



Non dovete per forza leggere questo regolamento. Potete guardare un video che spiega le regole scansionando qui.



REGOLAMENTO

NELL'ANNO 2075, POCO DOPO AVER PRESO IL CONTROLLO DEL MONDO, I GATTI HANNO MESSO GLI OCCHI SU UNA NUOVA FRONTIERA: LO SPAZIO! SPECIALISTI FELINI ORA COMPETONO PER IL DOMINIO COSMICO. È UNA SFIDA FEROCCE, PIENA DI BRAVATE FOMENTATE DALL'ERBA GATTA E RAZZI CHE ESPLODONO! CHI EMERGERÀ VITTORIOSO IN QUESTA SFIDA EPICA, AFFERRERÀ GLI INFINITI TESORI DELLA VIA LATTEA TRA LE PROPRIE ZAMPE E DIVENTERÀ IL VERO CONQUISTATORE DELL'UNIVERSO?

CONTENUTO



1 plancia Razzo



4 segnalini Obiettivo



64 segnalini Punteggio
(20 di valore 1, 20 di valore 3, 12 di valore 5 e 12 di valore 10)



1 indicatore Razzo



6 dadi



1 tappetino Cosmo



5 plance giocatore (in 5 colori)



1 segnalino
Fallimento Cosmico



40 segnalini Astronauta (in 5 colori)

VARIANTE ESPLORAZIONE:



20 segnalini Esplorazione

VARIANTE MISSIONI SEGRETE:



20 segnalini Missione Segreta

VARIANTE UFO:



5 segnalini UFO



14 segnalini Spedizione



1 indicatore
UFO

PREPARAZIONE

A Collocate il tappetino Cosmo al centro del tavolo.

B Collocate i 4 segnalini Obiettivo accanto al tappetino.

C Collocate tutti i segnalini Punteggio in una pila a portata di tutti i giocatori.

D Collocate il segnalino Fallimento Cosmico sulla prima casella del tracciato Fallimento Cosmico.



F

Chiunque abbia pulito più di recente una lettiera inizia l'esplorazione spaziale. Il primo giocatore colloca la plancia Razzo, l'indicatore Razzo e tutti i dadi di fronte a sé.

**E**

Ogni giocatore prende una plancia giocatore e i segnalini Astronauta del colore scelto. Collocate i segnalini sulla plancia in un ordine qualsiasi.



Lasciate tutti gli altri componenti nella scatola.



ATTENZIONE! I segnalini Esplorazione, Missione Segreta, UFO e Spedizione, così come l'indicatore UFO, vengono usati nelle varianti per le partite avanzate. È consigliabile non usarli nella vostra prima partita.



SCOPO DEL GIOCO

Siete i leader di uno dei cinque centri dell'Agenzia Spaziale e Aeronautica Felina. Il vostro obiettivo è quello di mandare i vostri astronauti su pianeti, lune e negli angoli più remoti della galassia scoperta. La partita consiste in un numero di esplorazioni spaziali consecutive, durante le quali sceglierete uno dei vostri astronauti-specialisti da spedire nello spazio. Fatelo con cura: ognuno di loro possiede una capacità speciale che potrete usare a vostro vantaggio. Più lontano riuscirete ad andare, più punti otterrete. Fate attenzione, però! Il razzo con i vostri astronauti potrebbe andare in avaria e questo causerebbe il fallimento dei vostri piani. La partita termina quando uno di voi colloca tutti i propri astronauti nello spazio oppure se il razzo va in avaria 11 volte. Il vincitore è il giocatore i cui astronauti hanno ottenuto il maggior numero di punti.

3... 2... 1... Pronti al decollo!



SPEDIZIONE COSMICA

Una spedizione cosmica consiste nella fase di decollo e in alcune fasi di viaggio e atterraggio consecutive. La spedizione cosmica termina quando tutti gli astronauti sono sbarcati dal razzo oppure quando il razzo va in avaria.

Dopo aver terminato una spedizione cosmica, il giocatore che l'ha iniziata passa la plancia Razzo al giocatore alla sua sinistra; questo giocatore inizierà la spedizione cosmica successiva.

