



HIGH FRONTIER 4 ALL - MODULE 4:

EXODUS

Di Phil Eklund, Geoff Speare, Paweł Garycki e Justin Grey

High Frontier 4: Modulo 4 - Exodus, per 1-6 giocatori.



Regolamento Live Commentabile Per scaricarlo, cliccate nell'aria in cui viene mostrato il regolamento e premete CTRL+P. Impostate le dimensioni della pagina su A3. Scegliete Salva come PDF e create un documento in formato PDF. Per riorganizzare il documento per la stampa su una pagina singola, utilizzate lo strumento gratuito "split-in-half" nel sito [Sejda.com](https://www.sejda.com).

Policy per le Regole Live di Sierra Madre Games (dal 1992).

Se trovate uno sbaglio o un errore fattuale nelle regole o nell'ambientazione, lasciate un commento nel regolamento live. Se un termine o una definizione non sono abbastanza precisi, proponetene uno migliore.

4A. Modulo 4

Mentre le Fazioni colonizzano il Sistema Solare e adottano un sistema economico basato sul carburante di isotopi per i razzi, l'umanità cambia e migliora sé stessa per adattarsi alla bassa gravità e alle elevate radiazioni dello spazio.

La scienza della cibernetica permette a ibridi uomo-macchina di prosperare. La tecnologia dei motori a razzo di fascia Terawatt applicata ad una astronave interstellare e i miglioramenti nell'umanità stessa rendono possibile l'espansione verso le stelle. Il Modulo 4 *Exodus* contiene scenari per il gioco in solitario e in più persone, che possono essere giocati con il base di *High Frontier 4* assieme al *Modulo 0*, ma che possono essere combinati con i Moduli 1, 2 e 3. Estende *High Frontier* nella portata ma non nella lunghezza:

- a. **Contratti (Tutte le Partite).** Migliora il gioco iniziale fino a metà partita, garantendo Aqua iniziale e obiettivi di missione.
- b. **La Nuova Coda dei Coloni Spaziali (Moduli 1 e 2)** rappresenta gli Umani nati nello spazio, con corpi atrofizzati fino al punto di essere in gran parte meccanici.
- c. **La Pedine Potenziamento (Moduli 1 e 2)** si ottengono completando i contratti e vengono utilizzate sui Coloni per aumentare le loro capacità e permettere loro di Migliorare altre carte o di applicare il Miglioramento a loro stessi.
- d. **Le Imprese (Moduli 1 e 2)** sono un'altra strada verso i potenziamenti, con l'umanità che modifica sé stessa e le sue macchine per colonizzare in modo più efficiente il Sistema Solare e raggiungere le stelle.
- e. **Una Pila Astronave (Moduli 1 e 2)** contiene la banca degli isotopi/la riserve dell'astronave del carburante di isotopi ed è il fulcro della costruzione dell'astronave. Se avviene un balzo verso le

CONTRATTI



COLONI SPAZIALI



stelle, sia nello spirito di espansione¹ o per sfuggire alla schiavitù² è possibile continuare la partita con *Interstellar*.

f. Il Nuovo Diagramma Politico per il Solitario (Modulo 0) integra i contratti con le varianti per il solitario CEO e Altruismo.

g. **I Termini** che vengono definiti sono elencati in **grassetto**, o in *corsivo* se definiti in un altro punto del regolamento. I termini in maiuscolo sono riportati nel glossario. Le regole in **caratteri blu** fanno parte del regolamento avanzato e vanno ignorate a meno che non si stia giocando una partita in 6-7 ccli. Il prefisso numerico in un riferimento (es. **1A3**) indica il numero del Modulo.

VARIANTI (MODULI 1 E 2): Per una partita avanzata che utilizzi i contratti usate solo il lato blu dei contratti e ignorate le regole in caratteri blu. [4A1b,c]

4A1. Lunghezza delle partite Base, Astronave e Exodus

Una partita al Modulo 4 *Exodus* ha una lunghezza da 4 a 7 cicli solari. La *Partita Combinata* porta al prossimo gioco: *Interstellar*.

a. Partita al Gioco Base di 4-5 Cicli (competitiva).

- **Moduli.** Il *Modulo 0* deve essere utilizzato, e opzionalmente i *Moduli 1, 2, e/o 3* (Conflict).
- **Ignorate le Regole in Caratteri Blu.** Ignorate le regole in caratteri blu fa meno che non stiate utilizzando i *Moduli 1 e 2* (utilizzando *nativi spaziali, monetizzazione degli isotopi, imprese, accrescimenti e il Progetto Exodus*). Se state utilizzando il *Modulo 3* allora aggiungete le regole indicate per quel modulo.
- **Numero di Giocatori.** Da 2 a 6 per una partita competitiva o 1 in *solitario* (**4G**).
- **Condizioni di Vittoria.** Vedere **4E2**.

b. Partita in 6-7 Cicli (competitiva).

- **Moduli.** *Moduli 0, 1 e 2 con i Futuri* e opzionalmente il *Modulo 3* (Conflict).
- **Numero di Giocatori.** Da 2 a 6 per una partita competitiva o 1 in *solitario* (**4G**). Non è possibile giocare in *solitario* con il *Modulo 3*.

¹ PERCHÉ ANDARE VERSO LE STELLE? Ognuno di noi ha una propensione a spiegare le ali che è stata rinforzata da eoni di selezione naturale. Questo istinto, più che la "pressione demografica" spingerà una minoranza pionieristica verso le stelle. La Terra non esaurirà mai lo spazio vitale, mentre scrivo questo, l'incremento globale della popolazione sta precipitando ad un ritmo tale che il massimo della popolazione verrà raggiunto in questo secolo. Nel frattempo, gli avanzamenti tecnologici continua a ridurre l'impronta ecologica, il numero di ettari per persona dei quali ognuno di noi ha bisogno per il cibo e altre necessità. Una semplice applicazione dell'arcologia e dell'agricoltura ad alta tecnologia fornirebbe più spazio vitale di quanto ne possa fornire la vastità dello spazio per secoli, a causa degli sforzi necessari per rendere abitabili questi luoghi.

² L'ESODO fa riferimento ad una partenza in massa di rifugiati, come riportato in origine nel secondo libro della Torah e nell'Antico Testamento. Gli scenari dei rifugiati di guerra in questo Modulo descrivono un esodo interstellare a seguito di una guerra comparabile alla fuga degli israeliti dalla schiavitù in Egitto di 3.500 anni fa.

- Condizioni di Vittoria. Vedere **4E2**.
- c. **Scenari in 5-7 Cicli** utilizzando il *Modulo 3* (competitivi).
 - **Guerra Convenzionale in Exodus (4F1)**. Usate il *Modulo 3*, ma aggiungete le regole per il punteggio indicate in **4E2**.
 - **Guerra dell'Unione in Exodus (4F2)**. Usate il *Modulo 3*, ma aggiungete le regole per il punteggio indicate in **4E2**. La Guerra può avvenire con l'*Unione degli Spaziali* (inclusi i Robot) come fazione Independentista ☹ e gli altri come fazione Lealista ⊕.
- d. **Partita Combinata con Interstellar**. Si svolge come una partita su 6-7 cicli (**4A1b,c**), ma le vostre realizzazioni e i Coloni potenziati vengono trasferiti nel prossimo gioco della serie: *Interstellar*. Vedere **4E5**.
- e. **Solitario**. Vedere **4G**. Per le condizioni di vittoria, inclusa la Partita Combinata in Solitario, vedere **4G4**.

4A2. Componenti del Modulo 4

- 1 Scatola a Cassetto.**
- 1 Regolamento.** Lo state leggendo.
- 6 Carte di Riferimento** (1 per ogni giocatore, per conservare i propri contratti completati e le pedine potenziamento).
- 36 Carte Contratto** che formato i 3 *mazzi contratto* (**4B1**). Ognuna ha un lato-blu e un lato-oro.
- 6 Pedine Tempo** (1 per ognuno dei 6 colori giocatore). Ognuna ha un lato orologio e un lato suoneria.
- 1 Pedina Inadempienza / Default.**
- 1 Plancia Modulo 4.** Include una guida per i giocatori e lo spazio per conservare i 3 mazzi contratto.



- h. 1 Plancia Pila Astronave Interstellare** che contiene il carburante di isotopi nella banca degli isotopi, immagazzinato nelle casseforti di ogni giocatore, in aggiunta alla parti e ai Coloni dell'astronave interstellare. Diventerà l'**astronave interstellare** se fatta decollare. L'altro lato ha il Diagramma Politico Alternativo per il Solitario.
- i. 6 Carte Contratto Exodus** che formano il mazzo *contratto Exodus* (**4B1c**). Ogni lato ha contratto viola chiaro.
- j. 10 Carte Coloni Nativi Spaziali.**
- k. 6 Carte Coloni Robot.**
- l. 1 Pedina Astronave Interstellare.** Piazzatela alla base di una Colonia Bernal in cui è stata creata la *banca degli isotopi* (**4D2**).
- m. 6 Pedine Bambino** (1 per ognuno dei 6 colori giocatore).
- n. 36 Pedine Potenziamnto (4C3)** (6 per ogni forma).
- o. 3 Pedine Distintivo.** *banchiere degli isotopi* (**4D2**), *propulsione* (**4D3c**) e *comando* (**4D3b**). Ognuna vale 4 PV.

4A3. Anatomia delle Carte Contratto

Le carte Contratto vengono messe all'asta dopo un' *operazione di raccolta fondi* (**O2b**). La maggior parte ha un lato-blu e un lato-oro, ed iniziano in uno dei 3 mazzi con il lato-blu verso l'alto. *Nelle partite con 6 o più cicli i mazzi si girano sul lato-oro quanto viene prodotto il primo Isotopo (perla oro)* (**4B1b**). Il mazzo dei *contratti Exodus* è un mazzo speciale di carte viola chiaro (**4B1c**).

- a. Nome.**
- b. Massa/Resistenza alle radiazioni.** Utilizzate questi valori quando il contratto fa parte di una Pila, vedere **4B2**.
- c. Tipo.**
- d. Icona Umani a Bordo.** Vedere **4B2d**.
- e. Abilità "Al Completamento" o "Completato".** Vedere **4B2e**.
- f. Cappello a Cilindro/Azione Criminale.** Vedere **4B2e**.
- g. Coppia di Ideologie.** Individualità-libertà, onore-unità o uguaglianza-autorità. Vedere **4B3c**.
- h. Anticipo in Contanti.** Vedere **4B3h**.
- i. Destinazione.** Vedere **4B4**.
- j. Penalità per il Ritardo.** Vedere **4B5b**.
- k. Cibernetica.** Questa icona ha la forma di una pedina potenziamento, rendendo possibile l'*impianto* (**4C4c**) di questa pedina³.
- l. Punti Vittoria.** Vedere **4E2b**.

³ La CIBERNETICA è la scienza delle comunicazioni e dei sistemi di controllo condivisi tra macchine ed esseri viventi. Una tale integrazione è indispensabile per far sì che un'astronave controllata da umani e macchine possa padroneggiare l'alta frontiera.

FORME ICONE CIBERNETICHE:	
	Melma addomesticata
	Guardiano
	Supporto vitale
	Ricettacolo per l'ibernazione
	Batterie
	Motore

4A4. Anatomia delle Pedine Potenziamento

Le *pedine Potenziamento* (4C3) hanno due effetti, uno su ogni lato. Solo l'effetto sul lato verso l'alto è attivo. Vengono piazzate su una carta Coloni attraverso l'*operazione di impianto* (4C4).

