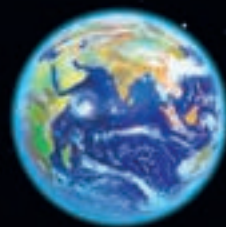


DONALD X VACCARINO

MOON COLONY *Bloodbath*



MANUALE DI ISTRUZIONI UFFICIALE

ISTRUZIONI PER L'UTILIZZO DI QUESTO GIOCO



Città della Luna! Questo sarà il trionfo più grande dell'umanità, finalmente libera dai confini della Terra: la Luna, il trampolino verso le stelle. I razzi sono carichi di rifornimenti e colonizzatori, i robot sono programmati e pronti. Tutto è stato pianificato nei minimi dettagli, e non c'è alcuna possibilità di fallimento. Verso la Luna!

In *Moon Colony Bloodbath* i giocatori costruiscono il proprio motore di azioni, mentre il gioco cerca di sabotarlo.

Il tutto ruota attorno a un mazzo condiviso, creato dagli stessi giocatori, che innesca una catena continua di eventi imprevedibili: molti negativi, in grado di mettere a rischio la vita degli abitanti delle colonie lunari; altri positivi, che potrebbero aprire la strada a nuove costruzioni e miglioramenti. La partita continua finché la colonia lunare di un giocatore non rimane senza abitanti, oppure finché i giocatori non raggiungono il fondo del mazzo Evento. A quel punto il giocatore con il maggior numero di sopravvissuti vince.

Contenuto



90 Carte Edificio



25 Carte Beneficio



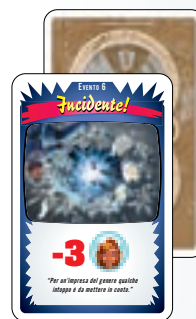
25 Carte Imprevisto



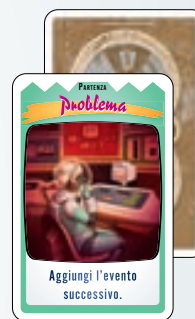
20 Carte Sviluppo



20 Carte Robot



13 Carte Evento



7 Carte di partenza



5 Plance



"La gravità lunare è l'ideale per le mie cellule gliali."
- Dott. Brain



40x 1



35x 5



40x 1



20x 5



40x 1



10x 5



40x 1



20 Segnalini Azione



1 Segnalino Mazzo Robot



1 Segnalino Mazzo Imprevisto

Questo gioco non è limitato dai componenti: in caso si esauriscano i segnalini, sarà sufficiente sostituirli con altri oggetti (le carte, invece, sono in numero limitato).

Preparazione e Panoramica dei Componenti



Mescolare il mazzo di carte Edificio e distribuirne 4 a ogni giocatore.

Ogni giocatore sceglie uno scienziato (sono identici tra loro), prende la plancia Base Lunare corrispondente a quello scienziato e vi colloca 30 , 4 e 4 . Poi, ogni giocatore prende il set di 5 carte Beneficio del proprio scienziato e 4 segnalini Azione.



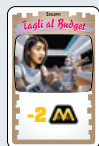
Mescolare le carte Imprevisto e rivelarne 2 dalla cima del mazzo; per la prima partita, utilizzare solo le carte con la parola "Imprevisto" in bianco (sono più semplici). Ogni giocatore esamina con attenzione le 2 carte Imprevisto rivelate, che vengono poi mescolate insieme alle carte di partenza: 2 carte Problema e 4 carte Lavoro (la carta Solitudine viene utilizzata solo nella modalità in solitario). Questo è il mazzo Progresso iniziale.



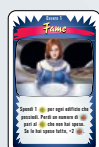
Collocare il segnalino mazzo Imprevisto sul mazzo Imprevisto.



Mescolare le carte Robot e collocare il segnalino mazzo Robot sul mazzo Robot.



Creare un mazzo di carte Sviluppo e collocarlo a faccia in su a portata di mano di tutti i giocatori.



Creare un mazzo di carte Evento disponendole in ordine numerico, con il numero più basso in cima, e collocarlo a faccia in su.

Mettere i segnalini , e rimanenti sul tavolo, insieme ai segnalini .

In questo modo dovrebbero esserci: un mazzo Edificio a faccia in giù, un mazzo Progresso a faccia in giù, un mazzo Robot e un mazzo Imprevisto, entrambi a faccia in giù e ciascuno contrassegnato dal rispettivo segnalino, un mazzo Sviluppo a faccia in su e un mazzo Evento a faccia in su. Sia il mazzo Edificio sia il mazzo Progresso avranno una pila degli scarti, a faccia in su, dove collocare le carte quando vengono scartate.

