabili, rappresenta comunque un importante progresso.



Giganti Gassosi: I giganti gassosi sono pianeti enormi come Giove e possono essere anche dieci volte più grandi. Sono ricchi di elio e idrogeno, per certi aspetti simili alle stelle, ma con enormi tempeste e nubi spettacolari! Spesso sono circondati da sistemi di corpi planetari più piccoli (come le lune di Saturno). Esistono anche dei giganti di ghiaccio, come Urano e Nettuno, che sono tipicamente molto più freddi. A differenza dei giganti gassosi normali, questi sono più ricchi di metano, ammoniaca e alcuni altri composti. Sono anche più piccoli e meno dominati da elio e idrogeno. Nel gioco, questi Pianeti fanno ottenere 1 🌀 se colonizzati e 2 🌀 se terraformati. Anche se la vera e propria terraformazione non è possibile per pianeti di questo tipo, essi rappresentano comunque un'immensa fonte di materiale ed energia. Le loro lune potranno essere terraformate, ma anche questo processo richiede un alto livello di tecnologia di terraformazione.



Pianeti Alien: Questi pianeti ospitano forme di vita non senzienti, come piante o animali. Questo rende particolarmente difficile la terraformazione, perché l'arrivo degli esseri umani, carichi come siamo dei nostri batteri, porterebbe probabilmente all'estinzione di tutta la vita aliena. Questo tipo di processo avanzato di terraformazione richiederebbe un'elevata conoscenza dell'antimateria e della sua applicazione tecnologica, perché l'antimateria è una fonte ricca di energia che alimenterebbe i macchinari necessari. Gli acceleratori di particelle indispensabili per produrre questa energia potrebbero anche servire a creare atomi e ioni specifici necessari per i cambiamenti ambientali. Nel gioco, i pianeti alieni fanno ottenere 2 🌀 se colonizzati e 2 🌀 se terraformati, perché sono di gran lunga i più rari, i più difficili e i più meravigliosi da scoprire. La terraformazione di un pianeta alieno, pur comportando delle sfide, permetterebbe all'umanità di vivere in un ambiente così favorevole alla vita che la vita è sorta da sola, prima dell'intervento umano. Esistono altri tipi di oggetti simili ai pianeti che non sono stati rappresentati nel gioco:

- I proto-pianeti sono dei piccoli corpi celesti con un diametro compreso tra 100 e 500 km. Hanno una stratificazione interna molto simile a quella dei pianeti (con nucleo, mantello e crosta) ma non hanno una massa sufficiente per essere completamente sferici come i veri pianeti.

- I pianeti nani sono dei corpi celesti con un diametro compreso tra 800 e 3.000 km. Si trovano spesso in zone ricche di frammenti come asteroidi e comete. A differenza dei pianeti veri e propri, i pianeti nani (come Plutone) non sono abbastanza grandi da dominare completamente la loro orbita.

- Le nane brune sono dei corpi celesti di grandi dimensioni (più grandi dei Pianeti, ma più piccoli delle stelle). Per certi aspetti, dall'esterno, assomigliano comunque a dei pianeti, ma hanno una massa da 10 a 30 volte superiore a quella di Giove, spesso con nuclei che assomigliano a quelli delle stelle. Le nane brune sono anche molto più calde dei giganti gassosi.

VIAGGI SPAZIALI



Uno dei problemi principali dei viaggi ad alta velocità è la necessità di rallentare quando ci si avvicina alla destinazione. Tutta l'energia inizialmente utilizzata per accelerare il veicolo spaziale sarà di nuovo necessaria per rallentarlo! E se si sfrutta l'effetto fionda dei corpi celesti incontrati lungo il percorso per raggiungere velocità ancora più elevate, sarà necessaria ancora più

energia per rallentare. La sonda New Horizons della NASA, che ha raggiunto Plutone nel luglio 2015, ha volato senza fermarsi perché ha girato intorno a Plutone a 15 km/s. Per rallentare abbastanza da orbitare intorno al pianeta nano, avremmo dovuto usare un grande sistema di propulsione a razzo come quello che ha portato la sonda in orbita... bruciando a pieno regime per due settimane!