Fase di decollo

Il giocatore che inizia la spedizione cosmica colloca l'indicatore Razzo sulla casella 0 del tappetino Cosmo. Poi, sceglie uno dei suoi astronauti e lo colloca sulla prima casella della plancia Razzo.



Dopodiché, in senso orario, ognuno dei giocatori rimanenti sceglie uno dei propri astronauti disponibili e lo colloca sulla casella successiva disponibile della plancia Razzo. Il giocatore che inizia la spedizione diventa il **comandante della spedizione**, questo fino a quando il suo astronauta non sbarca dal razzo oppure quando il razzo va in avaria.

ATTENZIONE! Ogni astronauta ha una capacità unica. Le relative descrizioni si trovano più avanti nel regolamento (vedere pagina 12).

Fase di viaggio

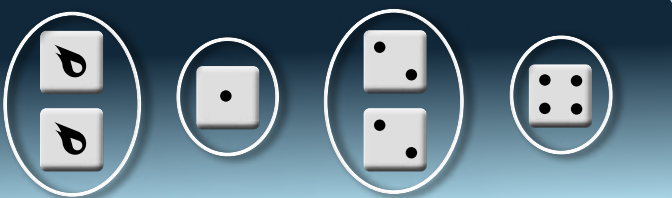
La fase di viaggio consiste negli stadi seguenti:

Stadio 1.

Il comandante della spedizione tira tutti i dadi disponibili (6 dadi nella prima fase di viaggio). Poi, li raggruppa in base ai risultati ottenuti (un dado singolo può essere considerato un gruppo).

Esempio

4 gruppi di dadi dopo aver tirato 6 dadi.



Controllate i dadi considerati validi in base alla posizione attuale dell'indicatore Razzo. I dadi che non corrispondono a quei valori **non possono essere usati** durante questa fase di viaggio.


Esempio



Stadio 2.

Tra i dadi rimanenti (quelli che corrispondono ai simboli accanto alla posizione attuale dell'indicatore Razzo), il comandante sceglie uno o più gruppi di dadi da usare per questo viaggio. Se il comandante sceglie un gruppo con più dadi, deve usare **tutti** i dadi presenti in quel gruppo.

Il razzo quindi si muoverà di un numero di caselle pari alla somma dei valori dei dadi scelti.

ATTENZIONE! Il valore della faccia propulsore  è determinata dalla posizione attuale dell'indicatore Razzo.



Muoviti di 1 casella



Muoviti di 2 caselle



Muoviti di 3 caselle



Esempio



Il comandante decide di usare entrambi i gruppi di dadi per il viaggio. I dadi propulsore attualmente hanno un valore di 1, quindi il razzo si muoverà di 3 caselle ($1 \times \text{flame} + 2 \times \text{1}$). In alternativa, il comandante potrebbe anche scegliere solo uno dei gruppi e muoversi di un numero inferiore di caselle.

Stadio 3.





Dopo aver mosso l'indicatore Razzo, il comandante scarta i dadi usati e li mette sul tappetino Cosmo come promemoria. Quei dadi **non possono più essere usati** fino al termine di questa spedizione.

ATTENZIONE! Il simbolo propulsore  è un'eccezione! I dadi con il simbolo propulsore  non vengono mai scartati, a differenza degli altri dadi. Saranno disponibili durante la fase di viaggio successiva.

ATTENZIONE! Se il comandante termina lo stadio in cui si scartano i dadi con nessun dado rimanente, ne prende 1 dal tappetino Cosmo. Il comandante deve sempre avere almeno 1 dado.

Questo termina la fase di viaggio. Se il razzo non è andato in avaria, passate alla fase di atterraggio.

Esempio

Per poter viaggiare, il giocatore ha usato 2 dadi con risultato  e 1 dado con il simbolo . Visto che i dadi con risultato  non vengono mai scartati, scarta solo il dado con il risultato .



Il razzo va in avaria

Dopo aver tirato i dadi, se nessuno dei risultati corrisponde ai simboli accanto alla posizione attuale dell'indicatore Razzo, il razzo va in avaria. Il comandante muove il segnalino Fallimento Cosmico sulla casella successiva del tracciato Fallimento Cosmico.