Nel gioco sono presenti diverse risorse:



- Queste sono le **persone** che abitano le colonie lunari. Alcune restano sulla plancia Base Lunare, altre occupano gli edifici che vengono costruiti. L'obiettivo è avere il maggior numero di a fine partita.



- Queste sono le **monete**, rappresentano il denaro necessario per pagare edifici e non solo. Ogni giocatore le colloca sulla propria plancia o vicino a essa.



- Questo è il **cibo** di cui si nutrono le persone negli edifici. Ogni giocatore lo colloca sulla propria plancia o vicino a essa. Senza cibo le persone moriranno di fame.

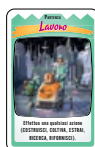


- Queste sono **scatole** piene di risorse presenti nelle colonie lunari. Non hanno un valore intrinseco, ma possono acquistarlo grazie a carte Edificio, Sviluppo o Imprevisto. Devono sempre essere collocate sugli edifici, non possono rimanere sulla plancia. Quando si perde un edificio, si perdono anche le eventuali scatole sopra di esso.



- Queste sono le idee per costruire nuovi edifici. La mano di **carte** di ogni giocatore è segreta, le carte scartate invece vengono collocate a faccia in su.

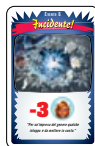
Queste sono le tipologie di carte che possono essere aggiunte al mazzo Progresso:



Carte di partenza - Lavoro e Problema, presenti in ogni partita.



Imprevisti - Cambiano le dinamiche della partita. Normalmente ce ne sono solo 2 nel mazzo Progresso iniziale, ma a volte potrebbero essercene di più.



Eventi - Sono eventi che possono verificarsi durante la gestione delle colonie lunari.



Robot - Sono amichevoli servitori meccanici pronti a svolgere compiti noiosi, con quasi nessuna possibilità di guasto e conseguente uccisione di massa delle persone.



Sviluppi - Elementi positivi o negativi che i giocatori possono aggiungere al mazzo Progresso.



Benefici - Bonus speciali, specifici di ogni giocatore e non condivisi con gli altri. Vanno collocati in un mazzo a faccia in su nella propria area di gioco, pronti per essere utilizzati quando necessario.

Turni



All'inizio di ogni turno, girare la carta in cima al mazzo Progresso e collocarla a faccia in su in cima alla pila degli scarti del mazzo Progresso. Tutti i giocatori seguono le indicazioni sulla carta contemporaneamente, poi il turno termina e viene girata la carta successiva.

Tutti i giocatori devono aver risolto quanto indicato sulla carta prima di procedere.

Dopo aver risolto una carta, se il mazzo Progresso è esaurito, rimescolare la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo Progresso e continuare a giocare. Rimescolare il mazzo solo quando un giocatore deve girare la carta successiva e non ce ne sono disponibili; è comunque possibile aggiungere una carta al mazzo quando questo è esaurito: quella carta sarà la prossima a essere girata.

Lavoro

Ci sono 4 carte Lavoro nel mazzo di partenza. Quando ne viene girata una, ogni giocatore colloca un segnalino Azione sulla propria plancia, in corrispondenza dell'azione che intende svolgere. Effettua l'azione scelta e poi sposta il segnalino Azione in uno dei quattro slot al centro per indicare che ha terminato la sua azione. È possibile scegliere la stessa azione più volte, non ci sono limitazioni in tal senso.

Esistono 5 azioni:

- **RIFORMISCI** - Ottieni 2 ; collocale sopra qualsiasi tuo edificio. Puoi collocarle entrambe sullo stesso edificio, oppure una su ognuno di due edifici. Le possono essere collocate solo sugli edifici, non possono rimanere sulla tua plancia.
- **COSTRUISCI** - Gioca una carta dalla tua mano. Paga il costo in indicato nell'angolo in alto a sinistra, poi "metti in gioco" la carta collocandola davanti a te e risolvi le eventuali indicazioni GIOCA riportate sulla carta.



- **ESTRAI** - Ottieni 4 .

- **COLTIVA** - Ottieni 4 .

- **RICERCA** - Pesca 2 .

