



# COUNCIL OF SHADOWS

Martin Kallenborn & Jochen Scherer

Corre l'anno 2200. Assumete il ruolo di quattro civiltà high-tech ai confini dell'universo: gli astuti Tretons, gli armoniosi Avry, gli scaltri Tak'rill e gli androidi Automatoss.

Sarete sorvegliati 24 ore su 24 dal "Council of Shadows", un consiglio onnisciente composto da forme di vita ultrapotenti. Il Council of Shadows vi ha concesso un regalo speciale, la cosiddetta "Dark Tech", che vi permetterà di viaggiare in galassie lontane a una velocità molte volte superiore a quella della luce. In cambio di questa straordinaria tecnologia, però, il Consiglio si aspetta enormi quantità di energia che dovrete "raccolgere" durante le vostre spedizioni in sistemi solari lontani.

Chi di voi riuscirà al meglio nell'intento vincerà un posto nel Consiglio e diventerà un futuro membro del Council of Shadows. Si scatena quindi un'accesa competizione tra le civiltà e inizia un'emozionante battaglia per conquistare l'energia dell'universo...

## IDEA DEL GIOCO

Nel corso di diversi turni di gioco, durante i vostri viaggi verso galassie sconosciute in cui potrete sfruttare le vostre azioni, cercate di raccogliere sufficiente energia non solo per coprire, ma addirittura superare, il vostro consumo. Decidete in modo oculato se usare azioni potenti e subire le conseguenze di un elevato consumo di energia o se usare tattiche oculate e poco dispendiose per raggiungere il vostro obiettivo.

Se riuscirete a superare il consumo, avanzerete nei cosiddetti livelli "Dark Tech" che vi avvicineranno sempre di più al posto vacante all'interno del Consiglio. La partita finisce quando un giocatore raggiunge il 3° livello. **Chi a quel punto ha il livello "Dark Tech" più alto, vince.**

Nota: il calcolo dinamico dei punteggi di questo gioco è originale e potrebbe risultare un po' insolito. Ad esempio, è possibile che un giocatore\* non raccolga energia nei primi turni e ne raccolga poi 50 o più in un colpo solo, mentre gli altri giocatori ne raccolgono solo intorno a 10 per turno. Questi "squilibri" fanno parte del fascino particolare del gioco.

\* La forma del maschile viene utilizzata esclusivamente ai fini di una migliore leggibilità, ma è in ogni caso da intendersi neutra rispetto al genere.



# CONTENUTO



**1 tabellone di gioco stampato su entrambi i lati**  
(tabellone puzzle)



**1 plancia "Council of Shadows"**



**31 tessere Sistema solare**  
(10 x Parsec 1, 11 x Parsec 2,  
10 x Parsec 3)



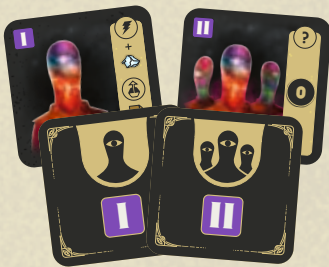
**4 gettoni di rotazione**



**2 schede "campo di azione aggiuntivo"**



**25 carte "Intelligenza Artificiale"**  
(carte IA)



**16 abilità "Dark Tech"**  
(8 per il livello I e  
8 per il livello II)



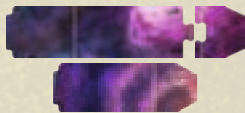
**27 carte bonus**  
(18 chiare, 9 scure)



**18 carte Automa**  
(per il gioco in solitario)



**55 gemme**  
(20 x antracite, 20 x dorate,  
15 x trasparenti)



**2 tessere di copertura**  
(per il gioco in tre)



**6 comandanti**  
(modulo 2)



**1 trono**  
(in 2 parti da  
assemblare)

## Per ogni colore dei giocatori:



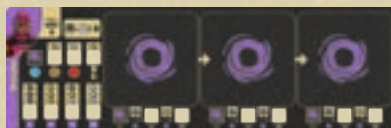
**6 carte Azione**



**1 paravento**  
(in 3 parti)



**3 tessere Stazione spaziale**  
(modulo 1)



**1 plancia**



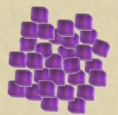
**1 segnalino  
Giocatore**



**1 segnalino  
dell'energia**



**1 segnalino  
del consumo**



**30 cubi**

Prima di iniziare a giocare dovette rimuovere con cura tutte le parti dal cartone fustellato.

Se dovesse mancare del materiale di gioco assicuratevi di avere sostituti adeguati.



Il **tabellone di gioco** è stampato su entrambi i lati. Il lato anteriore è per partite da 3 e 4 giocatori (riconoscibile dal 3/4 🧑), quello posteriore è per partite da 2 giocatori e per la modalità Automa.

3 distanze:

Parsec 3

Parsec 2

Parsec 1

Barra del consumo  
(20-100)



Barra dell'energia  
(0-100)

Casella per le tessere  
del Sistema solare  
(incl. una panoramica  
della loro distribuzione)

10 galassie  
(ognuna composta  
da 2 a 5 caselle per i  
sistemi solari)

Indicazione della  
rendita di una galassia

31 caselle per i  
sistemi solari

Casella di partenza della  
barra dell'energia

## PREPARAZIONE DEL GIOCO (ESEMPIO PER 3 GIOCATORI)

Assemblate il tabellone di gioco a puzzle e disponetelo sul tavolo dal lato (3/4 🧑).

Dividete le **gemme** ❶ colorate in 3 mucchi separati formando una scorta generale.

Dividete le **31 tessere Sistema solare** ❷ in base al retro (Parsec 1, 2 e 3) e formate un mazzo ciascuno. Mescolate ogni mazzo e posizionatele a faccia in giù sulla casella corrispondente.

Dal **mazzo Parsec 1** prelevate le prime 2 tessere e posizionatele scoperte sulle due caselle della galassia grigia *Parvus Corta* ❸.

Mescolate le **25 carte "Intelligenza Artificiale"** ❹ e formate 2 file da 4 carte scoperte vicino al tabellone di gioco. Disponete vicino le restanti carte IA formando un mazzo di pesca coperto.

Posizionate la **plancia "Council of Shadows"** ❺ sopra il tabellone di gioco. Mescolate le **8 carte "Dark Tech" I** e le **8 carte "Dark Tech" II** ❻ in 2 mazzi separati e posizionatele coperti sulle rispettive caselle della plancia. Rimuovete da ciascun mazzo le prime 2 carte e rimettetetele nella scatola senza guardarle in modo che in ogni mazzo rimangano 6 carte coperte.