- Forma e Cibernetiche.** Irregolare (melma addomesticata), esagono (guardiani), cuore (supporto vitale), a forma di vaso (ricettacoli per l'ibernazione), a forma di batteria (batterie) o triangolo (motore).
- Abilità.** Vedere 4C3 1-6.

SUGGERIMENTO: I contratti richiedono lanci in orbita per cui ne avverranno di più in una partita con il Modulo 4. Questo dà alla NASA (il Giocatore Bianco con l'abilità di fazione del bonus sui lanci in orbita) un vantaggio. Si consiglia di assegnare questa fazione ai giocatori alla prima partita. [4A5]

FACILE DIMENTICARE: I contratti Exodus hanno un diverso contratto su ogni lato ma si usa un solo lato in ogni partita. [4A5f]

4A5. Preparazione del Modulo 4

La preparazione avviene come nel Regolamento Base (C) con l'aggiunta dei Moduli utilizzati e dei punti successivi:

- Dischetti Anzianità.** Da quattro a sette, in base alla *lunghezza della partita* scelta (4A1).

- b. **Mazzi Contratto.** Piazzate la *plancia del modulo 4 (4A2g)* e la *plancia dell'astronave interstellare (4A2h)* vicino alla plancia dell'Assemblea Politica. Separate i contratti col lato-blu in tre mazzi, uno per ogni *coppia di ideologie (4A3g)*. Mischiate ogni mazzo e piazzatelo in base alla loro coppia di ideologie sulla plancia del Modulo 4.
- c. **Pedine Tempo e Inadempienza.** Piazzate queste pedine vicino alla plancia del Ciclo delle Macchie Solari.
- d. **Aqua di Partenza.** I mazzi dei contratti non sono mazzi dei brevetti per cui non influiscono sull'Aqua di partenza **(C5)**.
- e. **Carte di Riferimento e Aiuti per i Giocatori.** Date una carta ad ogni giocatore. Tenete gli aiuti per i giocatori a portata di mano.
- f. **Mazzo dei Contratti Exodus (Moduli 1 e 2).** Mischiate i *Contratti Exodus (4A2i)*, decidendo casualmente quale lato mettere verso l'alto. Piazzatelo sulla plancia del Modulo 4 mettendovi sopra la *pedina astronave interstellare (4A2l)* per indicare che il mazzo è bloccato.
- g. **Nuovi Coloni (Modulo 2).** Mescolate i nuovi Coloni (nativi spaziali e Robot) assieme a tutti i Robot del *Modulo 2*.
 - **Code.** Il Modulo 4 utilizza 2 code dei Coloni: terrestri and Robot/nativi spaziali **(4C1)**⁴. "Terrestre" è un termine dal *Modulo 2* che indica i Coloni non Robot. La coda dei nativi spaziali contiene i Coloni del Modulo 4 più tutti i Robot.
- h. **Pedine Potenziamento e Bambini (Modulo 2).** Ogni giocatore aggiunge alla propria Riserva la *pedina bambino (4A2m)* del proprio colore e un insieme di *pedine potenziamento (4C3)* nelle 6 forme.
- i. **Modulo 3 Conflict.** Se state giocando con questo Modulo dovete decidere se la Guerra sarà *convenzionale (4F1)* o per *l'unione (4F2)*. Dopodiché eseguite la preparazione secondo **3A2**.

4A6. Modifiche al Regolamento Base e ai Moduli 0-3

- a. **Attivazione Pedine.** Se una pedina viene piazzata sul Ciclo delle Macchie Solari, i suoi effetti si attivano quando il Cubetto delle Macchie Solari esce dalla sua casella.

ATTIVAZIONE PEDINE: Il Modulo 4 aggiunge le pedine (tempo e bambini) che vengono piazzate sul Ciclo delle Macchie Solari. Quando il Cubetto delle Macchie Solari si muove "oltre" una di queste pedine fa attivare un effetto (immediato o all'inizio del Turno di quel giocatore). **[4A6a]**

ESEMPIO [4A6a]: È l'ultimo anno della stagione blu e il Cubetto del Ciclo delle Macchie Solari si trova su una pedina tempo e una

⁴ TERRESTRI contro NATIVI SPAZIALI. Una persona nata sulla Terra è acclimatata su un pianeta con la gravità di un 1g o su una Colonia Bernal. Una persona che ha trascorso anni in un razzo o in un pianeta a bassa gravità soffrirà di atrofia muscolare fino al punto in cui avrà bisogno di molto aiuto dalla bionica per fare una vacanza sulla Terra. In futuro gli umani si potranno specializzare in due tipi di potenziamento cibernetico: aiuti mentali come una eso-corteccia o computer indossabili, e aiuti fisici come arti bionici, locomozione e supporto vitali, che permetteranno prestazioni acrobatiche a gravità zero.

pedina bambino. Entrambi gli effetti accadranno il prossimo anno. Vedere anche l'Esempio 4B6.

- b. Ispirazione (K2a).** Questo evento si applica *su entrambe le code dei coloni (2A2b)* e sui *mazzi contratti (4A5b)*, incluso il *mazzo dei contratti Exodus, se è attivo (4D2c)*.
- c. Completamento dei Contratti (da aggiungere a G).** Questa nuova azione gratuita sposta una carta contratto completa da una Pila alla fila dei vostri contratti completati vicino alla vostra plancia. *I contratti completati vengono chiamati imprese (4B8)*.
- d. Riepilogo dei Negoziati (da aggiungere a N).** Sono negoziabili: Possesso di carte contratto non completati. Abilità di *contratti Completati (4B2f)* che sono indicate come negoziabili in modo esplicito. *Trasferimento of Isotopi tra casseforti isotopi (4D2f)*. Le icone dei contratti completati possono essere condivise (vedere imprese consociate, **4B8**). *Le pedine potenziamento non sono negoziabili*.
- e. Operazione di Raccolta Fondi (O2 del Modulo 0).** Durante questa Operazione, un delegato può essere piazzato su un'impresa secondo **4B8a** per aumentare il vostro portafoglio. Se avete una *pedina tempo (4A2e)* disponibile, come primo passo di questa Operazione potete iniziare un'asta per un contratto (**4B3**), facendo una puntata in anni per la carta in cima al mazzo dei contratti corrispondente alla Legge Attiva. Potete ispirare il mazzo dei contratti prima di decidere di iniziare un'asta (**4B3d**).
- f. FINAO (H7e).** Il costo de *Il Fallimento Non è Contemplato* cambia dopo la *monetizzazione degli isotopi (3B5, 4D1)* quando un giocatore determina per primo un *isotopo standard*.
- g. Pila Astronave Interstellare (da aggiungere a E3).** Questa nuova Pila è composta dai fondi della *banca degli isotopi (4D2)* e si trova inizialmente nello stesso luogo della Pila Colonia Bernal della banca degli isotopi. La *plancia dell'astronave interstellare (4A2h)*, gestita dal banchiere isotopi conserva le sue carte e il suo Carburante di Isotopi.
- h. Eso-migrazione (2A6).** Ci sono due Code invece di una: terrestri e Robot/nativi spaziali (**4A5g**). Una volta che avete una Colonia oltre alla vostra Colonia Bernal Base (**4A7d**), potete scegliere di pescare dalla coda dei nativi spaziali ed entrare nell'*unione degli spaziali (4C2c)*. Questo Dismette tutti i vostri Coloni terrestri. Independentemente dal fatto che abbiate Coloni Robot/nativi spaziali o Coloni Umani, il vostro Limite dei Coloni è pari al numero di Colonie Bernal ancorate (le Colonie Bernal Migliorate valgono doppio, vedere **2Ca**).
- i. Eso-migrazione di Robot (2A6).** Se vengono pescati più Robot durante una singola *eso-migrazione (2C2a)* dovete sceglierne uno da tenere e Scartate il resto, dopodiché mescolate la coda dei nativi spaziali.
- j. Miglioramento (1A5 / 2A3).** Il Miglioramento avviene allo stesso modo dei *Moduli 1 e 2*, eccetto che un vostro Colono deve essere presente e deve ricevere come impianti un certo numero di pedine potenziamento uniche (**4C7e**).

k. Conseguenze dell'Impero Spaziale (3F4). Questo si verifica con alcuni Futuri o una vittoria dei Lealisti nella Guerra (*Modulo 3*). Scioglie l'assemblea politica secondo **4F2f**. (Questo vieta le *aste sui contratti (4B3)*, eccetto quelle sui *contratti Exodus (4B1c)*).

4A7. Chiarimenti sul Regolamento Base/Moduli 0-3

- a. Banca (chiarimento).** La vostra Banca è lo Spazio sulla mappa dove si trovano le Aqua e/o gli Isotopi immagazzinati sulla vostra plancia. Si trova nella LEO, in una *Colonia Bernal Base (2B3)*, o (nel *Modulo 3*) in una *Colonia Bernal Base ET (3F1)*, qualunque di questi sia il più lontano dalla Terra. Potete avere solo una Banca in un determinato momento. Ed è differente da una *banca degli isotopi (4D2)*.
- b. Sommare Centrali Solari Satellitari (chiarimento).** Il bonus sulla propulsione conferito dalle Centrali Solari Satellitari non si somma ed è limitato a +1 eccetto il completamento del Futuro "Raggio di Massa" Future (dove diventa +2) e il robonauta "Raggio Magnetico" (dove soltanto questo riceve una propulsione +3).
- c. Rilanci Multipli (chiarimento).** Se diverse Abilità e/o regole vi permettono di rilanciare un particolare tiro, potete rilanciare una volta per ognuna di queste Abilità/regole. Dopo un rilancio, potete decidere se conservarlo o rilanciare ancora (se possibile).
- d. Descrizioni dei Siti/Spazi (chiarimento).** Alcune carte in questo Modulo utilizzano nuovi metodi per descrivere i Siti:
- **Inesplorato:** Un Sito senza un dischetto Rivendicazione o un dischetto Bloccato.
 - **Spazio con Passaggio Ravvicinato:** Uno Spazio con un bonus stampato sulla mappa per un passaggio ravvicinato (**B7d**), incluso il *passaggio ravvicinato dell'Oberth solare (H8e)*. Il passaggio ravvicinato di Venere conta solo durante la stagione blu.
 - **Sito con Cartello:** Ogni Sito con una rotta colorata che conduce ad esso (**B7i**).
 - **Sito con Ascensore Spaziale:** Un Sito collegato ad un percorso con ascensore stampato sulla mappa (es. Phobos). Un *Ascensore Spaziale (1B9)* può o non può essere presente.
 - **Colonia BEO:** "Oltre l'Orbita Terrestre / Beyond Earth Orbit"; ogni cupola Colonia include le *Colonie Bernal Base ET* diverse da quella in una Colonia Bernal Base.
- e. L'Uomo di Marte (espansione del Modulo 4).** Un rover può trasportare *contratti con umani (4B2d)* così come Equipaggi o Coloni lungo una strada per i rover (**H9b**).
- f. Possesso (chiarimento).** Riferimenti a Pedine e oggetti nelle Pile (carte, FT, etc.) si applicano a quelli in vostro possesso o sui quali avete il permesso di utilizzo (attraverso negoziati, libera circolazione, Azioni Criminali, etc.), eccetto:
- "Qualunque / Any" o "Di qualunque giocatore / Any player's" indica qualunque oggetto indipendentemente dal permesso.
 - "Vostro / Your" indica solo gli oggetti che si trovano sulla vostra plancia o sono del vostro colore.