Tutti i giocatori prendono i propri astronauti ancora disponibili sulla plancia Razzo e li rimettono sulle loro plance giocatore.

ATTENZIONE! Come eccezione, qualsiasi astronauta con un paracadute può sbarcare comunque sulla casella attuale con l'indicatore Razzo (vedere pagina 12).

Dopo che il razzo è andato in avaria, la spedizione cosmica in corso termina. Il giocatore che ha iniziato la spedizione passa la plancia Razzo al giocatore alla sua sinistra; questo giocatore inizierà la spedizione cosmica successiva.

Tracciato Fallimento Cosmico

Segnalino Fallimento Cosmico



Esempio

Nessuno dei risultati dei dadi corrisponde ai valori e ai simboli visibili accanto alla posizione attuale dell'indicatore Razzo. Il razzo va in avaria. Il comandante fa avanzare il segnalino Fallimento Cosmico sul tracciato Fallimento Cosmico.



Fase di atterraggio

Se nella fase di viaggio appena conclusa il razzo non è andato in avaria, si passa alla fase di atterraggio. Il comandante della spedizione, e poi tutti gli altri giocatori (in base alla loro collocazione sulla plancia Razzo, dall'alto verso il basso), decidono se il proprio astronauta deve continuare la spedizione e rimanere all'interno del razzo, oppure se deve sbarcare. Sulle caselle da 0 a 5 non ci sono lune o pianeti dove gli astronauti potrebbero sbarcare; se l'indicatore Razzo si trova su una di quelle caselle, saltate la fase di atterraggio.

Sbarcare sulle lune

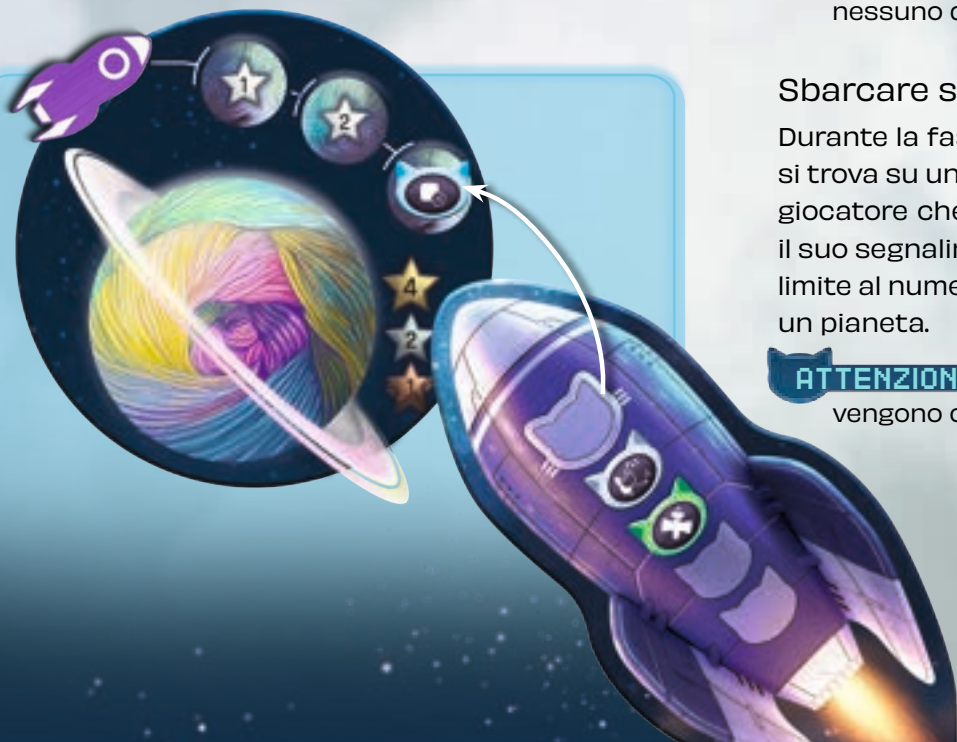
Durante la fase di atterraggio, se l'indicatore Razzo si trova su una casella vicino a una luna, qualsiasi giocatore che decida di sbarcare dal razzo colloca il suo segnalino Astronauta sulla luna non occupata che si trova più lontana dall'indicatore Razzo (con il maggior numero di punti). Il giocatore che controlla questo astronauta riceve immediatamente il numero di punti mostrati su quella luna.

