

20-30M
18
12+

PULP INVASION!

TODD SANDERS

EMOZIONANTI STORIE
DI AVVENTURA!



ALBAN
VIARD
STUDIO
GAMES
PLUS

Sei un **Libero Capitano dell'Orlo Esterno** e vaghi per lo spazio sconfinato come commerciante e mercenario. Segretamente sei un agente del **Consiglio Intergalattico**, inviato in missione clandestina per esplorare i pianeti in cui si sono infiltrate le tre razze aliene che compongono **L'Egemonia Cosmica** e che progettano di invadere i mondi pacifici dell'Alleanza Intergalattica.

Trova tutte le loro **Super Armi** di devastazione, sfruttando le tue **Abilità di Combattimento, Diplomazia e Super Scienza** e fermali prima che sia troppo tardi!

COMPONENTI

78 Carte



12 Carte
Pianeta



6 Carte
Capitano



3 Carte Egemonia
Cosmica Aliena



6 Carte Super
Arma



48 Carte Guardiano,
Luogo e Agente/
Evento



5 Dadi Capitano - Rosso, Blu, Arancione, Giallo e Grigio



Equipaggio

Sistemi



3 Carte Tracciati



1 Sacchetto



1 Regolamento

76 Cubetti in legno - 6 Gialli, 10 Bianchi, 15 Rossi, Blu, Arancioni e Neri



PREPARAZIONE

1. Mescola le 3 carte Alieno dell'Egemonia Cosmica e posizionale in fila, poi girale a faccia in su.
 2. Mescola le 6 carte Capitano e pescane 1. Piazzala davanti a te con vicino le 3 carte Tracciati. Poi piazza un cubetto su ognuno dei tracciati abilità (Combattimento: , Scienza:  e Diplomazia: ) sul valore indicato nella Carta Capitano. Scegli 2 dadi tra quelli riportati sulla carta Capitano (*vedi pag. 11-12 per informazioni su tutti i dadi Capitano*) e piazzali nell'area Sistemi o Equipaggio della carta Tracciati (*Mina Tormelson ti permette di prendere tutti e 3 i dadi*). Posiziona i dadi col il valore indicato, o tirali se richiesto per **determinare il loro valore iniziale**.
 3. Mescola insieme le carte Guardiano, Agente ed Evento e forma tre pile uguali di 16 carte a faccia in giù, ogni pila vicina a una Carta Egemonia, da utilizzare come mazzo Incontri.
 4. Metti nel sacchetto 4 cubetti ognuno di     e un numero di cubetti  e  in base al livello di difficoltà a cui vuoi giocare: **Base:** 4 di ognuno; **Normale:** 5 di ognuno; **Avanzato:** 6 di ognuno (*questo è anche il numero di carte Super Arma che userai nel passo 5*). Piazza i cubetti rimanenti in una riserva generale da cui pescare in seguito (*eccetto i cubetti  che sono rimossi dal gioco*).
 5. Scegli a caso il corretto numero di carte Super Arma (vedi passo 4) e forma con esse un mazzo di pesca a faccia in giù.
 6. Mescola le 12 carte Pianeta, posizionane 3 in una fila sopra i mazzi Incontro. Lascia le rimanenti carte Pianeta a faccia in giù e a portata di mano.
- Ora sei pronto a iniziare la tua missione alla ricerca delle Super Armi di devastazione.

ICONE

Guida alle icone del gioco



Abilità Combattimento



Abilità Diplomazia



Abilità Super Scienza



Codici



Chiavi



Pianeti



Egemonia Cosmica



Capitani



Super Armi



Guardiani



Luoghi



Agenti/Eventi

ESEMPIO DI PREPARAZIONE

Mazzo Pianeti



Carte Pianeta



Mazzo Super Armi



Carte Egemonia Cosmica

Mazzi Incontri



Carte Capitano e carte Tracciate:
i cubetti e i dadi sulle carte sono specificati
sulla carta Capitano



Spazio per la Linea degli Incontri formata da 4 carte Incontro

Spazio per la
carta Pianeta
scelta

Riserva generale di cubetti



Spazio per la
carta Luogo
pescata

ANATOMIA DELLE CARTE

Forza di Ingaggio

Cubetti da inserire nel sacchetto all'inizio della Fase Incontro



Icone Forza di Ingaggio



Guardiani e Agenti

Capitani:
 Numero/tipo di dadi da prendere nella preparazione
 Preparazione/Abilità massime; numero da segnare sulle carte Tracciati