ESEMPIO [4A7f]: La destinazione del contratto "Fuggitivo" vi richiede di portare il contratto nella Colonia BEO "di qualunque giocatore". Non avete bisogno del permesso del possessore per visitare quella Colonia. Il contratto "Rete Ferroviaria Planetaria" vi richiede di portare il contratto alla "Vostra" Colonia connessa da una strada per rover ad una qualsiasi Colonia. Non potete usare una coppia di Colonie collegate di un altro giocatore, nemmeno durante la Libertà di Circolazione, per completare questo contratto.

- g. Industriali (espansione del Modulo 4).** Questa *professione (2C1c)* può eseguire una *operazione di industrializzazione (I7)*, *operazione di ancoraggio (2A5)*, *operazione di nanofabbricazione (1A7)* o *operazione di impianto (4C4)* come azione gratuita una volta per turno per ogni industriale, se vengono soddisfatti i prerequisiti.
- h. Ordine delle Operazioni (chiarimento).** Quando eseguite più passaggi di addizione/sottrazione e moltiplicazione/divisione, seguite l'ordine seguente:
- Sottrazioni.
 - Divisioni / Moltiplicazioni (vedere **4A8**).
 - Addizioni.
 - Arrotondate se necessario (verso l'alto o verso il basso, come indicato).
- i. Trasferimento di Carico di Superficie (Modulo 2, nuovo punto 2A7f aggiunto a 2A7).** Utilizzando una Operazione potete eseguire *trasferimenti di carico (G1)* salendo da una Fabbrica di Superficie verso la sua Colonia Bernal collegata.
- j. Ancoraggio di Ascensori Colonie Bernal Base (Modulo 2, modifica nelle Living Rule a 2B4f,i).** Per ancorare il "Cappio Lofstrom a Microgravità " o l'"Ascensore Colonia Bernal nella GEO" in una Orbita Base richiede un Tiro Rischio Epico che mette a rischio i supporti della Colonia Bernal.
- k. Coloni Minatori (Modulo 2, modifica nelle Living Rule a 2C1a).** Durante una *operazione di rifornimento in sito (I5)*, potete eseguire un rifornimento extra per ogni minatore presente nello stesso luogo, incluso in una Colonia Bernal Ancorata⁵. I rifornimenti possono essere di tipologie differenti (ad esempio potete ricevere 1 Isotopo e 7 Aqua).

ESEMPIO [4A7k]: State eseguendo un rifornimento in sito utilizzando la raffineria "Femto-chimica" (rifornimento in sito X2) e il vantaggio Rifornimento Dharma (rifornimento in sito X2 con pedina gloria). La combinazione dei due vi dà 3 Isotopi invece che 4.

⁵ FAMIGLIE BERNAL. Sebbene i vostri coloni possano lavorare ovunque nello spazio, si presume che le loro famiglie e i rifornimenti risiedano nelle loro case accoglienti nelle Colonie Bernal. Senza questi fattori umani lo spazio non potrà essere colonizzato.

Se avete un Colono minatore presente (che vi permette due rifornimenti in sito), ogni rifornimento in sito vi dà 3, per un totale di 6.

- I. **Banca Selvaggia.** Se un giocatore effettua un acquisto utilizzando Isotopi presenti nella sua Banca, queste perle vengono immagazzinate come non possedute da nessuno sull'icona della Terra sulla mappa (4D2d). Le perle oro sull'icona della Terra possono essere acquistate per 10 Aqua secondo 4D1d.

4A8. Rifornimento nel Modulo 4 (modifica al Regolamento Base)

Un punto focale del Modulo 4 è l'accumulo di carburante di isotopi sufficiente per far partire un'astronave verso un'altra stella. Per implementare questo aspetto in modo più accurato, tutte le Abilità e i vantaggi che raddoppiano il rifornimento vanno invece sommati tra loro.

4B. Contratti e Imprese

I mazzi dei Contratti sono fatti da carte contratto che rappresentano offerte di lavoro provenienti da varie organizzazioni. Chi vince l'asta ottiene finanziamenti istantanei in cambio della promessa di completare il contratto entro una certa data, con penalità per il ritardo. Si completa un contratto portando la sua carta nella destinazione indicata e, se specificato, riportandola alla partenza. Una volta completato un contratto vi garantisce icone cibernetiche e (solitamente) un'Abilità permanente, entrambe le cose rappresentano una collaborazione continuata con un'impresa ad alta tecnologia. Un contratto completato vale anche PV alla fine della partita.

I Contratti consistono in 3 mazzi con carte sul lato-blu, *che vengono girate sul lato-oro quando viene prodotto il primo Isotopo.*

- a. **Coppie di Ideologie (4A3g).** La maggior parte dei contratti diventa disponibile in base alla Legge Attiva.
 - **Individualità-Libertà.** Trasporto di passeggeri umani o avatar, sia turisti che multimiliardari. Cibernetiche: supporto vitale o ricettacoli.
 - **Onore-Unità.** Contratti militari o sovvenzioni governative. Cibernetiche: batterie o motore.
 - **Uguaglianza-Autorità.** Progetti scientifici o mega-progetti. Cibernetiche: guardiani o melma.
- b. **Scartare.** Questo termine del glossario significa mettere una carta (contratti inclusi) sul fondo del relativo mazzo o coda.

4B1. Mazzi Contratto

I Contratti formano tre *o quattro* mazzi piazzati intorno all'assemblea politica e utilizzano regole speciali per l'asta e l'ispirazione.

- a. Evento Ispirazione.** Come i mazzi dei brevetti, tutti i mazzi dei contratti, eccetto i contratti *Exodus* se inattivi, vengono ispirati durante il *tiro evento ispirazione (K2a)*.
- b. Modifica dei Contratti dalla Banca degli Isotopi.** Ogni contratto ha due lati: blu e oro. Nel momento in cui un qualsiasi giocatore stabilisce un **isotopo standard** (crea un isotopo per il suo propulsore GW/TW secondo **1Cb**), girate tutti e tre i mazzi non-*Exodus* in modo che il fondo diventi la cima ed utilizzare da questo momento in poi l'ambizioso lato oro⁶.
- c. Contratti Exodus.** Questo quarto mazzo (**4A5f**) contiene contratti viola chiaro che iniziano sulla *plancia del modulo 4 (4A2g)*. All'inizio della partita su questo mazzo si trova la *pedina astronave interstellare (4A2I)* per indicare che è bloccato (e non viene influenzato dagli eventi ispirazione). Creando la banca degli isotopi rimuove questa Pedina, indicando che è possibile mettere all'asta (**4B3c**) la carta in cima al mazzo. Una volta attivati, è possibile mettere all'asta e lanciare in orbita questi contratti come da regole standard.



4B2. Carte Contratto


Le carte contratto hanno una Massa e una resistenza alle radiazioni e vengono trasportate in una Pila come le altre carte in gioco, fino quando il loro contratto non viene completato, dopodiché vengono conservate sotto forma di *impresa (4B8)*.

- a. Non Sono Brevetti.** Le carte contratto non vengono conteggiate per il *limite di mano accademico (I2a)* e non possono essere *vendute (I3a)* o *Scartate (G6)*.
- b. Il Lato Ha Importanza.** Un contratto, quando viene lanciato in orbita, deve essere piazzato sul lato (blu o oro, vedere **4B1b**) che era a faccia in su quanto è stato messo all'asta.
- c. Fideiussioni sui Lanci dei Contratti.** Le carte contratto sono immuni agli *eventi esplosioni sulla rampa di lancio/detriti spaziali (K2c)* e agli *eventi di tagli di bilancio (K2f)*.
- d. Contratti con Personale.** L'icona "Umani" rende Umano un contratto (vedere il glossario). Questo è importante per riparare le Anomalie, la difesa dalle Azioni Criminali, la gloria, o **come bersaglio umano durante il combattimento**. Tuttavia, la Dismissione volontaria di un contratto con personale è un'Azione Criminale e un contratto con personale non può fondare Colonie. Qualunque Dismissione di un contratto con personale lo fa diventare *inadempiente (4B5d)*. Non potete fare offerte in un'asta su un contratto con personale se avete la *pedina inadempiente (4B6)*.

⁶ AQUA contro ISOTOPI. Queste due materie prime utilizzate come valuta hanno un valore differente sulla Terra. L'acqua (Aqua) non ha molto valore sulla Terra, mentre gli isotopi (perle oro) hanno un grande valore come combustibile per le centrali a fusione. L'acqua non ha valore sulla superficie della Terra, ma ha un valore nella LEO. Se pagate i programmatori in Aqua, li pagate in grandi serbatoi in orbita terrestre, che i programmatori possono rivendere alle astronavi in partenza che necessitano di propellente.

e. **Le Abilità dei Contratti** sono di tre tipologie:

- **Abilità Cappello a Cilindro e Azione Criminale.** Queste due Abilità sono attive fino al completamento del contratto. Una Pila che contiene un contratto con l'icona del cappello a cilindro  può entrare senza problemi in 1 Rischio ad ogni Turno senza pagare FINAO (tematicamente i costi vengono pagati dal multimiliardario, anche se i FINAO sono bloccati, ad esempio durante la Guerra). Una Pila che contiene un contratto con l'icona dell'Azione Criminale  può commettere Azioni Criminali in ogni momento (vedere il glossario).
- **Abilità "Al Completamento / When Fulfilling".** Queste Abilità si attivano solo una volta, quando il contratto viene completato **(4B4f)**.
- **Abilità "Completato / Fulfilled".** Queste Abilità rimangono attive dopo che il contratto è stato completato e questo è diventato una *impresa*.

ESEMPIO [4B2e]: Vincete l'asta per il contratto "Missione su Chirone", ricevendo in anticipo 13 Aqua. Lo lanciate in orbita sulla vostra Colonia Bernal Base, e portate il multimiliardario alla sua destinazione, Chirone (12:30 ). Lungo la strada vi paga un FINAO a Turno. All'arrivo guadagnate 8 Aqua per la sua Abilità "Al Completamento". Avendo completato il contratto lo piazzate vicino alla vostra plancia in una fila sotto la vostra scheda di riferimento e guadagnate i suoi 4 PV e l'abilità completata "Salvataggio" (immunità ai tagli di bilancio).

f. **Parole Chiave delle Abilità "Completate":** (Queste Abilità si sommano con altre copie dell'Abilità).

- **Intuito.** Dopo aver annunciato un'asta di ricerca **(I2)**, potete subito scegliere un mazzo brevetti e spostare la carta in cima sul fondo del suo mazzo. Dopodiché scegliete una qualunque carta in cima a un mazzo da mettere all'asta. Questa Abilità non è attiva durante la Legge *fondi per la ricerca* **(O5e)**.
- **Salvataggio.** Questa Abilità vi rende immuni ai *tagli di bilancio* **(K2f)**. Questa Abilità è *negoziabile* **(N7)**.
- **Connessioni.** Durante l'asta per un contratto selezionate un qualunque mazzo contratti che corrisponde ad un vostro delegato.
- **Assicurazioni.** Durante l'Anarchia mantenete le vostre abilità di fazione e siete immuni alle Attività Criminali (questa Abilità supera tutte le altre Abilità che permettono Azioni Criminali come Casta di Soldati) ma potete commetterne durante l'Anarchia.
- **Schermatura.** Avete un -2 ai Tiri Fascia e ai Tiri Espulsione Massa Coronale (CME) sulle vostre Pile (più copie di questa abilità si sommano).