Quando un giocatore effettua un'azione, alcuni dei suoi edifici possono attivare capacità codificate per colore in base all'azione: la capacità di un edificio giallo, per esempio, riporterà ESTRAI e si attiverà ogni volta che si effettua l'azione ESTRAI, e così via. Se si possiedono più edifici con capacità che vengono attivate dalla stessa azione, è possibile risolvere queste capacità in un qualsiasi ordine, prima o dopo aver risolto l'azione stessa.

Ogni volta che viene mescolato il mazzo Progresso, rimuovere i segnalini Azione dalla propria plancia.

Per esempio, supponiamo che tu abbia in gioco Ristorante, Incubatrice e Miniera di Silice, poi viene rivelata una carta Lavoro e scegli COLTIVA. Come prima cosa decidi di ottenere +4 per l'azione COLTIVA, poi spendi 1 di quei per ottenere +4 dal Ristorante. Se avessi avuto una su Incubatrice avresti potuto spenderla per ottenere +4 , ma non avendo nessuna scatola su quell'edificio non puoi attivarne la capacità. Miniera di Silice non è rilevante in questo caso, dato che non ha capacità che si attivano con COLTIVA.



Edifici

Costo – Il numero di  necessarie per costruire l'edificio.

Titolo – Il nome dell'edificio.

Illustrazione – L'aspetto dell'edificio.



Persone – Il numero di  che vivono in questo edificio. Non vengono mai collocati segnalini  sull'edificio, sono già segnati sulla carta e, quando quell'edificio viene perso, il giocatore ottiene il rispettivo numero di segnalini  sulla propria plancia.

Capacità – Gli effetti della carta quando è in gioco.



- **Miniera di Ferro** recita “ESTRAI: +1 ”. Significa che ogni volta che un giocatore effettua l'azione ESTRAI, ottiene anche una . Può collocarla sulla Miniera di Ferro stessa o su un altro dei suoi edifici.

Miniera di Ferro recita anche “GIOCA: Aggiungo un beneficio”. Significa che quando un giocatore costruisce la Miniera di Ferro può aggiungere una delle sue carte Beneficio al mazzo Progresso. Questo accade solo una volta, poi la Miniera di Ferro servirà solo per generare scatole.



- **Coltivazione di Patate** recita “COLTIVA: +2 ”. Significa che ogni volta che un giocatore effettua l'azione COLTIVA, ottiene 2  extra, in aggiunta alle 4  standard. Recita anche “Puoi spendere  come se fossero ”. Questo si applica ogni volta che si ha la possibilità di spendere .



Per esempio, quando costruisci una Coltivazione di Cavoli, effettui COLTIVA: questo ti fa ottenere immediatamente +4  e +1  extra grazie alla capacità della carta Coltivazione di Cavoli.



“Anche in un futuro lontano, quando avremo colonizzato altri pianeti, questa prima grande conquista dello spazio non verrà mai dimenticata.”
– Dott.ssa Banerjee



“Non si accorgeranno nemmeno che sono sulla Luna.
E se se ne accorgeranno, non mi troveranno.
E se mi troveranno, avrò un vantaggio.
E se non lo avrò, li batterò comunque.
E se non ci riuscirò, li porterò con me.”
– Dott. Brain

Benefici



Sono favori personali che i giocatori possono ottenere. Ogni giocatore ha un set di 5 carte Beneficio: le carte sono uguali per tutti, ma ciascuna fa riferimento al giocatore specifico. Il testo “aggiungo un beneficio” significa che si può aggiungere al mazzo Progresso una carta Beneficio a scelta. La carta viene collocata in cima al mazzo e sarà di norma la successiva da risolvere. Dopodiché rimane nel mazzo: ogni volta che il mazzo Progresso viene rimescolato, la carta Beneficio si troverà al suo interno e potrà essere pescata di nuovo.

I benefici influenzano esclusivamente il relativo giocatore. Per esempio, il beneficio del Dott. Brain fa ottenere +2  solamente al giocatore che lo ha scelto come scienziato, e a nessun'altro. Chiamate il Dott. Brain!

Le carte Beneficio non sono carte che i giocatori hanno nella propria mano e non possono essere scartate; possono solo essere aggiunte al mazzo Progresso ed esclusivamente quando specificato dall'indicazione “aggiungo un beneficio.”

