

SMALL STAR EMPIRES

UN GIOCO DI COLONIZZAZIONE E DOMINIO DELLA GALASSIA PER 2-4
GIOCATORI DI MILAN TASEVSKI




ARCHONA GAMES

SMALL STAR EMPIRES

UN GIOCO DI COLONIZZAZIONE E DOMINIO DELLA GALASSIA PER 2-4
GIOCATORI DI MILAN TASEVSKI



REGOLAMENTO ITALIANO

E' una nuova alba per la galassia. Quattro delle principali specie che vi abitano hanno sviluppato finalmente il viaggio interstellare e sono pronte a stabilire i loro imperi e il loro dominio in tutta la galassia!










La tua specie è una di loro. Nel ruolo di comandante, devi assicurarti che il tuo impero nascente sia quello che dominerà alla fine! Colonizza sistemi planetari e bellissime nebulose con le tue navi creando il tuo dominio.

Pianifica la tua strategia attentamente per creare il più grande impero stellare della galassia!

OBIETTIVO DEL GIOCO

In Small Star Empires (Piccoli Imperi Stellari), muovi le tue navi su una mappa di spazi esagonali chiamati sistemi. Dopo aver spostato una delle tue navi in un sistema, lo colonizzi mettendo una Colonia o un Porto commerciale. Ciò ti darà il controllo del sistema. Alla fine del gioco, tutti i giocatori calcolano i loro punti per ciascuno dei sistemi che controllano, più altri punti bonus eventuali. Il giocatore che ha più punti vince il gioco.

CONTENUTO

 Questo regolamento,  7 tessere a due facce con i settori principali,  4 tessere a due facce con i settori di partenza,  6 tessere con sistemi con tunnel spazio-temporale/buco nero,  15 tessere con sistemi inesplorati e x tessere aggiuntive, 96 miniature in plastica:  4 navi,  16 colonie e  4 porti commerciali per ogni colore (rosso, verde, blu, giallo)  / matita e blocco segnapunti.

I SISTEMI



SISTEMI DI PARTENZA: Questi sono i sistemi di partenza di ciascuno dei giocatori nel gioco. Ogni giocatore colonizza la galassia iniziando dal suo sistema di Partenza. **NOTA:** Questi sistemi sono considerati come sistemi stellari colonizzati. Contano per il bonus del territorio più esteso e danno punti ai porti commerciali degli avversari adiacenti, ma non danno ai giocatori 2 punti alla fine del gioco.



SISTEMI STELLARI: Questi sono i sistemi stellari che i giocatori colonizzano durante il gioco. Ogni sistema può avere da 1 a 3 pianeti e vale da 1 a 3 punti alla fine del gioco.



SISTEMI DI NEBULOSE: I sistemi di nebulose sono gli angoli più affascinanti della galassia. Le civiltà della galassia li considerano come meraviglie dell'universo, e più nebulose di un certo colore si controllano più punti si ottengono alla fine del gioco. Per esempio, se si controlla una nebulosa si ottengono 2 punti, due nebulose dello stesso colore rendono 5 punti mentre si ottengono 8 punti per il controllo di tutte e tre le nebulose dello stesso colore.



SISTEMI VUOTI: i sistemi vuoti possono essere colonizzati come i sistemi regolari. Non danno punti alla fine, tranne se c'è un porto commerciale e ci sono sistemi di un avversario adiacenti ad esso. Contano anche per il bonus del territorio più esteso.



SISTEMI CON TUNNEL SPAZIO-TEMPORALE

(WORMHOLE): i sistemi con tunnel spazio-temporale possono essere utilizzati dai giocatori per spostarsi rapidamente da un settore della galassia all'altro.



SISTEMI CON BUCO NERO:

L'attrazione gravitazionale del buco nero rappresenta un grande pericolo per qualsiasi nave che vi transiti, per cui nessuna nave può attraversare o muovere su un sistema con buco nero.

COMPONENTI DEI GIOCATORI



NAVI: Ogni giocatore utilizzerà 2-4 navi durante il gioco per colonizzare e stabilire il controllo sui sistemi della galassia.



COLONIE: Sono rappresentate da dischi/città e vengono utilizzate per contrassegnare il controllo di un sistema da parte di un giocatore.



PORTI COMMERCIALI:

contrassegnano il controllo allo stesso modo delle colonie, ma danno punti bonus alla fine del gioco.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. CREARE IL TABELLONE:

Se è la prima volta che giocate, si consiglia di non inserire tunnel spazio-temporali, buchi neri o varianti.