- **Trasporto.** Potete eseguire *trasferimenti di carico* (**G1**) lungo una strada per i rover o tra una Fabbrica di Superficie e la sua Colonia Bernal collegata (1 destinazione a Turno).
- **Ignorare i Rischi.** Ignorate i Rischi da Incidente del tipo indicato. Il testo tra le virgolette indica che vengono ignorati i Rischi da Incidente che riportano quel testo nella loro descrizione.
- **Ignorare gli Aerofreno.** Come Ignorare i Rischi (punto precedente) ma applicato ai Rischi da Aerofreno.
- **Spinta.** Ottenete l'abilità di fazione Centrale Solare Satellitare.

ESEMPIO [4B2f]: Ottenete l'Abilità Intuito dopo aver completato il contratto "Esploratore Esapode". Iniziate un'asta di ricerca e applicate Intuito al mazzo dei generatori sperando di scoprire un generatore a impulso. Ma alla fine il generatore rivelato è anche peggio. Siete obbligati a ricercare qualcosa, per cui mettete all'asta un Cargo.

SUGGERIMENTO: Utilizzate la Mappa dei Rischi del Modulo 4 per visualizzare i luoghi in cui si trovano Rischi che possono essere "ignorati". [4B2f]

g. Negoziati. Potete commerciare i vostri contratti non soddisfatti come parte di un *negoziato* (**N**) sostituendo la vostra pedina tempo con quella di un altro giocatore e trasferendo le Aqua per le penalità per il ritardo che si trovano sul contratto. La carta contratto può essere trasferita con un *trasferimento di carico* (**G1**), etc.

- Le Abilità del Contratto non sono negoziabili, se non specificato.

h. Punti Vittoria per i Contratti Completati. Vedere **4E2b**.

i. Penalità per i Contratti non Completati. Un contratto non completato attribuisce una penalità sui Punti Vittoria pari all'importo ancora dovuto (**4E2c**).

j. Cibernetiche. Queste icone (motore, batterie, ricettacoli, supporto vitale, guardiani, melma) sono attive dopo che un contratto è stato completato e diventa una *impresa* (**4B8**). Vi permettono l'*impianto* delle corrispondenti pedine potenziamento (**4C4c**).

4B3. Asta per i Contratti (in aggiunta all'Operazione di Raccolta Fondi)

Se la vostra pedina tempo non è nel Ciclo delle Macchie Solari, come ultimo passo di una *operazione di raccolta fondi* (**O2b**) potete scegliere un mazzo contratti per mettere all'asta una carta. Questo mazzo deve condividere un'ideologia con la Legge Attiva (o può essere il mazzo *Exodus se attivo*, **4B3c**). Opzionalmente, potete Scartare la carta in cima al mazzo, dopodiché potete mettere all'asta la carta in cima al mazzo, o abbandonare l'asta:

SUGGERIMENTO: A causa delle penalità per il ritardo, mettere all'asta un contratto nel primo ciclo solare è rischioso a meno che non possiate lanciare rapidamente in orbita un Razzo. [4B3]

- a. Imprese Consociate.** Indipendentemente dal fatto che sia avvenuta un'asta per il contratto, un delegato da una raccolta fondi può essere usato per creare una *impresa consociata* secondo **4B8a**, invece di essere piazzato nell'assemblea politica.
- b. Divieto di Asta.** Le aste per i contratti non possono essere tenute durante Guerra/Anarchia. Non potete fare offerte sui contratti se non avete una pedina tempo disponibile. Non potete fare offerte sui contratti con personale se avete la *pedina inadempiente* (**4B6**).
- c. Selezione del Mazzo.** Dopo aver effettuato la raccolta fondi e il *conteggio dei voti* (**O3a**) associato, scegliete un mazzo dei contratti che condivida con la Legge attiva una delle ideologie nella sua *coppia di ideologie* (**4A3g**). Questa scelta non può essere influenzata da una azione di lobby.
- Se la Legge Attiva è in unità, più leggi possono essere attive; altrimenti la Legge Attiva è solo una.
 - Una volta che è stata costituita la *banca degli isotopi* (**4D2c**) potete scegliere il *mazzo contratti Exodus* (**4A5f**) indipendentemente dalla Legge Attiva.

ESEMPIO [4B3c]: Eseguite una operazione di raccolta fondi mentre la Legge Attiva è libertà. Aggiungete un delegato nell'uguaglianza e spostate un altro delegato in uguaglianza in modo tale che libertà, uguaglianza e unità abbiano ognuna 2 delegati. Esaminare i contratti e quello con la coppia onore-unità è il migliore. Dato che il conteggio dei voti è pari potete spostare la Legge Attiva a unità e mettere all'asta il contratto in cima al mazzo onore-unità.

SUGGERIMENTO: Il 63% dei contratti individualità-libertà sono con personale; il 13% dei contratti onore-unità sono con personale e il 33% dei contratti uguaglianza-autorità sono con personale. [4B3c]

FACILE DIMENTICARE: Non ci sono contratti che corrispondono ai centristi. Se la Legge Attiva è centrista nessun mazzo dei contratti può essere scelto, eccetto (dopo la creazione di una banca degli isotopi) quello Exodus. [4B3c]

- d. Proposta di Revisione.** A meno che l'asta non sia *proibita* (**4B3b**), potete scegliere di Scartare la carta in cima al mazzo scelto. Dopodiché potete scegliere di iniziare l'asta per la carta in cima oppure abbandonare l'asta.
- e. Valuta Utilizzata nell'Asta.** Le puntate vengono fatte usando gli **anni**, a partire dalla posizione attuale del Cubetto delle Macchie Solari. La puntata iniziale è di 10 anni (o il numero di anni/gioco rimasti, se inferiore). Non potete mai puntare oltre al numero di anni rimasti nella partita.

f. Procedura d'Asta. Se iniziate questa asta dovete sfare la prima offerta. Dopodiché, in qualsunque ordine, ogni giocatore la cui pedina tempo non si trovi nel Ciclo delle Macchie Solari può fare un'offerta. Dovete offrire lo stesso numero di anni o un numero di anni inferiore all'ultima offerta. Continuate fino a quando nessuno vuole abbassare la propria offerta. L'offerta più bassa vince (l'offerta permessa più bassa è 0 anni).

SUGGERIMENTO: Dato che un contratto non completato costituisce una penalità durante il conteggio dei punti a fine partita, fare un'offerta in un'asta nella parte finale della partita può essere rischioso. [4B3f]

FACILE DIMENTICARE: Se avete la pedina inadempiente non potete partecipare o iniziare un'asta per un contratto con personale (4B3c). [4B3f]

g. Pareggi. Come colui che inizia l'asta, il giocatore attivo vince i pareggi in cui è coinvolto. Se non è coinvolto, allora sceglierà chi vince tra i giocatori in pareggio. Il vantaggio di fazione dei Mercanti, se attivo, vince sempre i pareggi.

ESEMPIO [4B3g]: Il Giocatore Viola mette all'asta il contratto "Centro per la Ricerca della Vita", offrendo automaticamente 10 anni. Il Giocatore Rosso ha un contratto, la sua pedina tempo è nel Ciclo delle Macchie Solari per cui non può fare offerte. Il Giocatore Verde offre 9 anni; il Giocatore Viola risponde con 9 (dato che essendo il giocatore attivo vince i pareggi). L'asta procede fino ai 3 anni, quando il Giocatore Verde passa. Il giocatore Viola è obbligato a creare il "Centro per la Ricerca della Vita" in tre anni.

h. Procedura in 3 Passaggi per chi vince l'asta:

- **Scadenza.** Il vincitore piazza la sua pedina tempo (con "l'orologio" a faccia in su) nel Ciclo delle Macchie Solari in una casella nel futuro pari alla propria offerta.
- **Cash Up Front.** Il vincitore prende l'*anticipo in contanti* (4A3h) sotto forma di Aqua prese dalla Riserva.
- **Mano.** Il vincitore prende il contratto come una Carta della propria Mano. Deve ignorare la *limite di mano accademico*, le *esplosioni sulla rampa di lancio*, e i *tagli di budget* (4B2a,c).

SUGGERIMENTO: I contratti potranno essere piazzati in una Pila sulla mappa attraverso l'Operazione di lancio in orbita (I4). Se ottenete un contratto prima di lanciare in orbita il vostro Razzo potrete lanciare entrambi con una singola Operazione. [4B3h]

i. **Tariffa del Cercatore.** Se l'asta viene vinta da un giocatore diverso da quello attivo, il giocatore attivo riceve 1 Aqua presa dall'*anticipo in contanti* (4A3h), per cui il giocatore che vince l'asta ne riceverà una in meno.

4B4. Completamento di un Contratto (nuova azione gratuita)

Ogni punto del completamento di un contratto viene risolto come *azione gratuita (G)* muovendo la vostra Pila che contiene il contratto nella *destinazione (4A3i)* indicata, soddisfacendo contemporaneamente tutte le condizioni elencate. Se completate i termini del contratto, spostatelo in una fila adiacente alla vostra plancia, e togliete la vostra pedina tempo dalla plancia del Ciclo delle Macchie Solari, che rimuove istantaneamente le restrizioni sulle aste per i contratti. Ogni "Abilità quando Completato" sul contratto diventa attiva **(4B2e)**.

- a. Punto di Partenza del Contratto.** Tutti i contratti vengono piazzati sulla mappa attraverso una Operazione di Lancio in Orbita, a vostra scelta verso la vostra *Banca (4A7a)* o verso la LEO.
- b. Rappresentazione.** La carta contratto e ogni altra carta richiesta deve far parte della Pila che soddisfa il punto relativo alla destinazione.
 - **Attraversamento.** Se la destinazione o un punto include la parola "entra", la Pila deve essere entrata nel luogo indicato nel Turno corrente.

FACILE DIMENTICARE: Un Umano non può essere Dismesso volontariamente, se non con una Azione Criminale. [4B4b]

- c. Ritorno.** Se la destinazione specifica "ritorno," dopo aver raggiunto la destinazione o le destinazioni indicate il contratto deve arrivare alla vostra *Banca (4A7a)* o nella LEO per poter essere completato.

ESEMPIO[4B4c]: Un giocatore sta completando il contratto "Centro per la Ricerca della Vita" (visitare l'asteroide centauro Echeclus e ritornare). Atterra su Echeclus con il contratto e annuncia il completamento di questa parte del contratto. In un Turno successivo porta il contratto nella LEO e annuncia il completamento del contratto.

FACILE DIMENTICARE (MODULO 3): Se avete una Colonia Bernal Base ET (Modulo 3) è un luogo di ritorno valido per i contratti. Tuttavia, dato che non potete lanciare in orbita in questo luogo, se avete una Colonia Bernal Base ET potete solo prendere contratti nella LEO. [4B4c]

- d. Pubbliche Relazioni.** Dovete dichiarare ogni punto del completamento del contratto se il contratto indica destinazioni multiple.