ATTENZIONE! Ci può essere solo 1 astronauta per luna. Se tutte le lune accanto alla posizione dell'indicatore Razzo sono già state occupate, nessuno degli astronauti può sbarcare.

Sbarcare sui pianeti

Durante la fase di atterraggio, se l'indicatore Razzo si trova su una casella vicino a un pianeta, qualsiasi giocatore che decida di sbarcare dal razzo colloca il suo segnalino Astronauta su quel pianeta. Non c'è limite al numero di astronauti che possono stare su un pianeta.

ATTENZIONE! I punti per l'aver occupato un pianeta vengono calcolati a fine partita.



Non c'è limite al numero di astronauti che possono stare su un pianeta. Collocate gli astronauti dall'alto verso il basso per indicare l'ordine nel quale gli astronauti sono sbarcati sul pianeta.

Nelle fasi di atterraggio seguenti:

- Se un astronauta atterra su un pianeta in cui si trova già un astronauta dello stesso colore, collocate quello nuovo vicino a quello vecchio (formando una riga di astronauti di quel colore).
- Se questo è il primo astronauta di quel colore sul pianeta, collocatelo in fondo, creando una nuova riga.



Sbarcare nello spazio profondo

Se l'indicatore Razzo raggiunge lo spazio profondo (l'ultima casella sul tappetino Cosmo), tutti gli astronauti devono abbandonare il razzo. L'astronauta del comandante viene collocato sulla cometa e riceve immediatamente 7 punti; tutti gli altri giocatori collocano i loro astronauti sulla galassia e ricevono 5 punti ciascuno.



Non c'è limite al numero di astronauti che possono stare sulla galassia o sulla cometa.

Cambio di comando

Se il comandante sbarca dal razzo, il giocatore successivo sul razzo diventa immediatamente il nuovo comandante. Il nuovo comandante riceve i dadi inutilizzati e d'ora in avanti effettuerà i tiri e sceglierà i risultati da usare nella fase di viaggio. La plancia Razzo rimane davanti al comandante iniziale per non interrompere l'ordine di turno dei giocatori.

Terminare la spedizione cosmica

La spedizione cosmica termina quando tutti gli astronauti sono sbarcati dal razzo oppure quando il razzo va in avaria.

Obiettivi

Il primo giocatore a soddisfare le condizioni di un segnalino Obiettivo durante la fase di atterraggio riceve il segnalino Obiettivo. Dopo che un giocatore ha preso un segnalino Obiettivo, **nessun altro** può prendere quel segnalino. Alla fine della partita, ogni segnalino Obiettivo vale 5 punti.



Il primo giocatore a collocare 4 astronauti su **4** pianeti **diversi**.



Il primo giocatore a collocare 3 astronauti su **1** pianeta.



Il primo giocatore a collocare 4 astronauti su 4 lune.



Il primo giocatore a collocare 2 astronauti nello spazio profondo (non importa se si tratta della cometa o della galassia).

FINE DELLA PARTITA

La partita termina in uno dei due modi seguenti:

- Dopo 11 fallimenti, ovvero quando il segnalino Fallimento Cosmico raggiunge l'ultima casella sul tracciato.
- Quando un qualsiasi giocatore ha collocato tutti i suoi 8 astronauti sul tappetino Cosmo. In questo caso, concludete la spedizione cosmica in corso.

Contare i punti

Considerate i punti per ogni pianeta, a partire da quello più vicino all'inizio del tracciato. Ogni pianeta ha valori in punti che verranno conferiti ai giocatori con il maggior numero di astronauti.



Il simbolo clessidra è presente per ricordarvi di calcolare quei punti alla fine della partita.



Punti per il giocatore con il maggior numero di astronauti sul pianeta.



Punti per il giocatore con il secondo maggior numero di astronauti sul pianeta.