Mescolate le **18 carte bonus chiare** ❼ e disponetele accanto al tabellone di gioco formando un mazzo coperto.

Preparate quindi le carte bonus scure: nelle partite con 3 giocatori rimettete nella scatola le 2 carte con il simbolo 4 🧑. Se giocate senza Modulo 1 rimettete nella scatola la carta con il simbolo ♠️. Mescolate le restanti carte bonus scure e distribuite a ogni giocatore **1 carta bonus scura** ❻. È possibile consultare la propria carta bonus in segreto in qualsiasi momento. Rimettete le altre carte bonus scure nella scatola senza guardarle, non serviranno più.

Ogni giocatore sceglie una civiltà e riceve nel rispettivo colore:

- 1 plancia ❸
- 1 mazzo con 6 carte Azione ❹
- 1 segnalino del consumo ❽
- 1 segnalino dell'energia ❾
- 30 cubi ❿
- 1 segnalino Giocatore ⓫
- 1 paravento ⓭
- 2 gemme (1 antracite e 1 dorata) ⓮



Posizionate il vostro **segnalino del consumo** 10 sulla casella 20 dell'apposita barra. Nessuno potrà essere spostare il segnalino né al di sotto del 20 né al di sopra del 100 (neanche attraverso effetti speciali).

A questo punto, ognuno riceve in maniera casuale uno dei **3 gettoni di rotazione (1-3)** 17. Posizionate il **segnalino dell'energia** 11 con il lato ☹️ sulla casella 0 della barra dell'energia: il giocatore con il gettone di rotazione "1" sotto il numero 1, quello con il "2" sotto il numero 2, ecc. Potete rimettere il gettone di rotazione "4" nella scatola.

Solo nelle partite con tre giocatori: prendete le **2 tessere copertura** 18 e con queste coprite la galassia turchese *Tennant Strand* (9/4) e la galassia gialla *Heaven's Fence* (11/6); nelle partite a 3 queste due galassie sono escluse dal gioco.

Le **carte Automa**, le **stazioni spaziali**, i **campi di azione aggiuntivi** e i **comandanti** vi serviranno solo per alcune regole speciali e per le varianti (vedi la fine del regolamento). Lasciatele per ora nella scatola.



Allestimento con 3 giocatori



## COME SI GIOCA

Il gioco si svolge in più turni. Ogni turno è composto da 3 fasi. Chi ha il gettone di rotazione 1 inizia la fase 1, quindi il turno passa al giocatore con il gettone di rotazione 2, e così via.

### Fase 1: acquisto (uno dopo l'altro)









In ogni fase di acquisto puoi eseguire **fino a 3 azioni** di acquisto. Con ogni azione di acquisto puoi comprare o 1 carta IA tra quelle scoperte o 1 migliona per la tua plancia.

*Ad esempio, puoi comprare 2 carte IA e 1 migliona per la tua plancia.*



Come "moneta" si utilizzano tre tipi di gemme con valore crescente: dall'antracite, al dorato, al trasparente. Le gemme di valore maggiore possono sempre essere utilizzate come sostitute delle gemme di valore inferiore, ma in questo caso non riceverai il "resto" in cambio.



*Puoi comprare questa carta con  e con . Tuttavia, potresti comprare questa carta anche con  e con  così come con   ...*

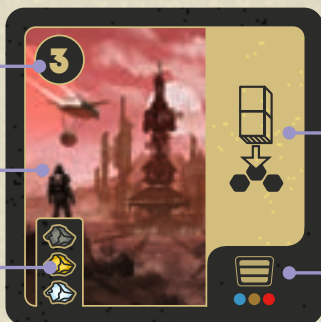
### Acquisto di carte IA

Scegli una carta IA tra quelle scoperte e paga nella scorta generale il costo riportato nell'angolo in basso a sinistra. Preleva la carta che è ora a tua disposizione come qualsiasi altra carta Azione. Pesca subito una nuova carta IA dal mazzo e disponila tra quelle scoperte.

Valore del consumo

Illustrazione dell'azione

Costi per l'acquisto della carta



Azione

Abilità speciale (solo in alcune carte IA)

### Acquisto di miglione per la plancia

Sulla tua plancia trovi un totale di 13 miglione: 4 ti danno un bonus una sola volta, le altre 9 sono bonus permanenti. Per acquistare una miglione per la tua plancia, paga il costo corrispondente (indicato sopra o accanto). Posiziona uno dei tuoi cubi sulla casella corrispondente. Questo vi rimarrà fino alla fine della partita. Ogni miglione può essere acquistata solo 1 volta nel corso della partita.

Il gioco si svolge in più turni.

Ogni turno ha 3 fasi:

1. acquisto
2. pianificazione/ordine di rotazione
3. azioni (e valutazione)

Si inizia con la fase 1 "Acquisto"



In caso di pagamento in eccesso non si riceve alcuna compensazione.

### Acquisto di carte IA

Pagare il costo, quindi prelevare la carta

Concesso anche più volte in un turno

Acquisto di miglione per la plancia

Il costo è indicato vicino alle caselle, si segnalano con i cubi

Concesso anche più volte in un turno



Capacità di adattamento per i pianeti:

bluastri (pianeti simil-terrestri)

marroncini (pianeti desertici)

rossastri (pianeti vulcanici)

La successiva sovrapposizione (anche su avversari) è permessa

Energia aggiuntiva

Potenziamento del raggio di azione

Fase 2: pianificazione/ordine di rotazione

Con o senza paravento

Posizionare su ogni casella 1 carta Azione (è consentito anche sovrapporre altre carte)



La tua capacità di adattamento determina su quali pianeti potrai stabilire le tue colonie. Inizialmente potrai farlo solo su pianeti simil-terrestri (bluastri). Con le migliori apportate potrai creare colonie anche su pianeti desertici (marroncini) e vulcanici (rossastri). Puoi scegliere tu stesso quale migliore acquistare per prima.



Con l'espansione Colonia puoi da subito posizionare i cubi Colonia sia su cubi tuoi che su quelli di un avversario, ma solo fino a un'altezza massima di 3 cubi in totale. Senza questa espansione puoi insediarti solo su pianeti liberi (vedi l'azione "Insediamento").



Questi progetti speciali ti danno una sola volta e immediatamente la quantità di energia indicata. Fai avanzare il tuo segnalino dell'energia di conseguenza.



Queste migliori ti permettono di aumentare il raggio dei tuoi campi di azione. Inizialmente, puoi eseguire le tue azioni solo nella distanza Parsec 1. Con le migliori potrai in seguito avanzare verso le galassie di Parsec 2 e 3. Un campo di azione può essere potenziato a Parsec 3 solo se è già stato potenziato in precedenza a Parsec 2. Se acquisti questa migliore, scegli 1 dei tuoi campi di azione. Posiziona un cubo sulla casella accanto in direzione della freccia, paga il costo sopra indicato e ricevi 1 di energia. Con un campo di azione potenziato a Parsec 3, puoi eseguire azioni in tutti e 3 i raggi di azione.