Sviluppi

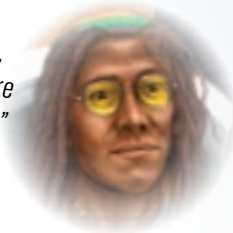


Sono carte che i giocatori possono aggiungere al mazzo Progresso e che influenzano tutti i giocatori. Le carte che ne consentono l'aggiunta al mazzo Progresso spiegano anche l'effetto tra parentesi. Per esempio, Mercato recita "GIOCA: Aggiungi Commercio. (per +2)". Infatti, Commercio recita "Puoi spendere una per +2". Quando un giocatore deve aggiungere una carta Sviluppo, la cerca nel relativo mazzo che si trova sul tavolo e la colloca in cima

al mazzo Progresso. Quando viene rivelata una carta Sviluppo dal mazzo Progresso, tutti i giocatori risolvono l'effetto indicato: con Commercio tutti i giocatori possono spendere una per pescare 2. La maggior parte degli effetti è facoltativa, ma alcuni sono obbligatori.

Esistono due copie di ogni carta Sviluppo. Ogni capacità che richiede di aggiungerne una terza copia viene ignorata.

"Quando si tratta di puro divertimento, il cibo resta imbattibile. Si può mangiare tre volte al giorno senza mai annoiarsi."
- Dott. Dibson



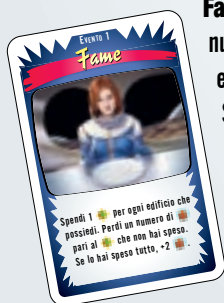
Problemi ed Eventi



Ci sono due carte Problema nel mazzo di partenza. Quando ne viene rivelata una, aggiungere la carta Evento successiva in cima al mazzo Progresso; sarà la prossima carta che verrà rivelata. Le carte Evento vengono aggiunte sempre seguendo lo stesso ordine: prima Fame, poi Scartoffie e così via in base al numero in cima alla carta. Il testo della carta Problema è blu per ricordare che si applica una sola volta e non una volta per giocatore.

Alcuni eventi comportano la perdita di , vedere la sezione dedicata.

Di seguito le carte Evento:



Fame: Ecco perché è necessario avere . I giocatori perdono un numero di pari al numero di edifici che possiedono. Per ogni edificio per cui non è possibile perdere un , perdono una . Se i giocatori non perdono nessuna , ottengono +2 sulla propria plancia.

- L'effetto si applica contemporaneamente a tutti i giocatori.
- I giocatori perdono anche se non vogliono, le persone vanno nutrite.
- Se non perdono , ottengono +2 , anche se non è stato necessario spendere nessun .
- I giocatori perdono tutte le in una volta, un'unica grande perdita. Se questo fa sì che venga perso un edificio, è comunque necessario pagare per quell'edificio.



Scartoffie: Ogni giocatore pesca una carta Edificio, poi scarta 2 carte. Tana dell'Hacker rende immuni a questo effetto, non si effettua nessuna delle due azioni (e non è possibile scegliere di effettuarne una delle due).



Glitch: Permette di aggiungere una carta Robot casuale, la successiva da quel mazzo e, come di norma, collocarla in cima al mazzo Progresso in modo che venga rivelata immediatamente. Attenzione! Ogni volta che si rivela Glitch viene aggiunto un solo Robot, non uno per giocatore.

Perdita, Tensioni, Incidente, Collaudo Portello, Sisma Lunare, Guasto Elettrico: Ogni giocatore perde il numero indicato di . Lo spazio è un luogo pericoloso, a quanto pare.



Manuale di Istruzioni: Alla fine tutti i problemi si risolvono e vince il giocatore con il maggior numero di (contando quelle sugli edifici e sulla propria plancia). I giocatori alle prime armi difficilmente arriveranno a questo traguardo, mentre i giocatori esperti potrebbero riuscirci. Consultare la sezione Fine della Partita.

Imprevisti



All'inizio di ogni partita vengono mescolate 2 carte Imprevisto all'interno del mazzo Progresso iniziale. È possibile aggiungere altre carte Imprevisto solo tramite il Robot IA Senziente.

Le carte Imprevisto hanno effetti che influenzano tutti i giocatori e, come indicato sulle carte, alcuni effetti sono facoltativi, altri no.

Robot



Le carte Robot vengono aggiunte al mazzo Progresso grazie all'evento Glitch o alla carta Edificio Bunker.

Tutti i robot sono impazziti: non c'è modo di fare un debug completo prima di renderli operativi.

Quando si rivela una carta Robot, come prima cosa tutti i giocatori perdono il numero di 🧠 indicato. Vedere la sezione Perdere Persone qui sotto.