Pianeti:
 Testo dell'Azione, che può contraddire e sostituire le regole del regolamento



Alieni dell'Egemonia Cosmica:

Ogni Alieno dell'Egemonia Cosmica influenza il Settore, l'azione speciale e le icone che si riferiscono ai Luoghi e alla Forza di Ingaggio

Super Armi:
 Testo dell'azione riguardante la Comprensione dell'Arma

Luoghi:
 l'azione attiva corrisponde all'icona sulla carta dell'Alieno dell'Egemonia Cosmica relativo al mazzo Incontri attuale



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Vincerai se scoprirai tutte le Super Armi in tempo. Perderai se due qualsiasi delle tue tre abilità, Combattimento, Diplomazia, Super Scienza, raggiungeranno lo 0 durante un Incontro **OPPURE** se non troverai tutte le super Armi prima di non essere più in grado di pescare carte dai 3 Mazzi Incontro.

La partita si svolge in una serie di round. Ogni round ha due Fasi: **Incontro** e **Ricerca Pianeta**.

1. Fase Incontro

Scegli 1 carta Pianeta tra quelle a faccia in su: sarà il Pianeta su cui svolgerai le tue ricerche in questo round. Piazza la carta scelta alla tua destra. Se hai già svolto ricerche su tutte le carte Pianeta, pesca 3 nuove carte Pianeta da disporre a faccia in su.

Pesca 4 carte dal mazzo Incontro che si trova sotto alla carta Egemonia Cosmica più a sinistra e piazzale in ordine di pesca a formare la Linea degli Incontri. *Nota: quando il mazzo sotto a una carta Egemonia Cosmica si esaurisce, inizierai a viaggiare verso il successivo Alieno dell'Egemonia Cosmica e pescherai dal mazzo incontro sotto di esso.*

Prendi dalla riserva i cubetti indicati in alto a sinistra sulle carte pescate (i Guardiani e gli Agenti riportano 1 cubetto, i Luoghi 2) e **mettili nel sacchetto**. Se non puoi inserire nel sacchetto i cubetti indicati sulle carte pescate, ignora i colori non disponibili, poiché sono limitati a quelli forniti nella scatola.

Se peschi una carta Luogo, rimuovi qualsiasi carta Luogo presente sotto il Pianeta scelto e sostituiscila col nuovo Luogo. Se peschi più Luoghi, scartali tutti tranne l'ultimo pescato e usalo come nuovo Luogo. Le azioni sulle carte Luogo sono soggette al Settore della carta Alieno dell'Egemonia Cosmica in cui ti trovi attualmente; L'icona in basso a destra sulla carta Alieno deve corrispondere a un'icona Abilità sulla carta Luogo. Il testo delle azioni può sostituire quello del regolamento.

Affronta a turno ogni carta rimasta nella Linea degli Incontri, da sinistra a destra. Per ogni carta fai quanto segue:

- Applica ogni azione sulla carta Luogo che abbia l'icona Abilità corrispondente al Settore dell'Alieno dell'Egemonia Cosmica attuale.
- Scegli se **Ingaggiare** o **Eludere**. A volte non avrai scelta!

Ingaggiare: il numero in alto a sinistra sulla carta è la sua **Forza di Ingaggio**.

La carta immediatamente alla sua destra riporterà un'icona Forza di Ingaggio che indica quale delle tue Abilità dovrà essere usata per affrontare il Guardiano o l'Agente. La carta più a destra utilizza l'icona della carta più a sinistra.



Carte Guardiano e Agente riportano 1 cubetto, i Luoghi 2



Esempio di determinazione della Forza di Ingaggio nella Linea degli Incontri

Esempio A



Forza di Ingaggio = 2
 Icona Ingaggio 1

Forza di Ingaggio = 4
 Icona Ingaggio 2
 Il testo della carta cambierà l'icona

Forza di Ingaggio = 2
 Icona Ingaggio 1

Esempio B



Forza di Ingaggio = 2
 Icona Ingaggio 1

Forza di Ingaggio = 0
 Non si può Ingaggiare.
 Devi Eludere questa carta.