Viaggiare a velocità molto elevate crea anche alcuni problemi di relatività, rendendo estremamente difficile rimanere in contatto radio con la Terra. Inoltre, il tempo scorrerebbe in modo molto diverso: la velocità che raggiungerebbe un veicolo spaziale alle velocità necessarie per un viaggio pratico nello spazio sembrerebbe andare nel futuro, rispetto al tempo sulla Terra.

Fortunatamente, cose come i motori a curvatura e i wormhole non hanno bisogno di velocità molto elevate. In entrambi i casi, essi piegano lo spaziotempo, accorciando la distanza tra due luoghi. Per il momento sono solo teorici, ma chissà cosa ci riserverà il futuro...

Tuttavia, è molto probabile che, se mai si riuscirà a organizzare un viaggio nello spazio senza l'ausilio di guide a curvatura e wormhole, il progetto sarà di tipo generazionale: in altre parole, le missioni dureranno secoli e le astronavi saranno costruite in modo da permettere a diverse generazioni successive di vivere a bordo durante il transito.

SAGITTARIUS A*



Al centro della Via Lattea c'è un'area nota come Sagittarius A*, che si pensa essere la sede di un buco nero super massiccio. Non conosciamo con certezza la sua composizione. Quello che sappiamo è che si trova a 26.000 anni luce dalla Terra.

Nonostante abbia una massa

equivalente a quattro milioni di volte quella del Sole, Sagittarius A* ha un diametro di "soli" 44 milioni di km. Se si trovasse al centro del sistema solare, raggiungerebbe solo l'orbita di Mercurio. Anche il Sole, quando morirà, sarà molto più grande! (Il "diametro" del buco nero è quello che conosciamo come orizzonte degli eventi: il punto oltre il quale la velocità di fuga richiesta è così grande che nemmeno la luce può sfuggire).

Stelle, nebulose e asteroidi si avvicinano periodicamente abbastanza da essere "mangiati" dal buco nero. Quando ciò accade, intorno al buco nero si forma un disco di accrescimento molto luminoso, dove alcune particelle vengono espulse dalla parte superiore e inferiore della galassia a velocità enormi.


L'UMANITA' NEL 3042

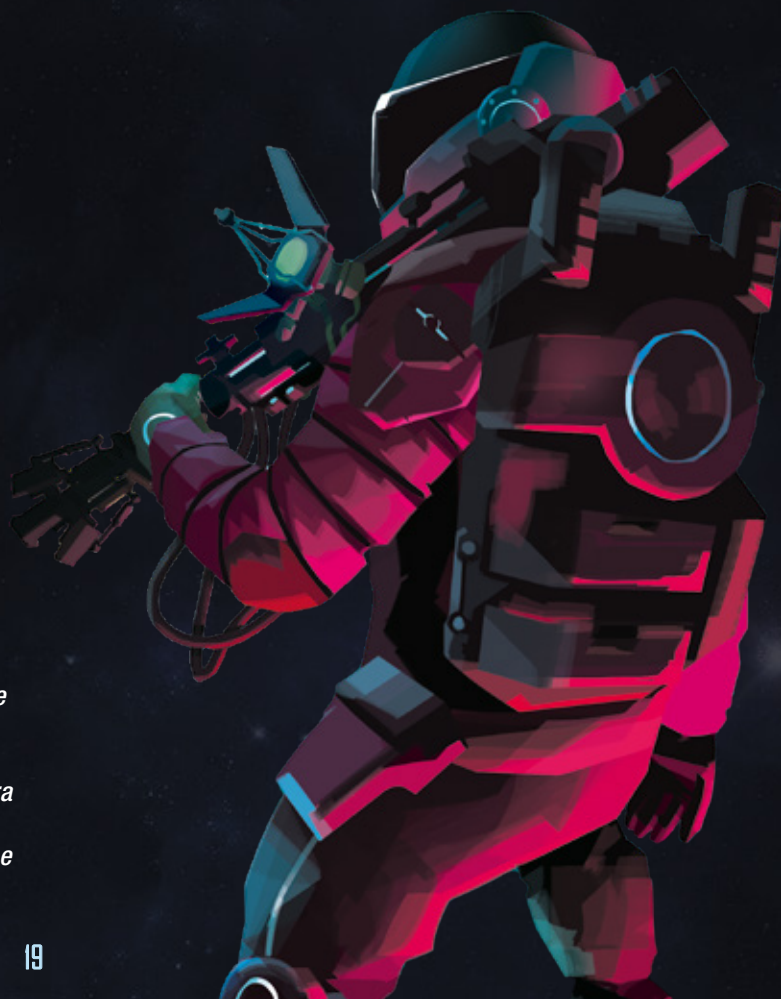
Gli esseri umani sono sociali. Dominiamo il pianeta perché ci aiutiamo sempre a vicenda. Molte cose che facciamo richiedono lo sforzo continuo e coordinato di enormi gruppi di persone. Pensate a cose semplici come prendere un caffè al mattino: abbiamo bisogno di migliaia di persone per avere un sistema di depurazione funzionante che porti l'acqua in ogni casa,