ESEMPIO [4B4d]: Il contratto turistico "Tour Interno" ha come destinazione "Entrare in 4 differenti passaggi ravvicinati in 1 Turno". La vostra Astronave, con il contratto a bordo, visita i passaggi ravvicinati di Terra, Luna, Mercurio e Venere (che richiede la stagione

blu) in un singolo Turno. Dato che il contratto riporta "Entrare" non avete bisogno di fermarvi nell'ultimo punto di passaggio ravvicinato, ma dovete completare il contratto in questo Turno, altrimenti dovete ripetere di nuovo il tour!

e. Rischio da Anomalia. Il completamento di un contratto (inclusi i punti intermedi) è un Rischio da Anomalia.

FACILE DIMENTICARE: Dato che il Rischio da Anomalia avviene prima dell'azione gratuita, può distruggere il contratto o l'equipaggiamento necessario prima che il contratto possa essere completato. [4B4e]

f. Contratti Aggiunti all'Area dei Vostri Contratti Completati. Se viene raggiunta l'ultima destinazione, il contratto è completato. Allineatelo assieme agli altri contratti completati vicino alla vostra plancia in modo che siano visibili le icone *cibernetiche* (4A3k) e le *abilità completato* (se presenti, 4A3e). Rimettete la vostra pedina tempo nella vostra Riserva e Scartate ogni Aqua da penalità per il ritardo sul contratto.

- **Abilità "Al Completamento".** Attivate queste abilità dopo aver rimosso il contratto dalla vostra Pila ma prima del completamento del contratto. Queste sono azioni gratuite (anche se sono elencate delle Operazioni).
- **"Nello Stesso Luogo"** fa riferimento al luogo del contratto all'inizio del completamento (anche se il contratto non si trova più lì).
- **Abilità Completato:** Queste Abilità ora sono attive (4B2e).

4B5. Penalità per il Ritardo

Se il cubetto del primo giocatore si muove oltre alla vostra pedina tempo nel Ciclo delle Macchie Solari, siete in **ritardo**, per cui dovete girare la vostra pedina tempo sull'altra faccia. Ad ogni turno dovete pagare la penalità per il ritardo fino a quando il contratto non viene completato o il suo anticipo viene ripagato, oppure diventate inadempiente. Seguite questi punti:

a. Girare la Pedina Tempo. Girate la vostra pedina tempo sulla faccia "suoneria". Rimarrà in questa posizione fino a quando non verrà rimossa da un *completamento in ritardo* quando verrà *ripagato il debito* (punti c o e).

FACILE DIMENTICARE: potete trasferire in un negoziato un contratto in ritardo. I pagamenti si trasferiscono assieme alla carta. [4B5a]

b. Pagare la Penalità per il Ritardo (opzionale). All'inizio del Turno in cui la pedina orologio è sul lato "suoneria", **dopo i profitti dalle Colonie Bernal**, potete pagare tutto o parte della **penalità per il ritardo** riportata sul contratto. Piazzate tutti i pagamenti sul contratto in ritardo (ovunque si trovi) per tenere traccia di quanto avete pagato.

- **Nessun Pagamento Ulteriore.** In ogni Turno Non potete pagare più della penalità per il ritardo.
- **Mancato Pagamento.** Fino a quando il debito non è stato pagato, se non riuscite a pagare l'intera penalità per il ritardo in un Turno, vedere **4B5d**.
- **Assicurazione.** Se l'Assicurazione è la Legge Attiva quando la vostra pedina tempo si gira sul lato della suoneria, la prima Penalità per il Ritardo viene pagata dalla Riserva (rappresenta la liquidazione dell'assicurazione). Potete fare una **azione di lobby (O4)** su questa Legge.

FACILE DIMENTICARE: L'inadempienza non ha effetto se avete già la pedina inadempimento e il contratto è già nella vostra Mano. [4B5b]

c. Completamento in Ritardo. Nel momento in cui un contratto in ritardo viene *completato*, vedere **4B4f**. Questo fa Scartare qualunque pagamento fatto sul contratto e rimuove la pedina tempo dal Ciclo delle Macchie Solari per cui potrà essere utilizzata in future aste sui contratti.

d. Inadempimento del Contratto. Se non riuscite a pagare completamente la penalità per il ritardo su un contratto in ritardo, o se il vostro contratto con personale viene Dismesso, piazzatelo nella vostra Mano in orizzontale (conservando ogni Aqua) per indicare che è un **contratto non adempiuto (4B6)** che non potrà mai essere completato. Verrà Scartato dopo aver *ripagato il debito (4B5e)*. Non pagare la penalità per il ritardo vi fa ottenere la *pedina inadempimento (4B6)* ovunque essa si trovi.

SUGGERIMENTO: Non adempiere ad un contratto, specialmente uno con personale, può essere fallimentare. Fare una delle seguenti azioni è come atterrare sul Sole e sperare che una macchia solare vi salvi:

- Fare un Tiro Fascia o Anomalia avendo un contratto nella Pila.
- Fare un Tiro Rischio o Rischio Epico che può Dismettere un contratto.
- Avere un contratto nello spazio durante la Stagione Rossa. [4B5d]

e. Ripagare il Debito. Nell'istante in cui il pagamento su un contratto in ritardo o non adempiuto è pari o superiore al suo *anticipo in contanti (4A3h)*, Scartate il contratto con i suoi pagamenti e rimuovete la vostra pedina tempo dal Ciclo delle Macchie Solari. Se il contratto non è mai stato lanciato in orbita, allora i pagamenti devono essere uguali al doppio dell'anticipo in contanti. In ogni caso Scartate il contratto e ottenete la *pedina inadempimento (4B6)*⁷. Vedere l'Esempio 4B6.

⁷ L'INADEMPIENZA è il mancato rispetto degli obblighi contrattuali. Danneggia la reputazione, il bene più fondamentale di qualunque azienda. Tuttavia, si presuppone che la

4B6. Contratti Inadempiti e Pedina Inadempimento

Se il vostro contratto viene Scartato (rimesso non completato sul fondo del suo mazzo contratti) ottenete immediatamente la *pedina inadempimento* (4A2f) ovunque essa si trovi. Tesiste solo una pedina di questo tipo, che viene passata da un giocatore all'altro. Viene ricevuta sul suo lato-blu o il suo lato-oro a seconda del colore del contratto⁸. I contratti Exodus Scartati fanno sempre ottenere la *pedina inadempimento* sul suo lato-oro.

- a. Dismissione.** Un contratto senza personale Dismesso viene aggiunto alla vostra Mano in posizione verticale per avere un'altra possibilità per lanciarlo in orbita. Se viene Scartato senza essere stato completato diventa *inadempito*. Tuttavia, un *contratto con personale* (4B2d) Dismesso viene aggiunto alla vostra Mano in posizione orizzontale (conservando le Aqua su di sé) per indicare che è un *contratto inadempito* che non potrà più essere lanciato in orbita / completato. Verrà Scartato dopo aver pagato il suo debito secondo 4B5e, allorché otterrete la pedina inadempimento.

FACILE DIMENTICARE: Se il vostro contratto senza personale viene distrutto (a causa del volere degli dèi o per un'azione militare) ritorna nella vostra Mano. Questo significa che avete un'altra possibilità di lanciarlo in orbita. [4B6a]

ESEMPIO [4B6a]: Lanciate in orbita un contratto turistico (con personale), ma viene distrutto a causa di un'eruzione solare, ritornando nella vostra Mano in posizione orizzontale. Nel vostro prossimo turno decidete di non pagare nulla sul contratto. Ma successivamente iniziate a ripagarlo, fino a quando la quantità di Aqua sul contratto diventa pari all'anticipo di cassa. Il contratto e i pagamenti vengono Scartati e voi ricevete la vostra pedina tempo e la pedina inadempimento.

- b. Tutte le Abilità** su un contratto inadempito (includo le icone *cappello a cilindro* o *fazione criminale*, vedere 4B2e) sono disattivate.
- c. Marchio dell'Inadempienza.** Se avete la pedina inadempimento non potete fare offerte su contratti con personale.
- d. Punteggio a Fine Partita (4E2d).** La pedina inadempimento sottrae 3 PV se è sul lato-blu o 6 PV se è sul lato-oro.

ESEMPIO [4B6]: Avete vinto l'asta per il contratto "Forgia di Mercurio" e accettate l'anticipo di 13 Aqua, ma arrivare su Mercurio si

memoria sia breve e i media si concentrino solo sull'inadempienza più recente.

⁸ MERCURIO NON È PER PRINCIPIANTI. Perché il pianeta più vicino al Sole è uno dei pianeti con la delta-v più alta e uno dei più difficili da raggiungere? Per prima cosa ha un'alta velocità orbitale (45 km/sec) e si trova molto in profondità nel campo gravitazionale del Sole. Secondo, la sua orbita è inclinata di 7° sul piano dell'eclittica. Terzo, senza un'atmosfera non si può atterrare con l'aerofreno. La NASA non è stata in grado di ottenere un'orbita stabile con un satellite prima del 2011, con la sonda Messenger, che ha richiesto 6 anni e passaggi ravvicinati della Terra, di Venere e Mercurio. Il responsabile del programma era Robert Farquhar, un pioniere delle traiettorie planetarie che progettò alcune delle traiettorie di sonde tra le più esoteriche e complesse mai tentate.

rivela più complesso di quanto abbiate pensato.

- Il Cubetto del primo giocatore si muove oltre la vostra pedina tempo.
- Girate la pedina tempo sul lato della suoneria.
- All'inizio del vostro Turno pagate 5 Aqua come penalità per il ritardo, piazzandole sul contratto.
- All'inizio del vostro prossimo turno è sempre non completato ma decidete di pagare altre 5 Aqua come penalità per il ritardo, aggiungendole alle altre sul contratto.
- Il turno successivo è sempre non completato e pagate le ultime 3 Aqua. Ora che tutto l'anticipo (13 Aqua) è stato pagato sul contratto in ritardo, viene Scartato assieme ai suoi pagamenti e la vostra pedina tempo viene rimossa dal Ciclo delle Macchie Solari. Questo vi dà la possibilità di fare offerte su altri contratti.
- Dato che viene scartato senza essere stato completato, ricevete la pedina inadempimento (4B6).

4B7. Contratti e Guerra/Anarchia (Modulo 3)

Con il *Modulo Conflict*, le aste per i contratti e il loro completamento sono leggermente differenti durante Guerra/Anarchia: i contratti differenti da quelli militari possono essere portati alla LEO/Colonia Bernal senza aver bisogno di pagare, cosa che vi fa ottenere la pedina inadempimento.

a. Scioglimento delle Imprese Consociate allo Scoppiare della Guerra. Se scoppia una Guerra, o se durante la Guerra un alleato diventa un nemico, tutti i delegati consociati (**4B8b**) su imprese nemiche vengono Scartati. Vedere **4B8c** per il loro ripristino durante la Guerra.

RICORDATE (MODULO 3): Un avversario è un altro giocatore, un giocatore diverso da voi, il giocatore che sta eseguendo il Turno. Durante la Guerra un nemico è un avversario che si trova nella fazione contro la quale voi state combattendo. [4B7a]

b. Contratti Militari. Questi contratti non vengono modificati dalla Guerra/Anarchia e ignorano i successivi punti c e d.

c. Blocco delle Aste. Nessun'asta per i contratti (eccetti contratti militari visibili) è permessa durante Guerra/Anarchia.

d. Abbandono. Un contratto (eccettuati quelli militari) può essere abbandonato (senza pagare le penalità per i ritardi o ripagandoli ma subendo la pedina inadempimento) durante Guerra/Anarchia portando la sua carta nella LEO o nella Colonia Bernal Ancorata di un qualunque giocatore. Scartate il contratto e rimuovete la vostra pedina tempo dal Ciclo delle Macchie Solari.