Se non puoi o non vuoi eseguire ulteriori azioni di acquisto, il turno passa al giocatore successivo nell'ordine di gioco. Quando tutti hanno completato la "Fase 1: acquisto", inizia la "Fase 2: pianificazione".

## Fase 2: pianificazione e determinazione dell'ordine di rotazione (contemporaneamente)



Posiziona il paravento davanti alla tua plancia e pianifica le tue azioni. I paraventi servono per evitare che tu possa vedere la pianificazione degli altri e ottimizzare di conseguenza la tua. Tuttavia, all'inizio della partita, è possibile anche concordare di giocare senza paraventi.

Al primo turno tutti i campi di azione della tua plancia sono liberi. Ogni giocatore sceglie 3 carte Azione tra quelle che ha in mano e ne posiziona 1 su ciascuno dei propri 3 campi di azione. Nei turni successivi saranno già presenti alcune carte sui campi di azione. È possibile anche sovrapporre le carte che si hanno in mano sulle carte Azione già posizionate, ma avrà valore solo la carta in cima. Le carte già posizionate non possono essere spostate o riprese in mano. Quando la pianificazione sarà conclusa è possibile rimuovere i paraventi.





A questo punto vengono innanzitutto sottratti i valori del consumo e viene poi determinato un nuovo ordine di rotazione. Ognuno somma i numeri in alto a sinistra delle proprie carte Azione posizionate e li applica quindi alla barra del consumo spostando il proprio segnalino di conseguenza. Chi ha il consumo più alto nella fase di pianificazione in corso (quindi non necessariamente in totale!) riceve il gettone di rotazione con il numero 1. Il giocatore con il secondo valore del consumo più alto ottiene il gettone con il 2, e così via. In caso di parità, il turno passa per primo a chi è più avanti sulla barra dell'energia. In caso di ulteriore parità, il gettone più basso viene assegnato al giocatore che per primo ha raggiunto quel valore con il proprio segnalino dell'energia (vale a dire chi è "in fondo").

Al primo turno, se diversi giocatori sono ancora sullo 0, il gettone più basso viene assegnato a chi si trova sotto il numero più alto della barra dell'energia.

Determinare il valore del consumo, sottrarlo con il segnalino del consumo e distribuire i gettoni di rotazione

Chi ha il valore del consumo più alto riceve il gettone 1 e così via



Grazie alle sue carte Azione Cecilia (rosso) ha un valore del consumo totale pari a 12 (6+3+3) e fa avanzare quindi il suo segnalino di 12 caselle.



In questo turno ha quindi il consumo più alto (+12, in corrispondenza del 45) e riceve il gettone di rotazione "1". Dario (viola) ha il secondo consumo più alto (+6, in corrispondenza del 47) e riceve quindi il "2".



Se il segnalino del consumo supera il 100, si deve rinunciare ad avanzare. Per determinare la rotazione conta in questo caso solo il consumo effettivamente sottratto.



### Fase 3: azioni (e valutazione)

Eseguire le azioni da sinistra a destra

### Fase 3: azioni e valutazione (uno dopo l'altro)

Nel nuovo ordine di gioco, esegui ora le azioni sulle carte, sempre tutte e 3 le azioni e sempre da sinistra a destra.



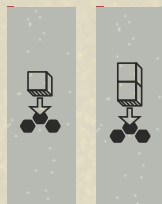
Ogni azione si riferisce sempre al raggio del campo di azione (Parsec 1, 2 o 3) su cui si trova e alla tua capacità di adattamento rispetto ai pianeti (blu, marrone, rosso).

*All'inizio del gioco, se non hai ancora acquistato alcuna migliona, puoi eseguire azioni solo su pianeti simil-terrestri liberi (blu) e nella distanza Parsec 1.*

Insiediamento/fondazione di una colonia

Posizionare i cubi sui pianeti (tenere in considerazione il raggio di azione e la capacità di adattamento!)

Mai più di 3 cubi sovrapposti



#### Insiediarsi/Fondare una colonia

Posiziona 1 o 2 dei tuoi cubi (a mo' di torre) per formare una o più "colonia/e" su un pianeta libero di un sistema solare (eccezione espansione Colonia). Tieni in considerazione il raggio del campo di azione e la tua capacità di adattamento. Non sovrapporre mai più di 3 cubi su un pianeta.

Pianeta simil-terrestre (bluastro)

Pianeta desertico (marroncino)



Distanza

Pianeta vulcanico (rossoastro)

Rendita

Estrarre

Prelevare rendite in base alle colonie possedute (tenere in considerazione il raggio di azione!)



#### Estrarre

Estrai fino a 2 rendite. Per poter prelevare la rendita di un sistema solare, devi possedere almeno una colonia in quel sistema solare. Per ogni colonia (= ognuno dei tuoi cubi nel sistema solare) puoi prelevare 1 rendita del sistema solare.

Con questa azione puoi estrarre anche in 2 sistemi solari diversi. Anche in questo caso il raggio del campo di azione (Parsec 1-3) è determinante. Puoi effettuare per ciascun cubo 1 sola estrazione per ogni carta Azione.

**Attenzione:** "estraendo" non rimuovi nessun cubo!





### Esplorare

Scegli 1 mazzo nel raggio del campo di azione (Parsec 1-3) e pesca le prime 2 tessere Sistema solare. Scegli 1 delle due tessere e posizionala su qualsiasi casella ancora libera **nel raggio di azione scelto**. Rimetti l'altra tessera coperta sotto al mazzo.

A questo punto puoi posizionare direttamente 1 cubo per formare una colonia su un pianeta della tessera appena collocata (se la tua capacità di adattamento lo consente) oppure ottenere la rendita di quel sistema solare prelevando le gemme corrispondenti dalla scorta e/o avanzando sulla barra dell'energia in base all'energia indicata. Se decidi di prelevare la rendita, la tua capacità di adattamento non ha valore.



### Prelevare le gemme

Preleva dalla scorta le 3 gemme indicate.



### Potenziare le gemme

Puoi potenziare 1 gemma antracite in 1 dorata **oppure** 1 gemma dorata in 1 trasparente.

Dopo aver eseguito le tue azioni, sposta tutte le carte Azione di 1 casella verso destra. Riprendi in mano con le altre carte la carta spinta fuori (o le carte, nel caso fossero presenti più carte sovrapposte): questa/e potrà/ potranno essere riutilizzate liberamente da subito. Dopo aver spostato le carte, il campo di azione a sinistra rimarrà libero.