Forza di Ingaggio = 4
 Icona Ingaggio 1

Questa carta Luogo va piazzata sotto la tua plancia all'inizio dell'Incontro

La Forza di Ingaggio può essere modificata dagli Alieni dell'Egemonia Cosmica, dai Luoghi o dalle azioni individuali sui Guardiaño e gli Agenti. Gli Incontri che Ingaggi possono avere anche un'aggiunta di Forza di Ingaggio o icone. Se una carta ha Forza di Ingaggio pari a 0, deve essere obbligatoriamente Elusa. Se rimane solo una carta nella Linea degli Incontri e scegli di Ingaggiarla, usa la sua stessa icona per calcolare la Forza di Ingaggio.



Nell'Esempio B in precedenza il **Guardiano 5** ha in aggiunta 1 Forza di Ingaggio e l'icona  perché incontrato nel Settore dell'**Egemonia Cosmica di Kah** e la nuova Forza di Ingaggio sarà 4  e 1 .

Forza di Ingaggio = 4 Forza di Ingaggio = 1
 Icona Ingaggio  Icona Ingaggio 

Per Ingaggiare un Guardiano o un Agente devi spendere punti dell'abilità corrispondente (Combattimento per , Diplomazia per , Super Scienza per ) pari o superiori alla loro Forza di Ingaggio e/o utilizzare **uno** dei tuoi dadi Capitano (vedi i dadi Capitano in basso).

Inoltre puoi spendere 2 punti di un'abilità per farli valere come 1 punto di un'altra. Per esempio puoi spendere 2 punti Diplomazia  e considerarli 1 punto Combattimento .

Quando spendi punti di un'abilità, retrocedi il corrispondente cubetto sulle carte Tracciati. Se qualsiasi due abilità raggiungono lo 0 durante un Incontro, hai perso la partita.

Alla fine del round puoi scegliere di aggiungere alla mano qualsiasi carta incontro tra quelle che hai **Ingaggiato (non Eluse)**, se riporta l'icona  o .

Eludere - Puoi Eludere un Incontro invece di Ingaggiarlo, spendendo 1 punto di una qualsiasi abilità, pescando 2 cubetti dal sacchetto e riponendoli nella riserva generale. Qualsiasi cubetto   o  pescato in questo modo, va inserito nuovamente nel sacchetto per poi pescare di nuovo. Per ogni cubetto    che peschi, diminuisce l'abilità corrispondente di 1 punto e riponi il cubetto nella riserva generale; se l'abilità si trova già a 0, ignora il cubetto.

L'icona Ingaggio della carta Elusa non è più valida per il resto della Linea degli Incontri. Come promemoria ruota la carta di novanta gradi. **Inoltre, durante la Fase Ricerca Pianeta, devi ignorare le icone Pianeta sulla carte Eluse.**

Ricorda: se una carta ha Forza di Ingaggio pari a 0, devi obbligatoriamente Eluderla.

Dadi Capitano: puoi usare l'azione di **uno** dei tuoi dadi Capitano, Equipaggio o Sistemi, in qualsiasi momento della Fase Incontro (o Fase Ricerca Pianeta se indicato sulle azioni dei dadi). Se usi l'azione di un dado Capitano devi ruotare il dado su un valore più basso (indicato in basso a destra sulla faccia del dado, puoi scegliere di saltare una faccia se vuoi). Quando il dado raggiunge la faccia di minor valore, rimane così finché non viene rilanciato.

Avrai fino a quattro Fasi Incontro in ogni Settore di un Alieno dell'Egemonia Cosmica.

Quando il mazzo Incontri di un Alieno dell'Egemonia Cosmica si esaurisce, dovrai spostarti al nuovo Alieno dell'Egemonia Cosmica. **Ricorda: Il testo delle azioni può sostituire quello del regolamento.**

2. Fase Ricerca Pianeta

Quando tutte le carte della Linea degli Incontri sono state **Eluse o Ingaggiate**, potrai svolgere la ricerca delle Super Armi sul Pianeta.

Puoi svolgere ogni azione indicata sulla carta Pianeta, spendendo le icone  e  presenti sulle carte nella tua mano: se desideri svolgere queste azioni devi scartare negli scarti dell'Incontro le carte con le icone corrispondenti presenti nella tua mano.