Una volta fatto ciò, seguire il resto delle istruzioni sulla carta Robot. Come indicato, possono essere facoltative, ma di norma non lo sono.

"Dai un pesce a un uomo e mangerà per un giorno. Dai a un uomo una macchina per pescare pesci e mangerà per tutta la vita."
- Dott. White



Perdere Persone e Fine della Partita

Ogni volta che un giocatore deve perdere 🧠, le rimuove dalla propria base lunare, ovvero la propria plancia. Se non ci sono 🧠 a sufficienza sulla plancia, il giocatore perde invece un edificio, ottenendo le relative 📄 stampate sulla carta e collocandole sulla propria plancia; se non sono ancora sufficienti, continua a perdere edifici finché non ha 🧠 a sufficienza sulla propria plancia, poi perde il numero di 🧠 richiesto.

Perdere un edificio significa scartarlo nella rispettiva pila degli scarti, collocando sulla propria plancia il numero di 🧠 indicato sulla carta e attivando le eventuali capacità PERDI dell'edificio. Vengono perse anche le eventuali scatole presenti su quell'edificio.

Le capacità PERDI possono innescare diversi effetti, che vanno risolti completamente prima di procedere a perdere un altro edificio o il numero di 🧠 richiesto.

Non è possibile perdere un edificio volontariamente: il giocatore deve essere costretto a farlo, o perché deve perdere 🧠 e non ne possiede a sufficienza sulla propria plancia, o per un effetto che gli impone di perdere direttamente un edificio.

Anche quando un giocatore perde un edificio in questo modo, colloca sulla propria plancia il numero di 🧠 indicato sulla carta.

Quando un giocatore deve perdere un edificio, può essere un qualsiasi edificio a sua scelta, non importa quante 🧠 ci siano sopra.

Se il giocatore deve perdere più 🧠 di quante ne possiede, o se non gli resta nessuna 🧠 tra la propria plancia e gli edifici, la sua colonia lunare fallisce. L'umanità abbandona il progetto della colonia lunare: era troppo ambizioso fin dall'inizio. La partita termina e il giocatore con il maggior numero di 🧠 sopravvissute, contando sia quelle sulla propria plancia sia quelle indicate sugli edifici, vince.

La partita termina anche nel caso in cui i giocatori raggiungano l'evento Manuale di Istruzioni. Le colonie lunari si sono rivelate un successo, tutte le difficoltà iniziali sono state superate. Il giocatore con il maggior numero di 🧠 sopravvissute, contando sia quelle sulla propria plancia sia quelle indicate sugli edifici, vince.

Altre Regole

Quando viene richiesto di fare qualcosa, è necessario fare il più possibile!

Se un giocatore non è in grado di portare a termine una richiesta, semplicemente non lo fa. Tuttavia, capacità come "Puoi spendere una  per..." hanno effetto solo se le  vengono effettivamente spese.

Le capacità non sono facoltative a meno che non sia espressamente indicato (per esempio con "Puoi...").

Le carte aggiunte al mazzo Progresso vanno sempre collocate in cima. Se due o più carte vengono aggiunte al mazzo in una volta sola, vanno prima mescolate tra loro in modo che vengano rivelate in ordine casuale. È anche possibile aggiungere una carta

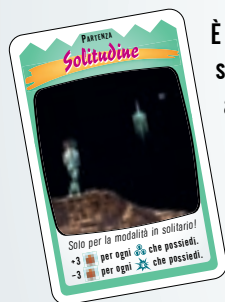
al mazzo Progresso quando è esaurito: il mazzo non viene rimescolato finché non è necessario rivelare una carta e non ce ne sono più disponibili.

Se è necessario pescare una carta Edificio e il mazzo è esaurito, mescolare gli scarti.

Non è consentito guardare nelle pile degli scarti dei mazzi Edificio e Progresso.

Le capacità che permettono di spendere una  si applicano solo una volta quando si attivano; non è possibile spendere più  contemporaneamente, a meno che la capacità non lo permetta esplicitamente.

Modalità in Solitario



È possibile giocare a *Moon Colony Bloodbath* anche in solitario. Seguire le regole di preparazione come di norma, aggiungendo la carta Solitudine al mazzo di partenza. La condizione per vincere è raggiungere la carta Evento Manuale di Istruzioni. Se questo non avviene, il punteggio del giocatore corrisponderà alla carta Evento di valore più alto aggiunta prima della sconfitta.