### Esplorare

Introdurre nel gioco un nuovo sistema solare, quindi insediarsi o estrarre (*tenere in considerazione il raggio di azione!*)

Prelevare 3 gemme

Potenziare di 1 livello una gemma

Spostare tutte le carte a destra di 1, riprendere in mano l'ultima carta





## Valutazione

Ogni galassia in cui si possiede almeno 1 colonia può essere valutata massimo 1 volta

Maggioranza (>): numero più alto

Minoranza (≤): numero più basso

Rimuovere 1 cubo e avanzare di altrettanta energia

Limite per le carte bonus = 4

I cubi vengono rimossi solo con l'attribuzione dei punteggi!

## Valutazione



A questo punto hai la possibilità (se vuoi) di valutare le galassie. Puoi valutare ogni galassia in cui si trova almeno 1 delle tue colonie una sola volta.

Se in quella galassia hai più colonie (= cubi) di tutti gli altri (maggioranza semplice) >, ottieni la ricompensa più alta.

Se hai lo stesso numero o un numero inferiore di colonie ≤, ottieni la ricompensa più bassa.

Per valutare una galassia rimuovi 1 dei tuoi cubi (qualsiasi) da quella galassia. Ottieni quindi altrettanta energia e, se previsto, una carta bonus chiara ☁ dal mazzo: puoi consultarla e disporla coperta davanti a te.

**Attenzione:** in una partita ogni giocatore può avere un massimo di 4 carte bonus (chiare e scure). Se ne ricevi quindi una quinta, guardala e decidi se vuoi tenerla (rimettendone una precedente sotto il mazzo) o se vuoi rimetterla direttamente sotto il mazzo.



*Dario (viola) possiede la maggioranza nella galassia blu. Rimuove uno qualsiasi dei suoi 2 cubi e ottiene 8 in energia nonché una carta bonus chiara. In questo turno può ottenere punteggi da altre galassie, ma non da quella blu.*





*Nella galassia verde Dario ha lo stesso numero di cubi di Cecilia (rosso) e meno di Anna (blu). Dario può quindi ancora rimuovere il suo cubo per ottenere 4 in energia e una carta bonus chiara.*



**Nota: i cubi vengono rimossi solo con l'attribuzione dei punteggi e in nessun altro caso.**

Il turno in corso finisce dopo che ogni giocatore ha concluso la terza fase. Il nuovo turno ricomincia direttamente con la prossima fase di acquisto, per cui rimane lo stesso ordine di rotazione.







## “Dark Tech”

Se riesci a raccogliere così tanta energia da raggiungere il tuo segnalino del consumo con il tuo segnalino dell'energia, raggiungerai il livello “Dark Tech” immediatamente successivo. Innanzitutto concludi la fase in cui hai raggiunto il segnalino del consumo, poi riporta il tuo segnalino dell'energia sullo zero e giralo sul livello superiore, ad esempio da  a . Se al momento dell'azzeramento avevi più energia di quella necessaria per raggiungere il consumo attuale, fai avanzare il tuo segnalino sulla barra dell'energia della differenza, a partire da 0. Se in questo modo raggiungi nuovamente il tuo segnalino del consumo, avvanzerai di un ulteriore livello.

*Hai raggiunto il tuo segnalino del consumo (sul 56) con il tuo segnalino dell'energia (ora sul 63). Riporta il segnalino dell'energia sul 7 (63 - 56 = 7) e giralo di un livello, ad esempio da  a .*

Come ricompensa per questo dispendio di energia, quando avanzi dal livello “Dark Tech” I al livello “Dark Tech” II, ottieni una singola abilità “Dark Tech” dal Council of Shadows. Al termine della fase in corso, in cui hai raggiunto il nuovo livello (e solo allora!), scegli una carta “Dark Tech” tra quelle del mazzo corrispondente, esegui i suoi eventuali effetti e colloca poi scoperta di fronte a te. La prima volta scegli dal mazzo I, la seconda dal mazzo II. Quando raggiungi il 3° livello “Dark Tech” finisce la partita e non ottieni nessuna carta “Dark Tech” bensì il trono, che posizionerai di fronte a te.

Se ci sono altri giocatori che in quel momento hanno un livello “Dark Tech” inferiore al tuo, riceveranno delle gemme. Se hai raggiunto il livello “Dark Tech” I, tutti coloro che non hanno ancora un livello “Dark Tech” riceveranno 1  gemma. Se hai raggiunto il tuo secondo livello “Dark Tech”, tutti coloro che hanno il livello “Dark Tech” I ricevono 1  gemma ciascuno, mentre tutti coloro che non hanno un livello pari ricevono 1  gemma e 1  gemma. Quando raggiungi il 3° livello “Dark Tech”, la partita termina e nessun altro giocatore riceve gemme.




*Anna è sul livello “Dark Tech” 0. Riceve 5 di energia grazie alla valutazione ottenuta nella galassia rossa (dove ha meno cubi degli altri giocatori).*



*Raggiunge così il 41 e supera il suo segnalino del consumo (sul 40). Potrebbe continuare con la valutazione ma decide di fermarsi.*



*Sposta il suo segnalino dell'energia sulla casella 1 della barra, lo gira di 1 livello e riceve così una carta “Dark Tech” dal mazzo .*

## “Dark Tech”

Chi raggiunge o supera il proprio segnalino del consumo con il proprio segnalino dell'energia, sale di 1 livello “Dark Tech” e riallinea di conseguenza il proprio segnalino dell'energia

Salire dal livello “Dark Tech” 0 al livello I, quindi al livello II e infine al livello III (fine del gioco!)



Il giocatore sceglie 1 carta “Dark Tech” I o 1 carta “Dark Tech” II; i giocatori a livelli inferiori ricevono delle gemme



## FINE DEL GIOCO

Non appena qualcuno raggiunge il livello "Dark Tech" III, portare a termine il turno in corso

### Valutazione finale:

- gemme rimanenti (1-3)
- carte IA (2)
- carte bonus

Se aumenti il tuo livello "Dark Tech" 2 volte in una fase (cioè superi il tuo consumo 2 volte), entrambi gli aumenti di livello vengono eseguiti cronologicamente e uno dopo l'altro alla fine della fase.

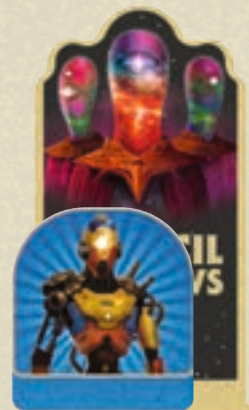
Un consumo negativo nella fase di pianificazione (carte IA) non può portare a un nuovo livello "Dark Tech". Il segnalino del consumo non potrà quindi mai raggiungere il segnalino dell'energia "da sopra". Pertanto, questo rimarrà sempre di almeno una casella oltre il segnalino dell'energia.