Punti per tutti gli altri giocatori che hanno almeno 1 astronauta sul pianeta.

Se due o più giocatori sono in parità, il giocatore che è sbarcato sul pianeta per primo riceve il maggior numero di punti. Quindi al massimo un giocatore ottiene i punti del primo posto, poi al massimo un altro giocatore ottiene i punti del secondo posto, dopodiché tutti gli altri giocatori con un astronauta su quel pianeta ottengono ognuno i punti del terzo posto.



Esempio

Il giocatore blu ha collocato il maggior numero di astronauti sul pianeta. Riceve 5 punti per essere il primo. Tutti gli altri giocatori hanno ciascuno 1 solo astronauta sul pianeta, ma il giocatore giallo è arrivato prima rispetto agli altri. Il giocatore giallo riceve 3 punti. Gli altri 2 giocatori con astronauti su questo pianeta ottengono 2 punti ciascuno.



Ogni giocatore somma i suoi punti (per essere sbarcato su pianeti, lune e nello spazio profondo, e per aver realizzato obiettivi). Il vincitore della partita è il giocatore con il maggior numero di punti. In caso di parità, i giocatori condividono la vittoria.

CAPACITÀ DEGLI ASTRONAUTI

Ogni giocatore ha un set identico di 8 astronauti con le seguenti capacità:



Se questo astronauta viene collocato sulla plancia Razzo, l'indicatore Razzo inizia la spedizione dalla casella contrassegnata con un satellite (3^a casella).

ATTENZIONE! Se ci sono 2 o più astronauti di questo tipo nel razzo, il razzo inizia comunque dalla casella contrassegnata dal satellite.



Durante la fase di atterraggio, questo astronauta può sbarcare dal razzo come se l'indicatore Razzo si trovasse su una casella più in alto (+1) o su una casella più in basso (-1) rispetto alla sua posizione attuale.

ATTENZIONE! Se l'astronauta si muove dalla casella 25 allo spazio profondo, il giocatore riceve immediatamente solo 5 punti.



Se il razzo va in avaria in un luogo con un pianeta o una luna non occupata, questo astronauta può comunque sbarcare su quel luogo.

ATTENZIONE! Se non c'è spazio disponibile sulla posizione attuale, oppure se il giocatore decide di non sbarcare, l'astronauta ritorna al giocatore.



Se questo astronauta sbarca su una luna, il giocatore raddoppia i punti ottenuti per questa luna.



Con questo astronauta il giocatore raddoppia i punti ottenuti per il pianeta.



Se questo astronauta sbarca nello spazio profondo, il giocatore raddoppia i punti ottenuti (guadagna quindi 14 o 10 punti).



Quando questo astronauta sbarca dal razzo, il comandante attuale deve scartare 1 dado (come se l'avesse usato durante il viaggio). Ricordate che l'ultimo dado rimane sempre accanto al razzo e al comandante.



Finché questo astronauta si trova nel razzo, durante la fase di viaggio il comandante può usare questo astronauta come fosse un dado di valore 1, in aggiunta a qualsiasi altro dado tirato. Il comandante può usare la capacità di questo astronauta solo una volta durante una spedizione. Se ci sono altri astronauti di questo tipo nel razzo, il comandante può scegliere quale usare (può usarne più di 1 durante 1 fase di viaggio). Girate il segnalino astronauta a faccia in giù dopo averne usato la capacità.

ATTENZIONE! Per usare questa capacità, il razzo deve trovarsi su una casella che permetta l'utilizzo di dadi di valore 1.

ATTENZIONE! Se nessuno dei valori dei dadi tirati corrisponde ai simboli accanto alla posizione attuale dell'indicatore Razzo, ma questo luogo permette il movimento con 1, allora il comandante può usare questo astronauta per muoversi come di norma, evitando al razzo di andare in avaria.

VARIANTI DI GIOCO AVANZATO

Una volta che avete giocato alla partita base, potete decidere di aggiungere qualsiasi delle varianti seguenti per rendere le vostre prossime partite più interessanti. Le varianti possono essere aggiunte singolarmente o in qualsiasi combinazione.