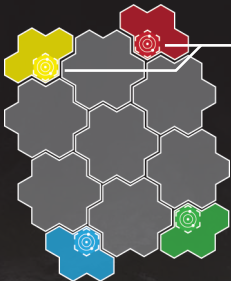


SETTORI DI PARTENZA



SETTORI PRINCIPALI

Mescolate le tessere e create il tabellone con una forma come quella qui sotto. Aggiungete i settori di partenza nei punti appropriati.



SISTEMI DI PARTENZA

“MAPPA
BASE” PER 4
GIOCATORI



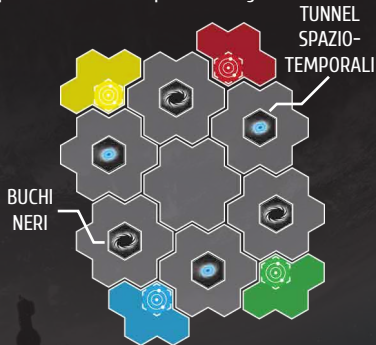
“MAPPA
BASE” PER 3
GIOCATORI



“MAPPA
BASE” PER
2GIOCATORI

TUNNEL SPAZIO-TEMPORALI E BUCHI NERI

Se decidete di utilizzare i tunnel spazio-temporali e i buchi neri, per una mappa equilibrata, è possibile utilizzare questa configurazione:



Mettete i tunnel spazio-temporali e i buchi neri nei sistemi vuoti dei sei settori principali intorno a quello centrale.

IMPORTANTE: LA NATURA MODULARE DEL TABELLONE CONSENTE DI CREARE CONFIGURAZIONI SEMPRE NUOVE!

SIATE CREATIVI E COMPONENTE IL TABELLONE COME PIU' VI PIACE!

IL GIOCO

Questo gioco si svolge in una serie di turni, a partire dal giocatore che è stato per ultimo Imperatore Stellare in una delle sue vite precedenti e procedendo in senso orario. Se nessuno dei giocatori è stato un Imperatore Stellare in una delle sue vite precedenti, il giocatore più giovane inizia.

Il turno di ciascun giocatore si compone delle seguenti due azioni obbligatorie:

1. SPOSTARE UNA NAVE
2. STABILIRE IL CONTROLLO

MUOVERE UNA NAVE

In questa fase, il giocatore sceglie una delle sue navi e la muove un numero a piacere di spazi ma soltanto in linea retta. La nave può muoversi in una qualsiasi delle sei direzioni dell'esagono ma non può cambiare direzione durante lo spostamento. Durante il movimento si devono osservare le seguenti regole:

La nave del giocatore **PUÒ**:
» MUOVERSI IN un qualsiasi Sistema non occupato



Potete creare 3 galassie separate ed i giocatori dovranno viaggiare tra di esse attraverso i tunnel spazio-temporali!

2. SCELTA DEL COLORE:

Ogni giocatore sceglie un colore e prende tutte le colonie e i porti commerciali ed un numero di navi a seconda del numero di giocatori:

- » 2 giocatori: 4 navi
- » 3 giocatori: 3 navi
- » 4 giocatori: 2 navi

3. PIAZZAMENTO DELLE NAVI: posizionate le navi nel vostro sistema di partenza.

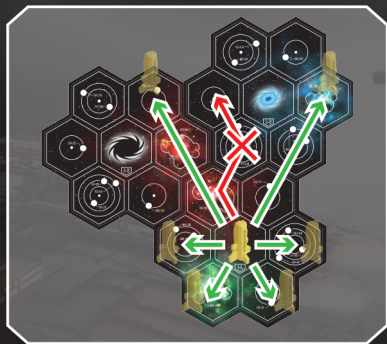
4. COMINCIATE A GIOCARE.

Stellare, Nebulosa, Vuoto od altro che è sulla sua linea di movimento

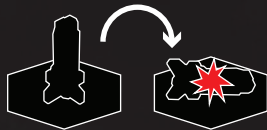
- » **ATTRAVERSARE** un sistema sotto il proprio controllo
- » **ATTRAVERSARE** un sistema con tunnel spazio-temporale

La nave del giocatore **NON PUÒ:**

- » **ATTRAVERSARE O MUOVERSI IN** un sistema con buco nero
- » **MUOVERSI IN** un sistema con tunnel spazio-temporale
- » **ATTRAVERSARE O MUOVERSI IN** un sistema che è già controllato da un altro giocatore
- » **MUOVERSI IN** uno dei propri sistemi



**ESEMPIO DI
MOVIMENTO**



Navi danneggiate:

Talvolta, una nave può essere danneggiata durante una partita. Quando ciò accade la nave va' posizionata orizzontalmente sul tabellone.

Le navi danneggiate hanno movimento 2, nel senso che possono muoversi solo due spazi in qualsiasi direzione, invece di un numero illimitato di spazi.