FACILE DIMENTICARE: è legale (ma senza scrupoli) vincere un contratto durante l'Anarchia, raccogliere l'anticipo e quindi lanciarlo in orbita e abbandonarlo. [4B7d]

ESEMPIO [4B7d]: Nella Stagione Blu si verifica l'Anarchia e siete preoccupati che un avversario voglia attaccare la vostra Pila Razzo, che sta trasportando un contratto di un multimiliardario per il quale dovrete ripagare l'anticipo. Abbandonate il contratto in una Colonia Bernal vicina e ricevete la pedina inadempimento.

4B8. Imprese (Moduli 1 e 2)

Un contratto completato adiacente alla vostra plancia viene chiamato una **impresa**. Più imprese sono disposte in una linea in modo che le loro icone cibernetiche e le abilità completate siano visibili. Le icone cibernetiche vengono utilizzate per l'impianto di *potenziamenti* (4C3).

FACILE DIMENTICARE: I cubetti sulle Imprese possono essere rimossi allo stesso modo degli altri cubetti, vedere i limiti dei cubetti (17f). [4B8]

- a. Delegati e Imprese Consociate.** Durante una *operazione di raccolta fondi* (O2b), potete piazzare un delegato sull'impresa di un avversario (vedere il prossimo punto) invece che nell'assemblea politica. Una impresa con un vostro delegato viene chiamata una **impresa consociata**.
- b. Piazzare i Delegati Consociati.** Potete piazzare un delegato su una impresa posseduta da un avversario solo con il suo permesso (eventualmente negoziato). I delegati consociati vengono valutati come delegati durante il conteggio dei punti vittoria a fine partita (4E2a).
- c. Piazzare i Delegati Consociati (Modulo 3).** Durante la Guerra non potete piazzare o mantenere delegati consociati su imprese nemiche, ma potete piazzarli su imprese alleate, anche senza il loro permesso, se pagate una *tangente* (3B1) al possessore dell'impresa.
- d. Portafoglio.** Le icone cibernetiche sulle vostre imprese e sulle vostre imprese consociate vengono chiamate il vostro **portafoglio**. Questo è importante per l'*operazione di impianto* (4C4) e quindi per l'*operazione di miglioramento* (4C7).

ESEMPIO [4B8d]: Volete migliorare il vostro propulsore GW in un propulsore TW ma avete solo 3 dei 4 impianti richiesti. Il Giocatore Grigio ha l'icna cibernetica ricettacolo che vi manca. Durante una operazione di raccolta fondi piazzate il vostro delegato rosso sul suo contratto completato. Dopodiché nel Turno seguente muovete il vostro Colono potenziato tre volte nella Colonia Bernal Base del Giocatore Grigio per eseguire il quarto impianto come una operazione negoziata sul sito (N6). In cambio di

questi servizi trasferite il possesso della vostra seconda Colonia Bernal che diventa la sua seconda Colonia Bernal.

4C. Nativi Spaziali e Potenziammenti Cibernetici

I Coloni Umani sono di due tipi: **terrestri** (a loro agio sui pianeti con gravità terrestre e Colonie Bernal) e **nativi spaziali** (a loro agio a bassa gravità ed elevate radiazioni). I Coloni di tutti i tipi vengono potenziati se viene impiantato loro un **potenziamento**, una pedina che rappresenta modifiche tecnologiche per gli Umani, e modifiche biologiche per i Robot⁹. Le pedine vengono piazzate su una carta Coloni attraverso l'*operazione di impianto* **(4C4)** per migliorare le loro capacità.

4C1. Coloni Nativi Spaziali

Il **Modulo 4** aggiunge nuove carte Coloni chiamati **nativi spaziali**, cyborg Umani i cui corpi atrofizzati non possono essere separati dai loro supporti vitali, di locomozione e dai loro arti potenziati. Le loro carte hanno l'*icona nativi spaziali*. A differenza dei terrestri (i Coloni aggiunti nel *Modulo 2*), i nativi spaziali hanno sangue artificiale e sono immuni ai tumori. Nonostante siano Umani (vedere il Glossario) supportano l'uguaglianza dei Robot durante l'*emancipazione* **(2A6b)**.

FACILE DIMENTICARE: I Coloni terrestri sono Umani (non Robot). Anche i Coloni nativi spaziali sono Umani (non Robot). I Robot Non Emancipati sono non Umani e non nativi spaziali (ma vengono pescati dalla coda dei nativi spaziali). I Robot Emancipati sono Umani e nativi spaziali. **[4C1]**

- a. Provenienza dei Coloni.** I Coloni possono essere Umani nativi spaziali, Umani terrestri o Robot.
- I Robot Emancipati **(2A6b)** vengono considerati Umani, Robot e nativi spaziali.
 - "Coloni" si riferisce a tutte le precedenti entità. Vedere il diagramma.
- b. Sterili.** I nativi spaziali e i Robot non possono ottenere il lato genitoriale del potenziamento cuore.

⁹ MIGLIORAMENTO CONTRO POTENZIAMENTO. Molti dei Miglioramenti sulle carte dei Coloni sono una combinazione di miglioramenti genetici e bionici, così come gli impianti cibernetici per comunicare con essi. Un caso estremo è il "cyborg inverso" che ha le capacità mentali in gran parte svolte da una corteccia esterna. In una missione interstellare i miglioramenti della biologia umana sono essenziali visto che i livelli di radiazioni attesi sono letali per i normali essere umani. Nel prossimo gioco della serie di **High Frontier – Interstellar** – gli umani si sono ulteriormente suddivisi in cyborg specializzati: i cyborg maschi con corpi potenziati, e i cyborg inversi femmina con corpi che possono riprodurre umani e cervelli fortemente potenziati.

4C2. Eso-Migrazione dei Nativi Spaziali (nuova opzione per l'azione gratuita esomigrazione)

In questo Modulo si gioca con 2 *code* (**2A2b**): una per i Coloni Umani del *Modulo 2* (chiamati **terrestri**) e l'altra per tutti i Coloni Umani da questo Modulo (chiamati **nativi spaziali**) in aggiunta ai Robot da entrambi i Moduli. Se avete almeno una *Colonia BEO* (**4C2a**) potete scegliere se eseguire l'esomigrazione dalla *code* dei nativi spaziali. Facendo questo entrate nell'*Unione degli Spaziali* e dovete Scartare tutti i Coloni terrestri. Una volta entrati nell'unione non potete più pescare Coloni terrestri (a meno che non abbiate più Coloni). Se esiste l'unione degli spaziali (**4C2e** o **4F2f**) nessun giocatore può conservare Coloni (inclusi i Robot in Mano) da entrambe le *code*.

ESEMPIO [4C2]: Create una Colonia su Cerere, e in un Turno successivo Ancorate una Colonia Bernal. La vostra Colonia su Cerere vi dà la possibilità di eseguire una esomigrazione dalla *code* dei nativi spaziali. Le prime 3 carte che pescate sono Robot, ed infine pescate un Umano, che va nella vostra Pila Bernal. Esaminate i 3 Robot, ne scegliete uno, e rimescolate gli altri due nella *code* dei nativi spaziali.

a. Colonia Oltre l'Orbita Terrestre. Non potete eseguire una esomigrazione dalla *code* dei nativi spaziali a meno che dall'inizio del Turno non possediate una *Colonia BEO* (**4A7d**).

FACILE DIMENTICARE: Questo significa che non potete pescare un nativo spaziale quando Dismettete un Colono per costruire la vostra prima Colonia in un Sito. (Questo perché avete bisogno di una colonia spaziale prima di poter avere un nativo spaziale). [4C2a]

ESEMPIO [4C2a]: Avete una Colonia Bernal Base Ancorata, dopodiché industrializzate la vostra prima Fabbrica. Usate il vostro Colono per trasformarla in una Colonia, e quindi eseguite una esomigrazione per avere un nuovo Colono. Questo nuovo Colono non può essere un nativo spaziale, perché questa è la vostra prima Colonia al di fuori della vostra Colonia Bernal e non esiste come Colonia BEO dall'inizio del Turno (è troppo presto per far nascere un nativo spaziale).

b. Eso-Migrazione dei Nativi Spaziali. Pescate la carta in cima alla *code* dei nativi spaziali, seguendo le normali regole per l'esomigrazione¹⁰.

¹⁰ COLONIZZAZIONE DEI TERRESTRI. Nel Sistema Solare, gli umani adattati alla gravità terrestre possono vivere in modo confortevole in Colonie Bernal in rapida rotazione, o

- Se Vengono Pescati più Robot, sceglietene uno secondo **4A6i**, dopodiché Scartate gli altri e mischiate la coda.
- c. Entrare nell'unione degli Spaziali.** Se mettete in gioco un nativo spaziale Scartate immediatamente (non è una Azione Criminale) tutti i vostri terrestri in gioco, dopodiché eseguite una *eso-migrazione* (**2A6**), pescando dalla coda dei nativi spaziali.
- d. Eso-Migrazione dei Terrestri.** Se avete Coloni nativi spaziali, inclusi i Robot in Mano, siete un membro dell'*Unione degli Spaziali* e non potete eseguire una *eso-migrazione* dalla coda dei terrestri.

FACILE DIMENTICARE: Una volta ottenuti Coloni nativi spaziali non potete scegliere di avere dei terrestri a meno che non Scartiate tutti i vostri Coloni nativi spaziali. [4C2d]

- e. Rank & File.** Se la coda dei nativi spaziali è vuota o contiene solo Robot quando volete pescare da essa, la vostra *eso-migrazione* emancipa i Robot secondo **2A6b**. Se dopo l'emancipazione la coda dei terrestri o la coda dei nativi spaziali è vuota, i giocatori devono eseguire le *eso-migrazioni* dall'altra coda (anche se non rispettano i requisiti *basati sullo spazio*). L'*Unione degli Spaziali* è sciolta, per cui **4C2c** and **4C2d** vengono ignorati.

4C3. Pedine Potenziamento

Queste pedine rappresentano impianti cibernetici e possono essere di 6 forme, elencate nella tabella sottostante. Le pedine Potenziamento vengono piazzate sui Coloni o rimosse da questi con una *operazione di impianto* (**4C4**), vengono solitamente rimosse con la Dismissione. Le abilità attribuite dipendono dal lato che viene scelto durante l'impianto (**4C4f**), Vedere la tabella sottostante.













- a. Gestione delle Pedine.** Ogni giocatore ha una pedina di ogni tipo nella sua Riserva. Se una pedina viene Scartata ritorna nella Riserva di quel giocatore. Una pedina utilizzata su un lato impedisce di essere utilizzata sull'altro. Le pedine non sono negoziabili.

SUGGERIMENTO: Se utilizzate le bustine potete mettere le pedine al loro interno, se hanno un volume sufficiente, come in Expedition Zetta. [4C3]

ESEMPIO [4C3]: Un rifornimento dalla fabbrica in un Sito con un Colono minatore genera 2 Isotopi (1, più 1 per il Colono). Se la







negli aerostati di Venere, Saturno, Urano e Nettuno. C'è molto spazio per prosperare e avere figli. D'altra parte, solo i nativi spaziali possono essere in grado di colonizzare la "magnifica desolazione" dei pianeti rocciosi, dei pianeti nani e dei satelliti. – Pawel Garycki, 2022.

raffineria "Femto-chimica" è presente, ognuno di questi viene raddoppiato dall'Abilità della raffineria, per un totale di 4 Isotopi. Vedere l'Esempio 4A7k. In ogni caso il potenziamento del motore fornirà 1 Isotopo aggiuntivo (3 in totale con il solo minatore, 5 in totale con "Femto-chimica").