UFO

Durante la preparazione, dopo i passi descritti alle pagine 4-5, mescolate anche tutti i segnalini Spedizione e create una pila a faccia in giù. Poi, collocate l'indicatore UFO sull'ultima casella del tappetino Cosmo (contrassegnata con il simbolo "+"). Collocate i segnalini UFO in una pila accanto al tappetino, dal valore più alto al valore più basso (il segnalino in cima dovrebbe essere di valore 5).



Dadi aggiuntivi: I dadi aggiuntivi sul segnalino Spedizione possono essere usati a prescindere dai dadi tirati. Quando il comandante utilizza questa capacità aggiuntiva, deve usare **tutti** i dadi mostrati sul segnalino che corrispondono ai dadi accanto alla posizione attuale dell'indicatore Razzo.



ATTENZIONE! Se nessuno dei valori dei dadi tirati corrisponde ai simboli accanto alla posizione attuale dell'indicatore Razzo e il comandante utilizza i dadi aggiuntivi per viaggiare, il razzo non va in avaria.



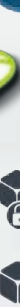
Tenere i dadi: I dadi usati durante questa fase di viaggio **non vengono** scartati.



Ripetere il tiro: Il comandante può ripetere il tiro di **tutti** i dadi disponibili una volta. Il comandante deve utilizzare i nuovi risultati.

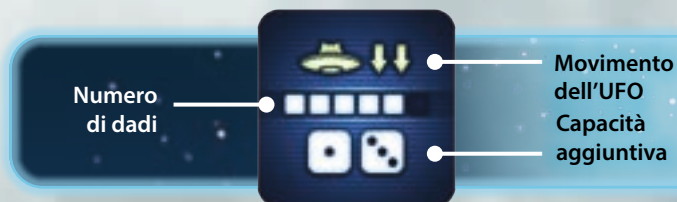
All'inizio di ogni spedizione, il comandante rivela il segnalino spedizione in cima alla pila e lo colloca accanto alla plancia Razzo. Ogni segnalino Spedizione include quanto segue:

- **Movimento dell'UFO:** Muovete l'indicatore UFO da 0 a 3 caselle verso l'inizio del tracciato. Dopo ogni spedizione, l'indicatore UFO sarà sempre più vicino all'inizio del tracciato.
- **Numero di dadi:** Il comandante inizia la spedizione con 4, 5 o 6 dadi. I dadi inutilizzati vengono scartati.
- **Capacità aggiuntiva:** Ci sono 3 tipi di capacità aggiuntive che il comandante può usare durante la spedizione.



Preparazione iniziale dell'indicatore UFO

La capacità aggiuntiva può essere utilizzata **solo una volta**. Dopo aver utilizzato la capacità, rimettete il segnalino Spedizione nella scatola. Se avviene un cambio di comando e il segnalino Spedizione non è ancora stato utilizzato, il nuovo comandante può comunque utilizzarlo.





Contatto con l'Ufo. Se il razzo **termina** la sua fase di viaggio sulla stessa casella dell'indicatore UFO, il comandante riceve il segnalino in cima alla pila di segnalini UFO (se ne sono rimasti). Il comandante tiene il segnalino a faccia in giù davanti a sé. Il segnalino farà ottenere punti aggiuntivi alla fine della partita (i punti vengono aggiunti al punteggio finale).

Esplorazioni

Durante la preparazione, dopo i passi descritti alle pagine 4-5, mescolate anche tutti i segnalini Esplorazione e create una pila a faccia in giù. Poi, rivelate 5 segnalini Esplorazione e collocateli sulle caselle corrispondenti del tappetino Cosmo.



Quando il razzo **termina** la sua fase di viaggio su una casella che contiene uno dei segnalini Esplorazione, il segnalino viene immediatamente attivato.

ATTENZIONE! Dopo averlo attivato, rimuovete il segnalino, poi pescate e collocate un nuovo segnalino Esplorazione in modo che ci siano sempre 5 segnalini Esplorazione sul tappetino Cosmo. Una volta esaurita la pila di segnalini Esplorazione, non aggiungete altri segnalini.