Qualora il giocatore riesca a raggiungere con facilità il Manuale di Istruzioni, può aumentare la difficoltà: invece di aggiungere carte Evento, per il Manuale di Istruzioni e così via, aggiungerà carte Robot. Il punteggio finale sarà pari al numero di carte Robot extra aggiunte prima di perdere.



La carta Solitudine fa riferimento a questi piccoli simboli presenti sulle carte Edificio, ma che finora non sono stati rilevanti. Questo serve a bilanciare le carte Sviluppo nella modalità in solitario: gli sviluppi positivi sono semplicemente ottimi, quelli negativi estremamente penalizzanti; la carta Solitudine serve a compensare questo divario. Ogni volta che viene rivelata la carta Solitudine, il giocatore ottiene 3  per ogni edificio  che ha in gioco, e perde 3  per ogni edificio  che ha in gioco.



"Ci si preoccupa che l'IA possa acquisire una coscienza. Ma la coscienza umana è quella parte del cervello che si prende il merito di ciò che fa il resto del cervello. Perché dovremmo preoccuparci se anche l'IA la ottenesse?"
- Dott. White



"La mente umana e quella dei robot sono estremamente diverse. I robot eliminano le parti inutili, come le emozioni, e si concentrano sull'essere estremamente efficienti in un unico compito."
- Dott.ssa Kaneko

Approfondimenti sui Robot



Porte Automatiche: Metti da parte questo robot in modo da ricordarti che influenzerà la prossima carta Lavoro quando verrà rivelata. Una volta rivelata la carta Lavoro successiva, scarta le Porte Automatiche: gli edifici non hanno capacità durante quel Lavoro. Ciò include le capacità GIOCA!. Questo non impedisce che si attivino le capacità degli edifici prima di quel Lavoro. Se non ci sono carte Lavoro rimanenti prima di mescolare nuovamente il mazzo Progresso, la capacità delle Porte Automatiche non ha effetto.



Robot Costruttore: La carta collocata a faccia in giù sulla tua plancia sarà la prossima carta che costruirai, perché è l'unica carta che puoi costruire (che sia tramite l'azione COSTRUISCI o altri effetti che ti permettono di costruire). A meno che Robot da Costruzione non ti colpisca più volte senza che tu riesca a costruire nulla, in quel caso metti da parte una seconda carta, e potrai quindi scegliere quale delle due costruire come prossima carta. Se non hai carte in mano, non collochi nessuna carta sulla tua plancia. Le carte collocate sulla tua plancia in questo modo non interagiscono con le carte collocate sotto la plancia tramite Sopralluogo.



Drone delle Consegne: Se non hai carte in mano, non passi nessuna carta al giocatore alla tua sinistra, ma ricevi comunque una carta dal giocatore alla tua destra.



Robot Trivellatore: Quando perdi un Edificio, aggiungi le rispettive [] alla tua plancia e attivi le abilità PERDI.



Robot Estrattore: Ottieni 1 [] per ogni Miniera di Polvere, Miniera di Silice, Miniera di Ferro, Miniera di Elio-3, Miniera di Titanio e/o Miniera di Alluminio che possiedi.



Robot Aggiustatutto: Metti da parte questo robot in modo da ricordarti che influenzerà la prossima carta Lavoro quando verrà rivelata. Una volta rivelata la carta Lavoro successiva, scarta il Robot Aggiustatutto, e nessun giocatore può costruire durante quel Lavoro. Questo non impedisce ai giocatori di COSTRUIRE in altri momenti, per esempio con la carta Innovazione. Se non ci sono carte Lavoro rimanenti prima di mescolare nuovamente il mazzo Progresso, la capacità del Robot Aggiustatutto non ha effetto.



Robot Maggiordomo: Se non hai scatole, non puoi perdere una scatola.



Robot Compagnone: Questa azione non viene tracciata da un segnalino Azione e non conta come Lavoro.



Robot Cameriere: Se hai solo 1 [], lo perdi; se non hai nessun [], non perdi niente. Perdi comunque 4 [], ma goditi ogni piccolo momento di serenità che riesci a trovare.



Robot IA Senziente: Il testo in blu ricorda che va aggiunta 1 sola carta Imprevisto, non una per giocatore. Aggiungi la carta Imprevisto solo dopo che tutti i giocatori hanno risolto la perdita di [] e collocala in cima al mazzo Progresso in modo che sia la prossima carta da risolvere. L'aggiunta della carta Imprevisto non fa ottenere le 2 [] previste dalla carta Emporio a nessun giocatore, poiché viene aggiunta dal Robot IA Senziente e non da un giocatore.