## FINE DEL GIOCO

Se un giocatore raggiunge il livello "Dark Tech" III ottiene il trono e determina così la fine del gioco. Il turno in corso viene comunque giocato fino alla fine. Potrebbe infatti accadere che qualcun altro aumenti il proprio livello "Dark Tech" fino al 3° livello.

Dopo che il turno in corso è terminato per tutti, si esegue una valutazione finale con cui ognuno può ricevere ulteriore energia e avanzare.

Inizia il giocatore con il trono.



Ogni giocatore riceve ulteriore energia per...

- le gemme rimanenti in suo possesso ( : 1, : 2, : 3)
- ogni carta IA in suo possesso: 2 (le carte di partenza non contano)
- ogni carta bonus in suo possesso: l'energia corrispondente (vedi pagina 22).

Se con la valutazione finale riesci ad avanzare nei livelli "Dark Tech", gira il cubo di conseguenza e continua a sottrarre l'energia sulla barra. Non ottieni però né carte "Dark Tech" né verranno distribuite gemme ai giocatori a livelli inferiori.

Chi ha il livello "Dark Tech" più alto vince e può posizionare la propria figura sul trono.

Se più giocatori hanno lo stesso livello, vince chi ha maggiore energia. In caso di pareggio, sarà determinante la maggioranza di cubi sul tabellone di gioco. Se anche in questo caso si ha un pareggio, si avranno più vincitori.



# ESPANSIONI

## 1 Modulo 1: stazioni spaziali

All'inizio della partita ricevi le 3 stazioni spaziali del tuo colore e posizionale accanto alla tua plancia.

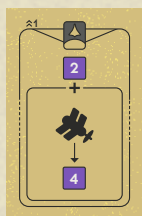
Le stazioni spaziali possono essere comprate durante la fase di acquisto di un turno, proprio come le carte IA e le migliori per la plancia. Il loro costo è indicato a sinistra.

Ogni stazione spaziale ha un effetto diverso sulla galassia in cui viene costruita (vedi sotto).



Posiziona la stazione spaziale acquistata su una casella per stazioni spaziali libera della galassia desiderata, dove rimarrà fino alla fine della partita.

Questa non può essere né rimossa né sostituita. È possibile costruire solo 1 stazione spaziale per galassia. Se vuoi costruire una stazione spaziale in una galassia, su quella galassia dovrai avere in quel momento almeno 1 colonia.



*Nota: se state giocando con l'espansione "Modulo 1: stazioni spaziali", mescolate la carta bonus scura qui raffigurata nel mazzo corrispondente all'inizio della partita.*



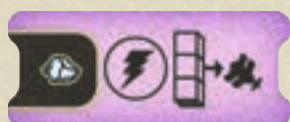
### Stazione "Estrazione"

Preleva (a ogni turno della fase di valutazione, indipendentemente dal fatto che tu abbia valutato o meno) la rendita di ogni sistema solare della galassia in cui hai almeno una colonia.



### Stazione "Valutazione"

Puoi valutare questa galassia senza dover rimuovere uno dei tuoi cubi. Dovrai però comunque possedere almeno 1 colonia.



### Stazione "Insediamento"

Colloca 3 dei tuoi cubi direttamente su questa stazione spaziale. Questi cubi varranno insieme alle altre colonie che possiedi per determinare la maggioranza.

# ESPANSIONI

## Modulo 1: stazioni spaziali

Parte dell'azione di acquisto; i costi si trovano a sinistra

Posizionare sulla casella per stazioni spaziali di una galassia dove si possiede almeno una colonia

Stazione "Estrazione"

Stazione "Valutazione"

Stazione "Insediamento"



## Modulo 2: comandanti

Sceglierne 1 all'inizio nel senso contrario all'ordine di rotazione

## Modulo 2: comandanti

Indipendentemente dal fatto si giochi o meno con il modulo 1, all'inizio vengono messi in gioco i 6 "comandanti". Chi ha il gettone di rotazione più alto dopo il sorteggio all'inizio della partita prende tutti e 6 i comandanti e ne sceglie uno. Passa i restanti al giocatore con il gettone di rotazione subito inferiore e così via, finché anche l'ultimo (con il gettone di rotazione 1) non avrà scelto un comandante. I comandanti rimanenti possono essere rimessi nella scatola.



### Buteo

All'inizio aumenta il tuo consumo di 10 (= 30).

Durante la tua fase di valutazione puoi effettuare 1 estrazione a ogni turno in qualsiasi raggio di azione! Come nel caso dell'azione di estrazione, devi possedere una colonia nel sistema solare in cui vuoi effettuare l'estrazione.



### Zoe

All'inizio aumenta il tuo consumo di 14 (= 34).

In ogni fase di acquisto puoi aggiungere gratuitamente 1 colonia in base alle tue opzioni di posizionamento (bluastro, marroncina, rossastra) in qualsiasi raggio di azione. Non vale come azione di acquisto.



### Ava

All'inizio aumenta il tuo consumo di 8 (= 28).



Preleva il campo di azione aggiuntivo e posizionalo a destra della tua placca giocatore. A questo punto potrai spostare le carte Azione dalla 3° alla 4° casella e solo dalla 4° casella riprenderai in mano la carta. Posiziona un cubo sul Parsec 1. Con il campo di azione aggiuntivo potrai anche potenziare il raggio di azione.



### Casares

All'inizio aumenta il tuo consumo di 6 (= 26).

Se in una galassia hai 3 o più colonie non dovrai più rimuovere alcun cubo nella fase di valutazione.

**Attenzione:** con Casares come comandante non puoi acquistare la carta IA che consente l'insediamento con una torre da 3.



### S3E3

All'inizio aumenta il tuo consumo di 7 (= 27).

Prima di ogni fase di valutazione conta tutte le tue colonie sul tabellone di gioco e sposta di conseguenza il tuo segnalino dell'energia in avanti. In seguito potrai procedere con la valutazione.





### Breish


All'inizio aumenta il tuo consumo di 5 (= 25). Inizi inoltre con 8 di energia.

Nella fase di valutazione ottieni la ricompensa più alta anche in caso di pareggio nelle galassie.



## Il gioco in quattro o in due

In quattro giocatori usate il lato anteriore del tabellone di gioco (3/4 ). Giocate con tutte le carte bonus scure con l'indicazione (3/4 ) e ovviamente con tutti e 4 i gettoni di rotazione.