Tipi di segnalini Esplorazione:



1, 2 o 3 punti: Il comandante riceve il segnalino e lo colloca, a faccia in giù, sulla sua plancia giocatore. Il valore in punti su questo segnalino viene aggiunto al punteggio finale del giocatore alla fine della partita.



Recuperare un dado: Il comandante recupera 1 dado scartato. Durante l'attivazione di questo segnalino, se il comandante ha tutti e 6 i dadi disponibili, scarta questo segnalino senza usare il suo effetto. Rimettete questo segnalino nella scatola dopo averne usato l'effetto.

ATTENZIONE! Ricordate che il comandante prima scarta i dadi usati e solo dopo averlo fatto risolve l'effetto del segnalino Esplorazione.



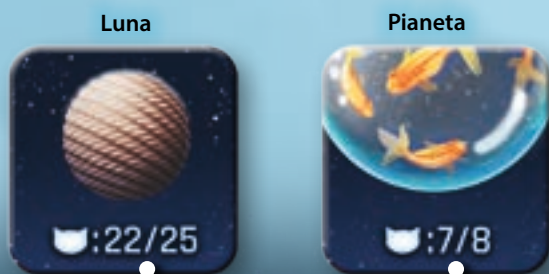
Tunnel spaziotemporale: Il comandante del razzo muove immediatamente l'indicatore Razzo di 4 caselle in avanti. La fase di viaggio termina subito dopo. Dopo che il razzo è stato mosso, se ora si trova in un luogo in cui è presente un segnalino Esplorazione, attivatelo.

Missioni segrete

Durante la preparazione, dopo i passi descritti alle pagine 4-5, mescolate anche tutti i segnalini Missione Segreta e distribuitene 4 a ogni giocatore. Ognuno sceglie 3 segnalini che vuole tenere e rimette l'altro segnalino nella scatola. I segnalini vengono tenuti segreti. Per poter realizzare una missione segreta, un giocatore deve collocare un astronauta sulla luna o sul pianeta indicato sul segnalino Missione Segreta considerato. I numeri sui segnalini indicano le caselle che contengono l'obiettivo della missione segreta.

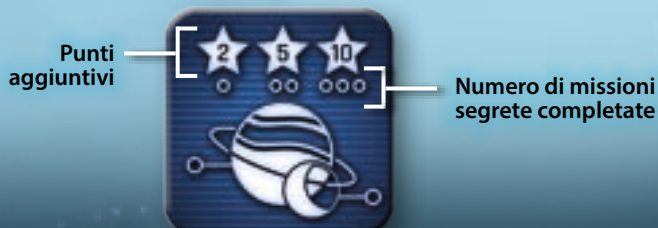
I giocatori ottengono più punti (2, 5 o 10) in base a quante missioni segrete completano. I punti ottenuti per le missioni segrete completate vengono aggiunti al punteggio finale del giocatore alla fine della partita.

Esempio di segnalini Missione Segreta



Numero delle caselle che contengono l'obiettivo della missione segreta

Punti per le missioni segrete completate



Riconoscimenti

Autore del gioco: Reiner Knizia

Illustrazioni: Joanna Rzepecka

Progetto grafico: Joanna Rzepecka, Bartłomiej Kordowski

Sviluppo del gioco: Andrzej Olejarczyk, Michał Szewczyk, Przemek Wojtkowiak

Regolamento: Studio Rebel

Coordinazione del progetto: Sławomir Gacal

Traduzione e revisione: Bryan Gerding, Tabletop Polish, Russ Williams

Layout: Ka Leszczyńska, Artur Mikucki

Edizione Italiana

Traduzione: Denise Venanzetti

Revisione: Aurora Casaro, Sara Conato

Adattamento Grafico: Ilaria Borza

Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

Da parte dell'autore:

Vorrei ringraziare tutti i playtester che hanno contribuito a realizzare questo gioco. In particolare vorrei ringraziare: Sebastian Bleasdale, Rudi Gebhardt, Florian Gratzer, Florian Ionescu, Margret Klinkhammer, Dorette Peters, Bert Scholz, Vroni Sigl, Andreas Stamer, Dominik Volland, Peter Wimmer e Philipp Winter.