Robot Impilatore: Non è obbligatorio spendere scatole; tuttavia, per ogni scatola spesa, perdi 2 [] in meno grazie a Robot Impilatore. Potresti spendere anche più di 3 scatole, ma non vuoi davvero farlo.



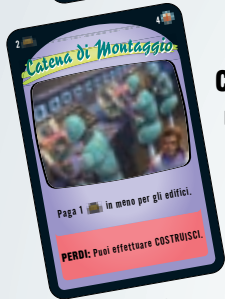
Robot Magazziniere: Se tutti i tuoi edifici hanno già una o più scatole su di essi, non ottieni una scatola gratuita.

"Le convinzioni sono le cose false
in cui le persone credono. Le cose
vere, invece, sono i fatti."
- Dott.ssa Banerjee

Approfondimenti sugli Edifici



Miniera di Alluminio: Quando effettui l'azione **ESTRAI** ma non hai , puoi scegliere di risolvere prima Miniera di Alluminio e ottenere +5 , poi risolvere l'azione **ESTRAI** stessa e ottenere +4 .



Catena di Montaggio: Quando perdi questa carta, puoi costruire un edificio. Tuttavia, Catena di Montaggio non sarà più in gioco e quindi non ridurrà il costo di quell'edificio.



Bunker: Il robot da aggiungere è un robot casuale del mazzo. Viene collocato in cima al mazzo Progresso e sarà la prossima carta da risolvere.



Bandiera: Se non hai  e questo è il tuo unico edificio, perdi comunque la partita. Bandiera non ha .



Celle a Combustibile: Puoi prima ottenere +2  dall'azione **RIFORMISCI**, collocare una di esse su Celle a Combustibile, poi spendere quella  per ottenere +4 , infine pescare una carta e poi scartare una carta.



Tana dell'Hacker: Non peschi una carta per Scartoffie e non scarti carte per Scartoffie. È obbligatorio ignorare Scartoffie, non è opzionale.



Cucina: Puoi prima ottenere +2  dall'azione **RIFORMISCI**, collocare una di esse su Cucina, poi spendere quella  per ottenere +4 .



Rampa di Lancio: Per esempio, potresti decidere di svolgere nuovamente l'indicazione "Aggiungi un beneficio" di Banca Organi, oppure ottenere "+2  da Officina Lunare.



Mercato: Puoi prima ottenere +4  dall'azione **COLTIVA**, poi spendere 2  per ottenere +4  dal Mercato.



Hotel Lunare: Vale ogni volta che ottieni + . Se **COLTIVI** e possiedi una Coltivazione di Cavoli, ottieni +4  per aver coltivato e +1  da Coltivazione di Cavoli. In questo caso l'Hotel Lunare ti fa ottenere +2 .



Banca Organi: Ti permette di spendere una  da Banca Organi invece di perdere 3  a causa di un Incidente. Non ha effetto sulle altre modalità di perdita , inclusi tutti gli altri eventi. Ha effetto solo sugli Incidenti.



Coltivazione di Patate: Si applica ogni volta che puoi spendere ; puoi invece spendere  al loro posto. Questo non ti consente di utilizzare  come  in altro modo. Per esempio, Tagli al Budget ti farà comunque perdere 2  e ignorerà il tuo . Puoi spendere  e  in una qualsiasi combinazione. Questa carta non ti permette di utilizzare  come .



Deposito: “In qualsiasi momento” significa letteralmente in qualsiasi momento. Per esempio, viene rivelata Scartoffie dal mazzo Progresso e decidi che è il momento di rimuovere una per pescare una . Puoi anche decidere di riutilizzare Deposito immediatamente, finché dispone di su di esso, prima di risolvere Scartoffie.



Antenna Radio: Se hai due di queste carte e inizi un Lavoro senza carte in mano, pesca 2 .



Reattore: Il costo degli edifici non è influenzato da effetti che ti consentono di pagare meno, come Reattore stesso.



Centro Riciclaggio: Se scarti 2 o più carte insieme, come per esempio a causa di Scartoffie, ottieni +1 per ogni carta scartata.



Ristorante: Puoi prima ottenere +4 dall'azione COLTIVA, poi risolvere Ristorante per spendere uno di quei .