TABELLA POTENZIAMENTI [4C3]				
POTENZIAMENTO	ICONA 1	ABILITÀ (lato 1)	ICONA 2	ABILITÀ (lato 2)
1. Melma Addomesticata		Una Fabbrica nello stesso luogo può, con una produzione ET, creare prodotti di Tipo Spettrale C in aggiunta al Tipo Spettrale del Sito.		Aggiungete 1 Idratazione ai Siti nello stesso luogo durante le operazioni di prospezione e rifornimento in sito.
2. Guardiani		Aggiungete una piattaforma a raggi di particelle ISRU = 1 nello stesso luogo.		Aggiungete una piattaforma rover ISRU = 2 nello stesso luogo.
3. Supporto Vitale		Può essere impiantato solo su Coloni terrestri e attiva la <i>genitorialità</i> (4C5), permettendovi di creare il vostro Colono perfetto.		Durante una operazione di raccolta fondi potete eseguire un movimento aggiuntivo di un delegato.
4. Ricettacoli Ibernazione		Questo Colono impiantato diventa di Massa 0.		Vi permette di prendere Aqua ovunque per pagare un FINAO.
5. Batterie		Aggiungete nello stesso luogo un Generatore a Impulsi A Bordo (2C3).		Aggiunge nello stesso luogo un Reattore Esotico A Bordo (2C3).
6. Motore		Un rifornimento dalla fabbrica nello stesso luogo che produce Isotopi riceve un Isotopo aggiuntivo, applicato dopo tutti gli altri modificatori del rifornimento.		Un rifornimento dalla fabbrica nello stesso luogo che produce Aqua riceve 2 Aqua aggiuntive, applicati dopo tutti gli altri modificatori del rifornimento.

4C4. Impianti (Nuova Operazione)

Questa Operazione piazza una o più *pedine potenziamento* (4C3) su un qualsiasi numero di Coloni (terrestri, nativi spaziali, e/o Robot) che si trovano nello stesso luogo di una Colonia Bernal Ancorata. Le pedine sono nelle **forme cibernetiche** (motore, batterie, ricettacoli, supporto vitale, guardiani, melma addomesticata); dovete avere le icone corrispondenti nei contratti completati per poterle impiantare. Inoltre, dovete avere almeno una *Colonia BEO* (4C2a) (simula le condizioni presenti nello spazio che portano ad un potenziamento).

ICONE CIBERNETICHE [4C4]	
	Melma Addomesticata
	Guardiani
	Supporto Vitale
	Ricettacoli Ibernazione
	Batterie
	Motore

- a. Prerequisiti di Luogo.** Questa Operazione deve essere eseguita nella vostra Colonia Bernal Ancorata (o nella Colonia Bernal Ancorata di un avversario se c'è stato un negoziato o se la Legge è *libertà di circolazione* 05f).
- b. Nello spazio.** Per eseguire questa Operazione dovete avere fin dall'inizio del vostro Turno almeno una *Colonia BEO* (4C2a). Se state giocando con il *Modulo 3*, la vostra Colonia Bernal Base ET vale come Colonia BEO.
- c. Prerequisiti di Portafoglio.** Dovete avere le cibernetiche nel vostro portafoglio (incluse le *imprese consociate* 4B8a) con le icone per ognuna delle pedine che volete impiantare.
- d. Limiti sugli Impianti.** Ogni Fazione è limitata a una pedina potenziamento di ogni forma.
- e. Rimpiazzare i Potenzamenti.** Prima di una Operazione di impianto potete rimuovere le pedine potenziamento da Coloni nello stesso luogo, cosa che vi permette di impiantarle nei Coloni indicati nel prossimo punto. Le pedine che vengono rimosse (attraverso questa Operazione o con la Dismissione del Colono) vengono rimesse nella vostra riserva, per essere riutilizzate in seguito.
- f. Scegliere il Lato del Potenzamento.** Piazzate una o più pedine valide sopra al Colono (o Coloni) scelti. Potete scegliere il lato-1 o il lato-2 di ogni pedina, a seconda dell'Abilità che si vuole ottenere (4C3).
- g. I Coloni Industriali** possono eseguire l'Operazione di impianto come azione gratuita una volta per turno (4A7g).
- h. Genitorialità.** Il lato genitorialità del potenziamento Supporto Vitale può essere impiantato solo su terrestri (4C5a) e ha effetto immediato (4C5b). Se rimpiazzato, vedere 4C5f.

ESEMPIO [4C4]: Ancorate la vostra Colonia Bernal Base "Ascensore Spaziale GEO" nella GEO. Ricordate che questo richiede un tiro

rischio epico (2B4i), cosa che fa attivare la *monetizzazione degli isotopi* (4D1), e fa girare i contratti sul loro lato-oro. Questo fa esomigrare gli "Osservatori Vaticani". Dato che avete una Colonia BEO su Cerere potete fare un impianto sugli Osservatori. Le cibernetiche sul vostro contratto completato comprendono due cuori e un esagono, per cui utilizzate una Operazione per impiantare il cuore (con il lato genitorialità verso l'alto) e il guardiano (con il lato raggi di particelle verso l'alto), piazzandole sulla carta Coloni. Vedere il prossimo esempio per gli effetti della pedina genitorialità.

FACILE DIMENTICARE: Se rimpiazzate un potenziamento genitorialità da un Colono ad un altro, la pedina figlio si resetta secondo 4C5f. [4C4e]

4C5. Genitorialità

Il potenziamento Supporto Vitale (forma cuore, lato-1) può essere impiantato solo in Umani terrestri, dato che la genetica dei nativi spaziali subisce l'effetto di un ambiente con radiazioni elevate. Questo potenziamento attiva la **genitorialità**:

- a. Prerequisiti della Riproduzione.** La pedina potenziamento cuore sul lato genitorialità può essere piazzata solo su Coloni terrestri e non può essere piazzata su Robot o nativi spaziali.
- b. Anni della Preadolescenza.** Quando questa pedina viene impiantata piazzate la vostra *pedina bambino* (**4A2m**) nel Ciclo delle Macchie Solari, 9 anni nel futuro. In questo periodo il Colono bambino è considerato parte del potenziamento cuore dei suoi genitori.
- c. Maggiore Età.** Quando il Cubetto delle Macchie Solari si muove oltre la pedina bambino, all'inizio del vostro prossimo Turno il bambino avrà compiuto dieci anni. Il Colono con la pedina Supporto Vitale viene Dismesso e rimpiazzato nello stesso luogo da un Colono *terrestre* (**4C5g**) di vostra scelta. Potete consultare l'intero mazzo dei Coloni terrestri e scegliere quello che diventerà il vostro bambino. Dopo mischiate il mazzo. Questo non provoca alcun piazzamento di delegati.

TALE PADRE, TALE FIGLIO: Dato che la genitorialità Dismette prima i genitori, Potete scegliere quel Colono come figlio. [4C5c]

NOTA: Se l'Abilità di una carta permette la genitorialità ai nativi spaziali, il figlio verrà scelto dalla coda dei nativi spaziali (non Robot) al posto della coda dei terrestri. [4C5c]

FACILE DIMENTICARE: La Maggiore Età può richiedere una *Variazione della Massa a Secco* (F2). [4C5c]

- d. Bambino Prodigo.** Se alla maggiore età i Coloni genitori si trovano nella loro *colonia di miglioramento* (**2A3a**), nella colonia di miglioramento del bambino, in un *laboratorio* (**2A3c**), o se i genitori vengono Migliorati, il bambino entra in gioco sul suo lato Migliorato (Lato Viola).
- e. Eredità.** L'adolescente eredita tutti i potenziamenti (incluso il cuore ma non sul lato genitorialità) dei Coloni ritirati (i suoi genitori). Rimuovete la pedina bambino dal Ciclo delle Macchie Solari.

f. Orfani. Se la pedina genitorialità viene rimossa (includendo il Colono che viene Dimesso, o se la genitorialità viene rimossa da un rimpiazzo **(4C4e)**), togliete la pedina bambino dal Ciclo delle Macchie Solari.

ESEMPIO [4C5]: I vostri "Osservatori Vaticani" dell'esempio precedente praticano un concepimento (con relativo scandalo) nell'ultimo anno della stagione blu. Piazzate la pedina bambino 9 anni nel futuro, nel primo anno della prossima stagione blu. Quando il Cubetto delle Macchie Solari si sposta nel secondo anno della stagione blu, gli Osservatori Vaticani nella vostra Colonia Bernal Migliorata vengono Dismessi nella loro coda (probabilmente con scomunica papale). Scegliete "Malcolm" come successore. Dato che i suoi genitori erano in un Laboratorio, entra in gioco sul lato Migliorato come il prodigio "Uomo del Rinascimento". Riceve il Potenzamento sul suo lato "mossa aggiuntiva di un delegato".

4C6. Coloni Potenzati

Un Colono Potenzato è un Colono (Umano o Robot) in cui è stata impiantata almeno una *pedina potenziamento* **(4C3)**.


- a. Umani Potenzati e Robot Potenzati.** Gli Umani (sia terrestri che nativi spaziali) possono evitare o causare Azioni Criminali, raccogliere gloria e riparare Anomalie, e se vengono volontariamente Dismessi viene commessa una Azione Criminale. I Robot non hanno queste capacità a meno che non vengano *emancipati* **(2A6b)**. Vedere Umani e Robot nel glossario.
- b. Miglioramento.** Se un Colono viene Migliorato, spostate i suoi potenziamenti sul Lato Viola del Colono.
- c. Morte o Colonizzazione.** Se un Colono viene Dismesso (non a causa di genitorialità) scartate i suoi potenziamenti nella vostra Riserva. Questo include anche l'utilizzo in una *colonizzazione* **(17e, G3)**.

ESEMPIO [4C6c]: Durante l'Anarchia decidete di Uccidere/Suicidare i vostri Coloni abbandonati su Marte dopo aver completato un contratto. Il potenziamento Ricettacolo ritorna nella vostra Riserva.

FACILE DIMENTICARE: Una volta che un Colono ha ricevuto alcuni potenziamenti, è meglio utilizzare il vostro Equipaggio per la colonizzazione, per evitare di dover reimpiantare i potenziamenti sul nuovo Colono eso-migrato. [4C6c]

4C7. Miglioramento (Operazione che sostituisce la versione nei Moduli 1 e 2)

Questa Operazione gira una carta in una Pila sul suo Lato Viola (migliorato). **4C7a,b,c,d** sono uguali alle regole dei *Moduli 1 e 2* **(1A5 e 2A3)**, mentre **4C7e** è un nuovo prerequisito presente solo nel Modulo 4. In breve, per eseguire l'Operazione di Miglioramento, dovete portare il Colono (o i Coloni) con un certo numero di *pedine potenziamento* **(4C3)** uniche e la carta che viene Migliorata in una Colonia di Miglioramento o in un Laboratorio Colonia Bernal.