In due giocatori usate il lato posteriore del tabellone di gioco (2 ). Prima di iniziare riponete nella scatola i gettoni di rotazione "3" e "4" così come le 4 carte bonus con la galassia gialla, turchese, marrone e beige.

### Esempio di un turno (2 giocatori)

Biagio viene sorteggiato come giocatore iniziale. Per prima cosa compra una carta IA (una nuova carta IA viene scoperta) e costruisce la sua plancia.

Il turno passa a Cecilia che a sua volta compra una carta IA e conserva la gemma dorata per il turno successivo.

Entrambi posizionano poi le proprie carte Azione riparati dal paravento, quindi le rivelano e segnano il consumo. Biagio sposta il suo segnalino del consumo di 12 caselle in avanti e Cecilia di sole 4 caselle. Biagio mantiene il gettone 1, poiché in questo turno ha consumato di più rispetto a Cecilia (che mantiene il gettone 2).

La fase 3 si svolge a sua volta a turno. Inizia Biagio che esegue da sinistra a destra le proprie 3 azioni.



Per prima cosa effettua un'esplorazione. Poiché ha già potenziato il proprio campo di azione su "Parsec 2" potrà esplorare fino a Parsec 2. Pesca 2 tessere Sistema solare dal mazzo di Parsec 2, ne sceglie una e rimette l'altra sotto al mazzo. Posiziona quindi la tessera scelta scoperta su una qualsiasi casella libera nel raggio di azione Parsec 2 (e solo lì!). Può quindi decidere se collocare un cubo su uno dei pianeti simil-terrestri **oppure** se prelevare le rendite del sistema solare (non collocando quindi nessun cubo). Decide di posizionare 1 cubo sulla tessera appena posizionata.

Come seconda azione ha la possibilità di collocare una torre da 2 cubi su un qualsiasi pianeta bluastro libero nel raggio di azione Parsec 1.

Come terza azione può effettuare 2 estrazioni nella distanza Parsec 1. Avendo solo i due cubi posizionati con l'azione 2 in Parsec 1, preleva 2 volte la resa di questo sistema solare (non viene rimosso nessun cubo). A questo punto ha concluso con le proprie azioni e sposta tutte e 3 le carte Azione di una casella verso destra e riprende in mano la carta spinta fuori.





Per concludere la terza fase deve ora decidere se procedere con la valutazione. Decide di valutare entrambe le galassie in cui ha le colonie. Deve rimuovere un cubo per ciascuna. In entrambi i casi è l'unico ad avere colonie nelle galassie, quindi ha la maggioranza: ottiene la ricompensa più alta e fa avanzare il suo segnalino dell'energia di conseguenza. Termina così il suo turno.

È quindi il turno di Cecilia di eseguire le sue 3 azioni da sinistra a destra.



Per prima cosa esplora nel raggio di azione Parsec 1: pesca 2 tessere Sistema solare dal mazzo Parsec 1, ne ripone una e posiziona l'altra scoperta su una casella libera a piacere nel raggio di azione 1. Decide inoltre di metterci anche 1 cubo.

Sul suo secondo campo di azione ha posizionata la carta IA appena acquistata che non le permette alcuna azione ma con cui ha ridotto il suo consumo per questo turno di 2.

Come terza azione può collocare 1 cubo nel raggio di azione 1. Non possedendo ancora migliori, potrà posizionarlo soltanto su un pianeta bluastro libero e non su altri cubi. Decide di insediarsi di nuovo nella stessa galassia dove aveva effettuato l'esplorazione di un sistema solare con la prima azione.

Dopo che ha eseguito le azioni, sposta a sua volta tutte le carte di una casella verso destra e riprende in mano la carta spinta fuori. Possedendo colonie solo su una singola galassia, potrà valutare solo questa. Preleva quindi 1 cubo dalla galassia e fa avanzare il segnalino dell'energia in base all'energia ottenuta.

Inizia un nuovo turno, anche questo con la fase di acquisto, in cui Biagio inizia, e così via.





## La modalità Automa

Nella modalità Automa utilizzerai il secondo tabellone (2👤). Giocherai contro l'IA che ha reso gli "Automati" suoi sudditi. Puoi quindi scegliere solo tra altri 3 popoli: i "Tretans", gli "Shengar" o gli "Humans". Prepara i cubi blu dell'IA e posiziona il segnalino dell'energia e il segnalino del consumo sulle loro caselle di partenza. Prepara inoltre i due gettoni di rotazione 1 e 2. Prendi le 16 carte Automa, dividile in 3 mazzi in base ai livelli di "Dark Tech" sul retro, mescolale separatamente e disponile a faccia in giù.



*Nota: utilizza le 2 carte Automa illustrate a sinistra, con Azioni su sfondo argentato, solo se hai già familiarità con la modalità Automa. Nel caso mescola semplicemente le carte nei loro rispettivi mazzi.*

Il gioco si svolge secondo il regolamento di base. Dopo che hai acquistato e pianificato la tua mossa, scopri la carta in cima al mazzo Automa: all'inizio una carta del livello "Dark Tech" (👤). L'ordine di rotazione delle mosse è determinato come di consueto dal consumo in quel momento più alto. Quando è il turno dell'IA, esegui tu stesso le azioni dell'IA, una dopo l'altra, da sopra a sotto. Se un'azione di sinistra non è applicabile, esegui l'alternativa vicina a destra. Se anche in questo caso non è possibile, salta l'azione. Se nell'insediamento dell'IA occorre scegliere tra più pianeti, puoi decidere tu stesso e nel tuo interesse.

Non appena l'IA raggiunge un nuovo livello "Dark Tech", pesca per suo conto dal mazzo immediatamente successivo. Non ricevi alcuna compensazione se l'IA raggiunge un nuovo livello.

Anche l'IA conclude il gioco se raggiunge il terzo livello "Dark Tech". Anche per l'IA si esegue la valutazione finale: non contano né le gemme in eccedenza né le carte IA acquistate, ma soltanto tutte le sue carte bonus chiare (non deve rispettare il limite di 4!).