Pannelli Solari: Dal momento che puoi scegliere l'ordine in cui attivare le capacità, puoi per esempio costruire Laboratorio Improvisato, risolvere la sua capacità GIOCA in modo da collocare 2 su Pannelli Solari e poi risolvere Pannelli Solari per ottenere + .



Emporio: Qualsiasi carta che aggiungi al mazzo Progresso ti fa ottenere +2 ciascuna. Questo include anche benefici, sviluppi, robot ed eventi.



Magazzino: Ti permette di muovere una da un edificio a un altro.

“Non chiamarlo vuoto indifferente dello spazio. È davvero deprimente. Lo spazio non sta cercando di farti del male. È libertà. È spazio!”
- Dott. Dibson

Approfondimenti sugli Sviluppi

Tutte le capacità che ti permettono di spendere risorse non funzionano se non spendi effettivamente quelle risorse.

Se non hai 2 , non puoi attivare Turisti, e così via.



Tagli al Budget: Se hai solo 1 , la perdi; se non possiedi nessuna , rallegrati semplicemente di non essere stato colpito da Tagli al Budget.



Radiazioni: Se decidi di perdere un edificio, aggiungi i rispettivi sulla tua plancia e attiva gli eventuali effetti PERDI dell'edificio perso.



Innovazioni: Devi comunque pagare il costo di costruzione dell'edificio.



Riparazioni: Se non possiedi scatole, non ne subisci gli effetti.

Approfondimenti sugli Imprevisti



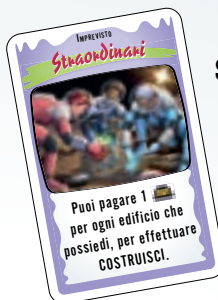
Kit di Costruzione: Spendi una moneta per poter costruire, ma devi comunque pagarne il costo di costruzione. Puoi spendere una moneta anche se in mano non hai edifici che costano 4 monete o meno. Gli effetti che consentono di pagare meno, come per esempio Officina Lunare, non cambiano il costo e non hanno effetto su ciò che può essere costruito con Kit di Costruzione.



Ingegneri: Quando perdi un edificio, aggiungi i rispettivi effetti alla tua plancia e attivi gli eventuali effetti PERDI dell'edificio perso.



Piano Generale: Scarti una carta per poter costruire, ma devi comunque pagarne il costo di costruzione. Puoi scartare una carta anche se in mano non hai edifici che costano 5 o più monete. Gli effetti che consentono di pagare meno, come per esempio Officina Lunare, non cambiano il costo e non hanno effetto su ciò che può essere costruito con Piano Generale.



Straordinari: Devi comunque pagare il costo di costruzione dell'edificio.



Ricerca Rischiosa: Puoi pagare 2 monete anche se non ne hai a sufficienza sulla plancia; in questo caso dovrai perdere un edificio.



Sopralluogo: Puoi scegliere di scartare le carte anche se non ce n'è nessuna, ottenendo +0 monete. Le carte collocate sotto la tua plancia a causa di Sopralluogo non interagiscono con quelle sulla plancia a causa di Robot da Costruzione.



“Amo la psicologia. Dire a qualcuno di fare qualcosa quando in realtà si vuole che faccia l'opposto. Prendere in giro qualcuno in modo che, anni dopo, diventi una persona migliore. È tutto così magnifico.”
- Dott.ssa Kaneko

Design del Gioco: Donald X. Vaccarino
Illustrazioni e Progetto Grafico: Franz Vohwinke

© 2024 Rio Grande Games

Tutti i diritti riservati. La licenza di Moon Colony Bloodbath è stata gentilmente concessa ad asmodee da Rio Grande Games.

Rio Grande Games, PO Box, 1033 Placitas, NM 87043, USA

Pubblicato da Asmodee Group – Asmodee Partners

18 Rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaro, 78280 Guyancourt, Francia - www.asmodee.com

GRAZIE AI PLAYTESTER: Matthew Engel, Dibson T. Hoffweiler, Ben King, Steveie King, Billy Martin, Myke Madsen, Destry Miller, Thomas Tang, Kevin White.

Edizione Italiana Asmodee

Traduzione: Silvia Paganelli

Revisione: Silvia Paganelli, Vittoria Vincenzi

Progetto Grafico: Deborah Dicuonzo, Giacomo Pellini

Direzione Editoriale: Massimo Bianchini