Poi pesca cubetti dal sacchetto in numero pari alle icone Pianeta in basso a destra sulle rimanenti carte della Linea degli Incontri. Il numero di cubetti da pescare può essere modificato dalla carte che hai Eluso e/o dalle azioni che ti influenzano, sia della Linea degli Incontri che del Pianeta.

Risultati per i cubetti pescati:

-  Pesca una Super Arma dal corrispondente mazzo e piazzala di fronte a te. Posiziona il cubetto pescato  sulla carta.
-  Per ogni cubo pescato rosso, blu o rosa, aggiungi +1 all'Abilità corrispondente e riponi il
-  cubetto pescato nella riserva generale OPPURE aggiungi il cubetto pescato a una Super Arma
-  per Comprendere come funziona. Non puoi mai aumentare le Abilità oltre il massimo indicato sulla tua carta Capitano. Qualsiasi cubetto non utilizzato va riposto nella riserva generale.

Comprendi una Super Arma (*hai utilizzato le tue conoscenze e capacità per capirne il funzionamento*) quando il corretto numero di cubetti del colore indicato viene aggiunto alla carta, in base a quanto riportato sulle regole della carta. A questo punto non dovranno più essere aggiunti altri cubetti per comprenderla e i cubetti rimarranno sulla carta Super Arma. Ora la Super Arma è attiva. Comprendere una Super Arma ti permette di attivarla e utilizzarne la capacità speciale negli Incontri. Puoi usare la capacità speciale di una Super Arma solo una volta in ogni Fase Incontro. Alcune Super Armi non necessitano di essere comprese per venire utilizzate.

 Aggiungi i questi cubetti alla carta Egemonia Cosmica "Quietus", a meno che tu non lo abbia già oltrepassato. Se hai già incontrato il Settore de "Quietus" devi perdere 1 punto Abilità a tua scelta e poi il cubetto viene riposto nella riserva generale.

 I cubetti bianchi sono false piste e vanno rimessi nel sacchetto .

Fine del round

Scarta tutte le carte nella Linea degli Incontri, tranne quelle che hai Ingaggiato e che presentano le icone   , che vanno invece nella tua mano.

Scarta la carta Pianeta su cui hai svolto la ricerca.

Inizia un nuovo round, comprendente una Fase Incontro e una Fase Ricerca Pianeta. *Ricorda: quando il mazzo Incontri del Settore di un Alieno dell'Egemonia Cosmica si esaurisce, procedi con l'Alieno dell'Egemonia Cosmica successivo nella fila e pesca 4 nuove carte Incontro.*

ORDINE DELLE MODIFICHE ALLE REGOLE

Per determinare le interazioni tra le carte, segui questo ordine:

1. Le carte della Linea degli Incontri riportano le normali regole, azioni e icone.
2. Le carte Luogo applicano modifiche alle carte della Linea degli Incontri.
3. Le azioni della carta Pianeta applicano modifiche alle carte della Linea degli Incontri.
4. Qualsiasi Super Arma compresa dalle tue azioni applica modifiche alle carte della Linea degli Incontri.

FINE DEL GIOCO

Vinci se trovi tutte la Super Armi sui Pianeti, in base al livello di difficoltà scelto: l'Alleanza Intergalattica riesce a respingere l'invasione dell'Egemonia Cosmica.

Perdi se non riesci a trovare tutte le Super Armi prima che tu non essere in grado di pescare nuove carte dai 3 mazzi Incontro oppure se qualsiasi 2 abilità raggiungono lo 0 durante un Incontro.

ICONE DEI DADI: EQUIPAGGIO

Specialista in Armi



Ottieni +1 alla Forza di Ingaggio contro nemici con Forza di Ingaggio .



Ottieni +1 alla Forza di Ingaggio contro nemici con qualsiasi Forza di Ingaggio.



Ottieni +2 alla Forza di Ingaggio contro nemici con Forza di Ingaggio .



Ottieni +2 alla Forza di Ingaggio contro nemici con qualsiasi Forza di Ingaggio.



Ottieni +2 alla Forza di Ingaggio contro nemici con Forza di Ingaggio o rimuovi 2 cubetti bianchi dal sacchetto durante un'azione Evadere.



Ottieni +3 alla Forza di Ingaggio contro nemici con Forza di Ingaggio .