e abbiamo bisogno di altre migliaia di persone impiegate nella produzione, nel trasporto e nella vendita del caffè. Poi, in un'altra parte del mondo, abbiamo bisogno di persone che estraggano il ferro per il materiale delle nostre macchine da caffè, così come per le tubature dell'acqua, i veicoli e i recipienti per bere. Questo è solo un piccolo esempio che dimostra come la


nostra società complessa sia fundamentalmente legata alla collaborazione e all'economia che sta dietro a questa collaborazione. Più cose complesse cerchiamo di fare, più avremo bisogno di collaborazione. Le future missioni interstellari saranno sicuramente così: è impossibile per una singola civiltà tentare di viaggiare nello spazio senza che altre civiltà siano vicine nella scala evolutiva. Immaginate di provare a vendere servizi di marketing digitale a un uomo di Neanderthal. Prima che ne abbia bisogno, dovrete insegnargli molte tecnologie intermedie. Pertanto, sarà sempre vantaggioso per "A" avere partner come "B" e "C" non troppo lontani: quando A ha qualche difficoltà nella progressione tecnologica, se B e C fossero molto indietro non potrebbero aiutarlo. Questo è il motivo per cui, nel corso della storia dell'umanità, si è sempre cercato di creare leghe, gruppi, unioni, ecc. per cooperare al fine di raggiungere degli obiettivi comuni.

Nota dell'Editore:

Nel gioco, queste civiltà inestricabilmente legate sono rappresentate dai giocatori, e il meccanismo  esiste proprio per sottolineare questo aspetto di interconnessione. Affinché l'umanità possa raggiungere livelli di Tecnologia come quelli che il gioco immagina di poter raggiungere entro l'anno 3042, dovremo superare le divisioni che continuano a frenarci, anche se oggi può sembrare che non ci riusciremo mai. Speriamo però vivamente che un giorno troveremo un modo. Per questo motivo nel gioco non c'è alcun aspetto militare, né si incontrano forme di vita ostili sui pianeti alieni. Kepler-3042 vuole essere un'ode all'esplorazione spaziale e alle conquiste scientifiche. Quando vi misurerete con i vostri avversari, vi invitiamo a pensare che il vostro desiderio di scrivere il vostro nome nei libri di storia è legittimo, poiché è questa la motivazione che ha sempre guidato il progresso della nostra cultura, della scienza e della tecnologia. Ma tenete presente che ogni tecnologia che scoprirete, ogni pianeta che terraformerete e colonizzerete, ogni angolo nascosto della galassia che esplorerete, sarà un trionfo per tutta l'umanità.