## Modalità Automa

**Gioco contro l'IA:** predisporre le carte Automa, per il resto simile al gioco in 2

**Giocare secondo le regole base**

**Eseguire sempre l'azione di sinistra, se non è possibile, eseguire l'alternativa di destra (se di nuovo non è possibile: l'azione decade).**

**Nella valutazione finale contano per l'IA solo tutte le carte bonus chiare**



### Esempio di una carta Automa

Valore del consumo (in questo caso 11)

#### Azione 1 e alternativa

(L'IA si insedia con una torre da 2 su un pianeta desertico a distanza Parsec 2 della galassia blu. Se nessun pianeta marrone è libero, in alternativa effettua un'esplorazione (nella galassia blu) e si insedia su un pianeta vulcanico libero della nuova tessera Sistema solare con una torre da 2)

#### Azione 2 e alternativa

(L'IA si insedia su un pianeta desertico della galassia arancione. Se nessun pianeta marrone è libero, in alternativa effettua un'esplorazione nella galassia arancione e si insedia con una torre da 2 su un pianeta desertico libero della nuova tessera Sistema solare)

#### Azione 3, in questo caso nessuna alternativa

(L'IA ottiene 6 di energia)

#### Metodo di valutazione

(L'IA valuta tutte le galassie in cui è presente. In caso di dubbio, decidi tu quale cubo rimuovere)



L'IA si insedia con 1 colonia o una torre da 2 colonie su un pianeta simil-terrestre in Parsec 2.



L'IA effettua per prima cosa un'esplorazione e si insedia poi su un pianeta simil-terrestre in Parsec 2.

L'IA effettua per prima cosa un'esplorazione e si insedia poi con 3 colonie su un pianeta vulcanico in Parsec 3.



L'IA si insedia con una torre da 2 su un pianeta desertico in Parsec 2.

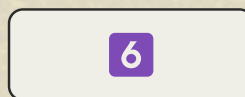
L'IA effettua per prima cosa un'esplorazione in Parsec 2 e si insedia poi con una torre da 2 su un pianeta desertico di questa tessera.



Questo simbolo rappresenta il valore del consumo dell'IA. Avanzare il segnalino del consumo di conseguenza. Il valore sarà compreso tra -5 e 15.



Rimuovere le 4 carte IA barrate tra quelle scoperte e sostituirle con delle nuove dal mazzo.



L'IA ottiene X di energia (in questo caso 6).



L'IA valuta tutte le galassie in cui ha la maggioranza.



L'IA valuta tutte le galassie in cui è presente con almeno 1 colonia.



# GLOSSARIO DELLE CARTE

## Livello "Dark Tech" I



### Nuovo stargate

Preleva il campo di azione aggiuntivo. Questo sarà già potenziato al raggio di azione Parsec 3. Posiziona la carta a destra della tua plancia. A questo punto potrai spostare le carte Azione dalla 3° alla 4° casella e solo dalla 4° casella riprenderai in mano la carta.

Inoltre, preleva immediatamente 1 gemma dorata.

*Nota: se hai il comandante Ava avrai a questo punto 5 campi di azione.*



### Potenziamento delle gemme

Ogni volta che ottieni gemme grazie a una rendita, preleva gemme di un valore superiore: dorate al posto di antracite e trasparenti al posto delle dorate. (Ovviamente non potrai potenziare le gemme trasparenti).

Inoltre, prelevi subito 1 gemma trasparente.



### Popolo di esploratori

Ogni volta che scopri un sistema solare e ci fondi delle colonie, puoi collocare 1 cubo in più di quelli previsti dalla carta Azione (ad es. una torre di 2 cubi invece di 1 cubo). Anche in questo caso però non puoi superare l'altezza di 3 cubi.



### Insediamenti scientifici

Puoi fondare immediatamente 1 colonia (non importa su quale pianeta e a quale distanza; se puoi costruirci sopra dipende dalla relativa migliona).

Inoltre, ricevi 1 rendita di questo sistema solare.



### Impero

Indipendentemente dal fatto che tu abbia effettuato o meno una valutazione, ricevi 3 di energia per ogni galassia in cui detieni la maggioranza semplice.





### Pianificazione flessibile del popolo

Esegui immediatamente (e gratuitamente!) migliorie in tutti i raggi dei tuoi campi di azione fino al Parsec 2 e poi fino al Parsec 3. Per ogni miglioria, fai avanzare il tuo segnalino dell'energia di 1 casella.



### Risparmio di energia

Riduci immediatamente e una sola volta il tuo consumo di 7.



### Viaggiatore esperto

Da subito, ogni volta che effettui un'estrazione, potrai estrarre anche dalle colonie di altri giocatori. Tenere in considerazione il raggio di azione!

Prelevi subito 1 gemma trasparente.

## Livello "Dark Tech" II



### Popolo delle risorse

Puoi effettuare immediatamente e una sola volta 2 estrazioni (indipendentemente dal raggio d'azione).



### Moto perpetuo

In ogni turno successivo il tuo consumo sarà pari a 0 (indipendentemente dalle carte Azione giocate). Tuttavia, questo vale anche per la determinazione dell'ordine di rotazione, quindi d'ora in avanti sarai probabilmente sempre l'ultimo.



### Feudalesimo

Indipendentemente dal fatto che tu abbia effettuato o meno una valutazione, ricevi prima 3 di energia per ogni sistema solare in cui detieni la maggioranza semplice.





### Viaggio di esplorazione

Puoi effettuare immediatamente 1 azione esplorativa e collocare una torre da 2 a formare una colonia nel sistema solare scoperto (non importa su quale pianeta e a quale distanza; se puoi costruirci sopra dipende dalla relativa migliona) oppure effettuare 2 estrazioni!



### Vantaggio di informazioni

Prendi (gratuitamente!) una qualsiasi carta IA scoperta (poi rimpiazzala) e la carta in cima al mazzo delle carte bonus chiare.

Inoltre, prelevi 1 gemma trasparente.



### Popolo dominante

Puoi immediatamente valutare nuovamente 2 diverse galassie, proprio come nella valutazione normale, cioè incl. la determinazione della maggioranza e la rimozione di 1 cubo ciascuna.



### Potenziamento di energia

Ricevi immediatamente e una sola volta 10 di energia.

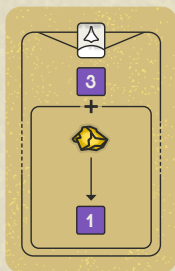


### Insediamento aggiuntivo

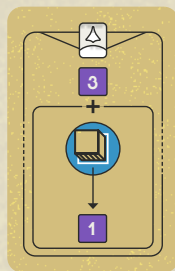
Puoi fondare immediatamente una colonia da 2 (non importa su quale pianeta e a quale distanza; se potrai costruirci sopra dipenderà dalla relativa migliona).



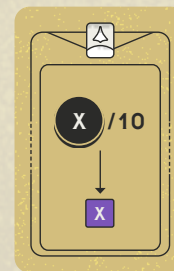
## Le carte bonus



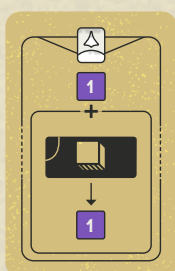
Ottieni 3 di energia più 1 di energia per ogni gemma del tipo indicato (*in questo caso: dorata*) che ti è rimasta alla fine.