Puoi usare l'azione di **uno** dei tuoi dadi Capitano (Equipaggio o Sistemi) in qualsiasi momento della Fase Incontri (o della Fase Ricerca Pianeta se indicato nelle azioni dei dadi).

Se usi l'azione su un dado Capitano, devi ruotare il dado su una faccia di valore minore (indicato in basso a destra sulla faccia del dado - puoi saltare una faccia se vuoi). Quando il dado raggiunge la faccia di minore valore, rimane così finché non viene rilanciato.

Ingegnere



Ottieni +1 alla Forza di Ingaggio contro nemici con Forza di Ingaggio .



Ottieni +2 alla Forza di Ingaggio contro nemici con Forza di Ingaggio o migliori di 1 lato qualsiasi dado Sistema.



Ottieni +2 alla Forza di Ingaggio contro nemici con Forza di Ingaggio .



Ottieni +2 alla Forza di Ingaggio contro nemici con qualsiasi Forza di Ingaggio.



Ottieni +2 alla Forza di Ingaggio contro nemici con Forza di Ingaggio .



Ottieni +2 alla Forza di Ingaggio contro nemici con Forza di Ingaggio o migliori un qualsiasi dado Sistema di 2 lati.

Agente Infiltrato



Peschi 1 cubetto aggiuntivo nella Fase Ricerca Pianeta di questo round.



Ottieni +1 alla Forza di Ingaggio contro nemici con Forza di Ingaggio .



Ottieni +1 alla Forza di Ingaggio contro nemici con Forza di Ingaggio o peschi 1 cubetto aggiuntivo nella Fase Ricerca Pianeta di questo round.



Ottieni +1 alla Forza di Ingaggio contro nemici con qualsiasi Forza di Ingaggio.



Ottieni +2 alla Forza di Ingaggio contro nemici con Forza di Ingaggio .



Ottieni +1 alla Forza di Ingaggio contro nemici con Forza di Ingaggio o rimuovi dal sacchetto 2 cubetti a scelta durante un'azione Eludere.

ICONE DADI: SISTEMI

Intelligenza Artificiale



Lancia 1 dado **rosso Specialista Armi** quando Ingaggi. Usa la faccia del dado lanciato per l'Ingaggio e poi scarta il dado.



Scambia 1 dado che non possiedi con 1 dado qualsiasi che possiedi e lancialo se Ingaggi una carta **Guardiano** con un'icona Pianeta.



Lancia 1 dado **blu Agente Infiltrato** quando Ingaggi. Usa la faccia del dado lanciato per l'Ingaggio e poi scarta il dado.



Rilancia un qualsiasi dado che possiedi se Ingaggi un **Agente**.



Lancia 1 dado **arancione Ingegnere** quando Ingaggi. Usa la faccia del dado lanciato per l'Ingaggio e poi scarta il dado.



Rilancia un qualsiasi dado che possiedi se Ingaggi un **Guardiano** con un'icona Pianeta.

Scanner di Ricerca



Puoi usare 1 icona Pianeta ignorata durante una Ricerca su un Pianeta di 1 Incontro Eluso.



Durante un'azione Eludere, prendi un cubetto a tua scelta dal sacchetto, eccetto uno giallo. Riponi il cubetto nella riserva generale.



Una qualsiasi Super Arma in tuo possesso è immediatamente Compresa.



Durante un'azione Eludere, prendi un cubetto a caso dal sacchetto. Se è giallo rimettilo nel sacchetto, altrimenti riponilo nella riserva generale.



Puoi usare 2 icone Pianeta ignorate durante una Ricerca su un Pianeta di 2 Incontri Elusi.



Se peschi un cubetto giallo durante una Ricerca Pianeta, puoi scegliere quale carta Super Arma acquisire.

RICONOSCIMENTI

Immagini: le immagini appartengono a
©2020 Steeger Properties, LLC.
Tutti i diritti riservati.

Autore: Todd Sanders
Sviluppo: Alban Viard, Grafica: Todd Sanders, Regolamento: Nathan Morse. Un ringraziamento ai playtester: Jason Clarke, Scott Allen Czyns, Travis Morton, Tal Tali

Regolamento italiano: Federico Sonzogni



AVStudioGames

9C Rue Aloxe Corton
21200 Chorey-Les-Beaune
France

avstudiogames.com

giochix.it

© 2021 Inmedia Srl. Tutti i diritti riservati.



LudiCreations