Rebel Studio vorrebbe ringraziare anche il gruppo di playtester Roboty Planszowe: Arkadiusz Dymalski, Jakub Prażmowski, Jeremi Prażmowski, Jędrzej Modrzyński, Jarosław Piersiała, Michał Długaj, Bartosz Wyrwał.

© Dr. Reiner Knizia, 2023.
Tutti i diritti riservati.



rebel
STUDIO

studio@rebel.pl
www.rebelstudio.eu

rebel

Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polonia
www.wydawnictworebel.pl
wydawnictwo@rebel.pl



SPIEGAZIONE DELLE ICONE

Funzioni degli astronauti



Se questo astronauta viene collocato sulla plancia Razzo, l'indicatore Razzo inizia la spedizione sulla casella contrassegnata con un satellite (3ª casella).



Durante la fase di atterraggio, questo astronauta può sbarcare dal razzo come se l'indicatore si trovasse su una casella più in alto (+1) o su una casella più in basso (-1) rispetto alla sua posizione attuale.



Se il razzo va in avaria in un luogo con un pianeta o una luna non occupata, questo astronauta può comunque sbarcare su quel luogo.



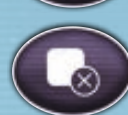
Se questo astronauta sbarca su una luna, il giocatore raddoppia i punti ottenuti per questa luna.



Con questo astronauta il giocatore raddoppia i punti ottenuti per il pianeta.



Se questo astronauta sbarca nello spazio profondo, il giocatore raddoppia i punti ottenuti (guadagna quindi 14 o 10 punti).



Quando questo astronauta sbarca dal razzo, il comandante attuale deve scartare 1 dado (come se l'avesse usato durante il viaggio). Ricordate che l'ultimo dado rimane sempre accanto al razzo e al comandante.



Finché questo astronauta si trova nel razzo, durante la fase di viaggio il comandante può usare questo astronauta come fosse un dado di valore 1, in aggiunta a qualsiasi altro dado tirato. Il comandante può usare la capacità di questo astronauta solo una volta durante una spedizione. Se ci sono altri astronauti di questo tipo nel razzo, il comandante può scegliere quale usare (può usarne più di 1 durante 1 fase di viaggio). Girate il segnalino Astronauta a faccia in giù dopo averne usato la capacità.

Obiettivi



Il primo giocatore a collocare 4 astronauti su 4 pianeti diversi.



Il primo giocatore a collocare 3 astronauti su 1 pianeta.



Il primo giocatore a collocare 4 astronauti su 4 lune.



Il primo giocatore a collocare 2 astronauti nello spazio profondo (non importa se si tratta della cometa o della galassia).

Segnalini Spedizione – UFO



Dadi aggiuntivi: I dadi aggiuntivi sul segnalino Spedizione possono essere usati a prescindere dai dadi tirati. Quando il comandante utilizza questa capacità aggiuntiva, deve usare tutti i dadi mostrati sul segnalino che corrispondono ai dadi accanto al luogo attuale dell'indicatore Razzo.



Tenere i dadi: I dadi usati durante questa fase di viaggio non vengono scartati.



Ripetere il Tiro: Il comandante può ripetere il tiro di tutti i dadi disponibili una volta. Il comandante deve utilizzare i nuovi risultati.

Segnalini Esplorazione



1, 2 o 3 punti: Il comandante riceve il segnalino e lo colloca, a faccia in giù, sulla sua plancia giocatore. Il valore in punti su questo segnalino viene aggiunto al punteggio finale del giocatore alla fine della partita.



Recuperare un dado: Il comandante recupera 1 dado scartato. Durante l'attivazione di questo segnalino, se il comandante ha tutti e 6 i dadi disponibili, scarta questo segnalino senza usare il suo effetto. Rimettete questo segnalino nella scatola dopo averne usato l'effetto.



Tunnel spaziotemporale: Il comandante del razzo muove immediatamente l'indicatore Razzo di 4 caselle in avanti. La fase di viaggio termina subito dopo. Dopo che il razzo è stato mosso, se ora si trova in un luogo in cui è presente un segnalino Esplorazione, attivatelo.