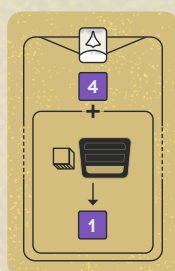
Ottieni 3 di energia più 1 di energia per ogni cubo che possiedi sul tipo di pianeta indicato (*in questo caso: simil-terrestre*).



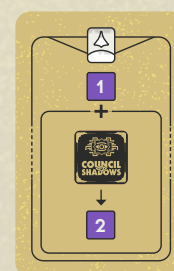
Dividi il tuo consumo totale per 10 e arrotonda la cifra. Ottieni la quantità di energia corrispondente.



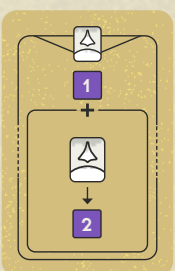
Ottieni 1 di energia più 1 di energia per ogni cubo sulla tua plancia, incl. le tessere aggiuntive (*senza i prestampati*).



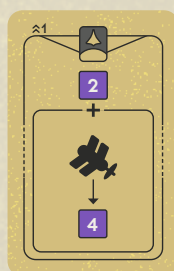
Ottieni 4 di energia più 1 di energia per ogni cubo che possiedi sulla distanza indicata (*in questo caso: Parsec 1*).



Ottieni 1 di energia più 2 di energia aggiuntiva per ogni carta 1A in tuo possesso, escl. le carte di partenza (quindi 4 anziché le restanti 2).

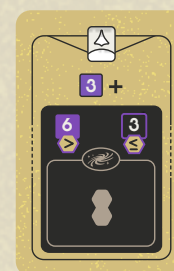


Ottieni 1 di energia più 2 di energia per ogni carta bonus chiara incl. questa.

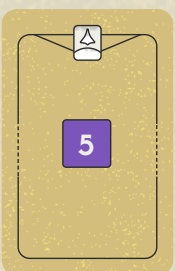


Ottieni 2 di energia più 4 di energia per ogni stazione spaziale che hai raggiunto.

**Solo con il modulo 1 in gioco!**



Ottieni 3 di energia più 6 di energia se possiedi la maggioranza in quella galassia (*in questo caso: grigia*). In caso contrario ottieni 3 di energia se possiedi almeno una colonia sulla galassia indicata.



Ottieni 5 di energia.



## Le carte Azione (scelta)



Colloca un cubo (in base alle tue capacità) **ed** estrai 1 volta (dove hai un cubo). Solo nel raggio di azione corretto.



Scopri un sistema solare (il raggio di azione non conta) e posiziona un cubo (la capacità di adattamento non conta) **oppure** estrai una volta nel sistema solare appena collocato.



Posiziona una torre di 2 cubi su qualsiasi pianeta libero a qualsiasi distanza.

Se hai l'espansione Colonia, puoi anche posizionarti su cubi singoli (rispetta comunque il limite massimo di 3 cubi per pianeta).



Scopri un sistema solare (tenere in considerazione il raggio di azione) e posiziona un cubo (tenere in considerazione la capacità di adattamento). Puoi **inoltre** subito effettuare 1 estrazione sul sistema solare che hai appena collocato.



Posiziona una torre di 3 cubi su un pianeta libero in base alla tua capacità di adattamento e al tuo raggio di azione.

Non ci possono essere mai più di 3 cubi su un pianeta.



Il tuo consumo di energia si riduce di 1. Puoi scoprire un sistema solare in base alla distanza del campo di azione e posizionarvi 1 cubo **o** effettuare 1 estrazione.



Puoi collocare un cubo su un pianeta (tenere in considerazione la capacità di adattamento, l'espansione Colonia e il raggio di azione!) **oppure** scoprire un sistema solare e collocare un cubo **o** effettuare un' estrazione dal sistema solare appena collocato.























Il tuo consumo di energia diminuisce di 4. Non viene eseguita alcuna azione.



Scopri un sistema solare e posiziona 2 cubi su un pianeta (tieni in considerazione capacità di adattamento, espansione Colonia e raggio di azione!) **oppure** effettua 2 estrazioni.



## Panoramica dei simboli

 Ottieni 3 di energia.	 Una carta IA	 Simbolo della stazione spaziale
 Immediatamente e una sola volta	 Questo bonus indica che l'azione può essere eseguita a qualsiasi distanza e su qualsiasi pianeta.	 Avere la maggioranza in una galassia.
 Sempre quando effettui una scoperta	 Preleva la rendita di una colonia di un pianeta 1 volta per ogni cubo indicato. Tenere in considerazione il raggio di azione. Un cubo può essere utilizzato solo 1 volta per ogni carta Azione.	 Avere la maggioranza in un sistema solare (tessere esagonali).
 Sempre nella fase di valutazione	 Mostra la distanza massima delle carte o del campo di azione.	 Livello "Dark Tech"
 Fase di acquisto	 Posiziona un cubo su un pianeta. Tenere in considerazione il raggio di azione e la capacità di adattamento.	 Carta bonus chiara: si ottiene con la valutazione di determinate galassie. Viene calcolata a fine partita.
 Fase di pianificazione delle azioni		 Carta bonus scura: si ottiene all'inizio del gioco. Viene calcolata a fine partita.
 Determinazione del consumo di energia		
 Determinazione dell'ordine di rotazione		
 Simbolo del consumo		

**Gli autori e l'editore desiderano ringraziare i numerosi tester del gioco per il grande impegno e i preziosi suggerimenti, specialmente:**

Jan Scherer, Jörn Koch, Andreas Wagner, Kathi Kallenborn, Melissa Hoffmann, Pierre Schumberra, Michael Klasen, Jens Merkl, Laura Kloos, Heiko Schmitt, tutti i membri del Legendary Games Club St. Wendel, Manuel Renn, Rita Modl, Nils Stamer, Alexandre Laurenti Done, Martin Braun, Matthias Prinz, Bianca Lüscher e il Copyshop Bliesen nonché i numerosi gruppi tester del gioco di Rotenburg, Lieberhausen e Krumbach.

Per qualsiasi commento, domanda o suggerimento sul gioco, scriveteci all'indirizzo:

alea@ravensburger.de  
www.aleaspiele.de

© 2020 Martin Kallenborn, Jochen Scherer  
© 2022

**Autori:** Martin Kallenborn, Jochen Scherer

**Grafica:** Sam Dawson

**Illustrazioni:** Armin Rangani

**Redazione:** André Maack

**Ravensburger S.r.l.**  
Strada 4, Palazzo A8  
20057 Assago (MI)  
Italia

240017-A  
**Ravensburger**