Inoltre, non possono entrare nei sistemi inesplorati.

Le navi danneggiate **POSSONO** entrare nel proprio Sistema di Partenza per le riparazioni. Quando una nave danneggiata entra in un Sistema di Partenza viene riparata (si rimette nella sua posizione originale verticale). Da ora in poi, quella nave potrà muoversi normalmente.

Movimento speciale nei tunnel spazio-temporali:

Come precedentemente accennato, un giocatore non può muovere una nave in un sistema con un tunnel spazio-temporale. Tuttavia, egli può muovere una nave tra sistemi adiacenti due tunnel spazio-temporali. Per viaggiare da un

tunnel spaziale ad un altro, la nave del giocatore deve trovarsi su un sistema adiacente ad un tunnel spazio-temporale all'inizio del turno. Può quindi saltare dentro il tunnel scegliendo come destinazione un sistema adiacente agli altri due tunnel spazio-temporali sul tabellone (se presenti), purché rispetti le regole precedenti per il movimento (non può entrare in sistemi sotto il controllo di altri giocatori, ecc.), ma ignorando la regola per muoversi in linea retta. Dopo aver scelto un sistema adiacente ad un altro tunnel, il giocatore vi muove la sua nave e procede a stabilirne il controllo (non può muovere la nave ulteriormente in questo turno).



**WORMHOLE MOVEMENT
EXAMPLE**

STABILIRE IL CONTROLLO

Dopo che il giocatore ha mosso una delle sue navi, **DEVE** piazzare una colonia o un porto commerciale nel sistema su cui ha spostato la sua nave. In questo modo, il giocatore colonizza il sistema e ne prende il controllo. Nessun altro giocatore potrà in seguito mettervi la sua colonia o porto commerciale. Non si può scambiare una colonia già posizionata con un porto commerciale e viceversa durante il gioco.

Dopo che il giocatore ha stabilito il controllo su un sistema, il gioco procede con il giocatore successivo.

Un giocatore **DEVE** muovere una delle sue navi ogni turno. Se non può muovere almeno una delle sue navi, deve passare il suo turno e non eseguirà altre azioni fino alla fine della partita. Il gioco continua fino a quando nessuna nave sul tabellone ha la possibilità di muovere legalmente.

FINE DEL GIOCO

Dopo aver determinato che nessuna nave può muovere legalmente oppure che tutti i giocatori hanno posizionato tutte le loro colonie e porti commerciali sulla mappa, i giocatori calcolano il loro punteggio. Ogni sistema sotto il controllo di un giocatore viene calcolato secondo la tabella successiva:



Star Systems:

- » 1 punto per ogni sistema con un pianeta
- » 2 punti per ogni sistema con due pianeti
- » 3 punti per ogni sistema con tre pianeti



Nebula Systems:

- » X Punti per il controllo delle Nebulose [ogni colore di Nebulosa viene calcolato]:
- » 2 punti se si controlla solo 1 Nebulosa di un colore
- » 5 punti se si controllano 2 Nebulose dello stesso colore
- » 8 punti se si controllano tutte le nebulose dello stesso colore



Trade Stations:

- » 1 punto per sistema appartenente ad un altro giocatore adiacente ad un proprio porto commerciale.



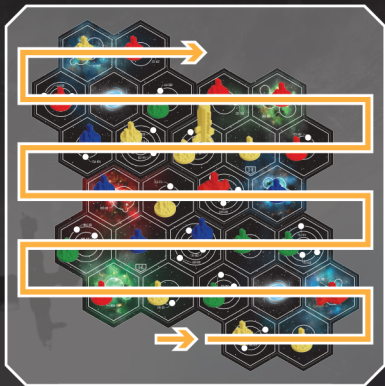
Bonus Points:

- » 3 punti bonus al giocatore con il territorio più esteso (il maggior numero di sistemi connessi tra loro)
- » X Punti Bonus da altre tessere e varianti

Per facilitare il calcolo del punteggio, è possibile servirsi del blocco segnapunti fornito. Per ogni giocatore in primo luogo si contano i punti per i pianeti, poi i punti per le nebulose, quindi per i porti commerciali, e infine gli eventuali punti bonus.

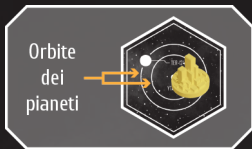
CONSIGLIO PER UN PIÙ SEMPLICE CONTEGGIO DEI PUNTI PER I PIANETI:

Quando contate i punti per i pianeti, iniziate dal lato inferiore del tabellone e contate ogni spazio in orizzontale verso l'alto riga per riga.