REGOLE FREQUENTEMENTE DIMENTICATE

- Dovete muovere il vostro cubetto Azione a ogni turno: non potete effettuare due volte la stessa azione.
- Per colonizzare un Pianeta, non avete bisogno di **spendere** alcuna Risorsa.
- Dovete acquisire il livello “Generatore di Metamateriali” della Tecnologia **V- Scienza dell’Antimateria** prima che possiate colonizzare i Pianeti alieni.
- Per terraformare un Pianeta, dovete **spendere** le Risorse richieste dalla carta Pianeta.
- Per costruire un’Astronave e piazzarla accanto a una tessera Pianeta che controllate tramite l’azione principale Missioni Spaziali, è necessario **spendere** 1 Energia e 1 Materia da quel Pianeta. Potete costruire fino a 3 Astronavi, se le avete disponibili.
- Per costruire un’Astronave tramite l’azione bonus Logistica Spaziale, non è necessario **spendere** alcuna Risorsa (ma è necessario **bruciare** 1 cubetto Risorsa per effettuare l’azione bonus) e si può piazzare l’Astronave in un esagono vuoto adiacente a uno qualsiasi dei propri Pianeti.
- Se l’Astronave si muove su una tessera Pianeta o Miniera, si ferma e non può più muoversi (ma potete rimuoverla ritirandola o colonizzando il Pianeta). Se invece si muove sopra a una tessera Obiettivo Coloniale, il giocatore di quell’Astronave rimuove quella tessera, ottiene 1  e poi la sua Astronave può proseguire normalmente il movimento.
- Potrete colonizzare al massimo 5 Pianeti nell’arco della partita, fate quindi attenzione a quali colonizzare!
- Le tessere a faccia in giù, oppure quelle su cui è presente un’Astronave o un indicatore (anche il vostro), sono intransitabili per le Astronavi.
- I Bonus di Collaborazione permettono di acquisire solo il livello indicato (1 o 2). Un giocatore che ha già acquisito il livello indicato non beneficia del Bonus di Collaborazione.
- La carta Obiettivo deve essere tenuta segreta fino alla fine della partita; non bisogna rivelarla appena la si realizza.
- I benefici concessi dalla Tecnologia **II- Fisica Quantistica** (spostamento e conversione di Risorse) possono essere utilizzati in qualsiasi momento del proprio turno.

RICONOSCIMENTI

Autore del gioco: Simone Cerruti Sola

Sviluppo del gioco: Mario Sacchi, Matteo Panara, Marco Garavaglia, Scott Gaeta, Rodolphe Gilbert, Simon Gervasi

Illustrazioni: Kwanchai Moriya e Alan D’Amico con l’assistenza di Simone Gubert

Progetto grafico: Paolo Vallerga - Scribabs

Artisti di produzione: Alana Bishop, Gordon Tucker, Sara Gioria

Redattori: Dustin Schwartz, Mario Sacchi, Marco Garavaglia, Sara Gioria

Ringraziamenti speciali:

Post Scriptum ringrazia Sandro e Franco che ci hanno permesso di produrre questo gioco. Ringraziamo anche tutti i club di gioco, i blogger e i giocatori che hanno testato il gioco e ci hanno sostenuto nella prima edizione di Kickstarter. In particolare: I Guerrieri Valsesiani, SlowGame, I Custodi del Lago, Ludoteca Galliatense, In Ludo Veritas, Spazio Gioco, Orizzonte degli Eventi, BoardZgames, Sgananzium, Gioconomicon, Recensioni Minute, Board Game Friends, Idee Ludiche, Giochi sul nostro tavolo, Geek.pizza, Il Nano Borbone, Nerdando, Gioconauta, Balena Ludens, la Tana dei Goblin, Il Ludico Impenitente e Opinionated Gamers. Un ringraziamento speciale ad Andrea Pomelli, Matteo Boca, Daniele Tascini e ai ragazzi di Horrible Games.

Un ringraziamento davvero speciale a Renegade Games e Ori Games che ci hanno aiutato nello sviluppo del prodotto. Ringraziamo anche tutti i giocatori che ci hanno chiesto questa nuova edizione per molti anni. Finalmente è giunto il momento.

Da Simone a Valentina, Alessandro e Liliana, le stelle più luminose.

Edizione italiana a cura di GateOnGames

www.gateongames.com - edizioni@gateongames.com

Impaginazione: Margherita Cagnola, Martina Marzulli

Traduzione: Denise Venanzetti

Revisione: Manuele Giuliano

Supervisione: Mario Cortese

Distribuzione a cura di DungeonDice.it

www.dungeondice.it

GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati.

Tutti i diritti sono riservati.



DUNGEONDICE.IT



*Vuoi rimanere
aggiornato
sul regolamento?*