ALTRO CONSIGLIO PER SEMPLIFICARE IL CONTEGGIO DEI PUNTI PER I PIANETI:

A volte, le miniature possono coprire i simboli dei pianeti sul tabellone. Per facilitarne il conteggio, contate il numero di orbite invece dei pianeti!



COMPLIMENTI! IL GIOCATORE COL PUNTEGGIO PIU' ALTO E' IL VINCITORE!

Pareggi: In caso di parità, il giocatore che ha più colonie non utilizzate è il vincitore del gioco. Se c'è ancora un pareggio, il giocatore che ha più porti commerciali non utilizzati è il vincitore del gioco. Se c'è ancora un pareggio, il giocatore che controlla più pianeti è il vincitore. Se c'è ancora un pareggio, tutti i giocatori in parità sono dichiarati vincitori.

VARIANTI

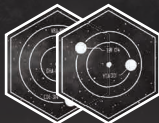
VARIANTE 1 - SISTEMI INESPLORATI:

Mescolate le tessere con i sistemi inesplorati a faccia in giù; senza guardarle, mettetene una, sempre

a lato coperto, su ciascuno dei sistemi vuoti nel tabellone. Mettete le restanti tessere nella scatola senza guardarle.

NOTA: È possibile controllare questi sistemi solamente con le Colonie. Se non si dispone di colonie nella propria riserva, **NON SI PUO' ENTRARE** in questi sistemi.

Quando si entra in un sistema contenente una tessera di sistema inesplorato, si rivela la tessera e si risolvono i suoi effetti:

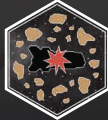


**SISTEMI CON 3 PIANETI
E 2 PIANETI:** questi sistemi si colonizzano come un normale sistema a 3 pianeti e 2 pianeti.



NEBULOSA CROMATICA:

Quando si entra in questo sistema, si colonizza. Quando si contano i punti per le Nebulose alla fine del gioco, questa nebulosa conta come un colore a scelta e si aggiunge al totale di quei colori. Ogni colore può avere al massimo 3 nebulose in totale.



CAMPO DI ASTEROIDI: Quando si entra in questo sistema, la nave viene danneggiata. D'ora in poi, nessun'altra nave potrà attraversare o entrare in questo sistema.



PORTO COMMERCIALE

ABBANDONATO: Quando si entra in questo sistema, si colonizza. La colonia utilizzata conta come Porto Commerciale al termine del gioco. Inoltre il giocatore che controlla il porto commerciale abbandonato guadagna 1 punto bonus alla fine del gioco.



STAZIONE DI RIFORNIMENTO:

Quando si entra in questo sistema, si colonizza. Si può quindi muovere immediatamente la nave in un sistema non controllato adiacente e colonizzarlo. Il giocatore che controlla la stazione di rifornimento guadagna 1 punto bonus alla fine del gioco.

VARIANTE 2 - MODALITA' CAMPAGNA:

Se volete giocare diverse partite di seguito potete usare la modalità Campagna. Dovrete giocare 3 o più partite (a seconda del numero di giocatori) per determinare il vincitore della Campagna.

All'inizio della prima partita, i giocatori avranno a disposizione un minor numero di colonie e porti commerciali rispetto al gioco normale, a seconda del numero di giocatori:

- » 2 giocatori - 14 Colonie e 4 Porti Commerciali
- » 3 Giocatori - 12 Colonie e 3 Porti Commerciali
- » 4 giocatori - 10 Colonie e 2 Porti Commerciali

Mettete le restanti Colonie e Porti Commerciali nella

scatola.

Scegliete un'area per la "vittoria". Ogni volta che un giocatore vince, mette una delle sue Colonie nell'area "vittoria". Tale Colonia indica che il giocatore ha vinto una partita ma che inizierà la partita seguente con una Colonia in meno.

Un giocatore vincerà la Campagna dopo aver conseguito un certo numero di punti (Colonie nell'area "vittoria") in base al numero di giocatori:

- » 2 giocatori - 5 punti
- » 3 Giocatori - 4 Punti
- » 4 giocatori - 3 punti

VARIANTE 3 - FRONTIERE APERTE:

Questa variante aggiunge un semplice regola al gioco:

Se si desidera attraversare il sistema di un avversario con una delle navi, si deve pagare l'avversario con una delle proprie Colonie non utilizzate (il giocatore mette la colonia di fronte all'avversario). L'avversario non può rifiutarsi. Alla fine della partita, i giocatori ottengono 2 punti bonus per ogni colonia che hanno ottenuto dagli altri giocatori durante il gioco.

GRAZIE PER AVER GIOCATO!

Visitate www.archongames.com per altre informazioni

Design del gioco e Grafica: Milan Tasevski
2016 © Archona Games

Traduzione di: Matteo Montanari