- a. Icona Cupola.** Questa indica il tipo di Colonia dove si può eseguire un Miglioramento. Esistono 5 tipi:
 - Colonia Spettrale se è presente il Tipo Spettrale indicato **(D, H, S, etc.)**
 - Colonia Sottomarina ()

- Colonia Astrobiologia (🌱)
- Colonia Atmosferica (🌍)
- Colonia di Spinta (▶)

b. Laboratori come Siti di Miglioramento. Una Colonia Bernal Ancorata e Migliorata è sempre una Colonia valida per il Miglioramento di carte Coloni, Cargo e Propulsori GW (**2A3c**).

c. Negoziati. Per eseguire il Miglioramento la Colonia o il Laboratorio devono essere del vostro colore oppure del colore di un avversario attraverso un *negoziato* (**N6**).

d. Dismettere le Carte Migliorate. Eccetto che per le vendite di Robot (**2C2a**) e i trasferimenti di Robot (**Nb**), le Carte dal Lato Viola non possono essere vendute sul mercato libero (**I3b**) o incluse in un trasferimento di una Pila (**N3**). Possono essere Dismesse involontariamente, ma vedere **1B7** e **2C2**. Possono essere Dismesse Volontariamente (Azione Criminale per i Coloni Umani) e quindi, vendute o trasferite dalla vostra Mano. Ritornano in gioco sul Lato Bianco o Nero quando lanciate in orbita (Colonie Bernal), esomigrate (Coloni Umani) o come Produzione ET (Robot, Cargo e Propulsori GW).

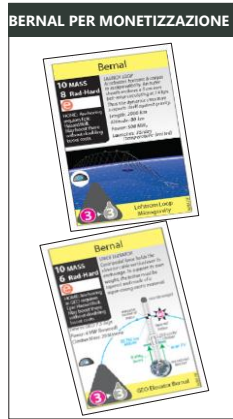
e. Coloni Migliorati (nuovo Prerequisito per il Miglioramento). Per Migliorare un vostro Colono (o Coloni) devono essere presenti un certo numero di pedine potenziamento uniche:

- **Per Migliorare il Vostro Colono.** Il Colono che viene Migliorato deve avere almeno 1 potenziamento.
- **Per Migliorare il Vostro Cargo.** Il Colono (o i Coloni) che eseguono il Miglioramento devono avere almeno 2 differenti potenziamenti.
- **Per Migliorare la Vostra Colonia Bernal.** Il Colono (o i Coloni) che eseguono il Miglioramento devono avere almeno 3 differenti potenziamenti. La Colonia che esegue il Miglioramento deve essere una Colonia di Superficie..
- **Per Migliorare il Vostro Propulsore GW in un Propulsore TW.** Il Colono (o i Coloni) che eseguono il Miglioramento devono avere almeno 4 differenti potenziamenti. Dovete aver anche completato almeno un contratto sul Lato Oro (**4B1b**) o un *contratto Exodus* (**4B1c**).

FACILE DIMENTICARE: Per essere Migliorate le Colonie Bernal devono sempre essere Colonie Bernal Ancorate adiacenti alla loro Colonia di Miglioramento (2A3b). [4C7]

ESEMPIO [4C7a,e]: Avete 2 Coloni, uno con un potenziamento batterie e uno con un potenziamento motore. Sono sufficienti per Migliorare il vostro Cargo. Il vostro "Cargo a Vela Frammentata di Fusione" riporta M come Colonia di Miglioramento. Per questo lo fate arrivare assieme ai Coloni nella vostra Colonia su Lutetia ed eseguite una Operazione di Miglioramento per girarlo sul suo Lato Viola.

4D. Banca degli Isotopi (Moduli 1 e 2)



La grande disponibilità di acqua sulla Terra e l'estrazione di isotopi rari utilizzati come carburanti (Carburanti di Isotopi) fa collassare il mercato di Aqua, rendendo i Carburanti di Isotopi il nuovo standard. Il mercato del lavoro fa sì che i costi per i FINAO in Aqua raddoppino. I Carburanti di Isotopi vengono rappresentati da perle oro, e se immagazzinati in una Banca possono essere venduti per 10 Aqua (**4D1d**). Tutti gli isotopi riservati per l'astronave interstellare sono permanentemente immagazzinati nella **banca degli isotopi**, il luogo per il rifornimento e la partenza dell'astronave interstellare *Exodus*.

4D1. Monetizzazione degli Isotopi (modifica dal Modulo 3 (3B5))

Nel *Modulo 1*, le perle oro che rappresentano il Carburante di Isotopi per l'astronave interstellare possono essere usate per il *rifornimento dalle fabbriche (1C1a)* nelle Fabbriche con lo stesso Tipo Spettrale del vostro propulsore GW, nel caso in cui ne abbiate uno. Questo Tipo Spettrale viene definito il vostro **isotopo standard**. Il primo giocatore che stabilisce il suo isotopo standard producendo la prima perla oro per il suo propulsore GW/TW fa iniziare la monetizzazione degli isotopi¹¹. Questo può iniziare anche per **4D1a**. Questo evento fa raddoppiare i costi FINAO per tutti i giocatori. Le perle oro trasportate e immagazzinate nella Banca di un giocatore possono essere usate come valuta (al valore di 10 Aqua ognuna) per le aste, FINAO, etc.

- a. Costi FINAO Raddoppiati.** i costi *FINAO (H7e)* sono istantaneamente e permanentemente raddoppiati per tutti i giocatori (inclusi quelli con l'abilità di fazione Open Source) se avviene uno di questi eventi:
- Il *Cappio Lofstrom (2B4f)* o l'*Ascensore Spaziale in GEO (2B4i)* viene Ancorato come Colonia Bernal Base. Quest'ultimo deve essere effettuato nella GEO.
 - Viene prodotta la prima perla oro di Carburante di Isotopi (**1C1a**).
 - (solo *Modulo 3*). Viene Ancorata la prima *Colonia Bernal Base ET (3F1)*.
- b. Deprezzamento (Modificato dal Modulo 3).** Se non avete un *isotopo standard* e la vostra Banca riceve un Isotopo attraverso il commercio, convertitelo in 10 Aqua (con l'Isotopo piazzato nel mercato terrestre secondo **4D1d**). Dovete anche convertire gli FT secondo **F4d** o **G2**.
- c. Permanenza dell'Isotopo Standard.** Vedere **1Cb**.
- d. Conversione Blu/Oro (Nuovo nel Modulo 4).** Potete trasportare perle oro nella vostra Banca o Cassaforte per Isotopi. Come azione gratuita o in un pagamento effettuato nella vostra banca potete vendere 1 Isotopo per 10 Aqua. Ogni isotopo

¹¹ La MONETIZZAZIONE DEGLI ISOTOPI descrive il crollo del mercato di Aqua, come risultato del fatto che la LEO non è più un crocevia spaziale, rimpiazzata dalle Colonie Bernal in aree ricche di acqua. La nuova economia delle materie prime si basa sugli isotopi, il tipo di materiali necessari per i reattori nucleari puliti, sia sulla Terra che sulle astronavi interstellari, assetate di energia in egual misura.

venduto viene piazzato (non posseduto da nessuno) sulla mappa sulla Terra (a rappresentare il mercato terrestre). Come azione gratuita potete acquistare Isotopi non posseduti nel mercato terrestre e piazzarli nella vostra Banca al costo di 10 Aqua ognuno.

e. Transazioni di Perle Oro nella Banca (Uguale a 3B5c). Se la vostra Banca riceve perle oro in una transazione (ovvero da negoziati o aste), nel momento in cui lasciano la vostra Banca diventano automaticamente il vostro isotopo standard.

ESEMPIO [4D1e]: Avete un propulsore “mini-magnetico Orione” che volete portare attraverso un Rischio e avete bisogno di pagare i programmatori per un FINAO. Rifornite di un Isotopo nella vostra Fabbrica M e lo trasportate con un Cargo fino alla Colonia Bernal che funge da vostra Banca. Dopodiché pagate i programmatori 1 perla oro, e ricevete 2 Aqua come resto. La perla oro spesa viene piazzata sulla mappa sulla Terra.

ESEMPIO [4D1e]: Il vostro Propulsore GW si sposta verso la vostra Colonia Bernal per depositare 3 Isotopi nella vostra Banca. Spendete 1 Isotopo per il FINAO per il movimento del Cargo, ottenendo 2 Aqua come resto. Questa perla oro, invece di andare nella Riserva, viene piazzata sulla mappa sulla Terra.

4D2. Creare la Banca degli Isotopi (novità del Modulo 4)

Una Banca degli Isotopi è il Fort Knox del Sistema Solare, una Colonia Bernal dove vengono permanentemente immagazzinate tutte le riserve di Carburante di Isotopi (vedere il glossario) per l’astronave interstellare chiamata Progetto *Exodus*. In quanto cantiere per la costruzione dell’astronave interstellare, rende attivi i contratti *Exodus*. Il giocatore che possiede la Colonia Bernal della Banca degli Isotopi viene chiamato il **banchiere degli isotopi** e riceve il *distintivo del banchiere (4A2o)*. Durante il punteggio, gli isotopi nella Banca degli Isotopi/astronave interstellare vengono conteggiati nel *totale degli isotopi (4E3a)*.

ESEMPIO [4D2]: Eseguite una Produzione ET di un propulsore GW “Fissione-Fusione a catalizzazione di antimateria” (Tipo Spettrale S) e eseguite un rifornimento da fabbrica per 1 Isotopo. La vostra seconda Colonia Bernal, Ancorata su Helena, di Tipo Spettrale S, diventa la banca degli isotopi. Piazzate la pedina dell’astronave interstellare sotto la vostra Colonia Bernal su Helena.

a. Colonia Bernal Fondatrice. Dovete creare la banca degli isotopi e diventare il banchiere degli isotopi, se nel vostro Turno, non esiste ancora una banca degli isotopi e avete:

- **Un isotopo standard** (ovvero avete prodotto carburante di isotopi per il vostro propulsore GW/TW secondo **1Cb**). Questo fa girare il mazzo dei contratti secondo **4B1b**.
- **Una Colonia Bernal BEO** (ovvero una Colonia Bernal non Base Ancorata, vedere **4A7d**) con una Fabbrica di Superficie dello stesso tipo spettrale del vostro isotopo standard. (Questa può essere una Fabbrica di Superficie di un avversario). Se state utilizzando il *Modulo 3*, la banca degli isotopi può essere una Colonia Bernal Base ET.

FACILE DIMENTICARE: Se Ancorate una Colonia Bernal su una Fabbrica di Superficie di un avversario, non ottenete automaticamente il permesso di utilizzarla. [4D2a]

- b. Piazzare la Pedina dell'Astronave (4A2l).** Per indicare che una Colonia Bernal è la banca degli isotopi, piazzate sulla mappa vicino ad essa la pedina dell'astronave interstellare. Anche se questa pedina viene separata per viaggiare come un razzo, la Colonia Bernal della Banca degli Isotopi e il banchiere degli isotopi vengono assegnati in modo permanente.
- c. Il Mazzo dei Contratti Exodus Diventa Attivo (4B1c).** Rimuovete la pedina dell'astronave dal *mazzo dei contratti Exodus (4A5f)* per attivarlo; questo mazzo ora è disponibile per le *aste per i contratti (4B3c)*, ed è influenzato dagli eventi di ispirazione.
- d. La Plancia della Pila dell'Astronave Interstellare (4A2h)** viene data al creatore della Banca degli Isotopi (ovvero al banchiere degli isotopi). Ha uno spazio per la **Pila dell'Astronave** posizionata nella Banca degli Isotopi, e 6 **caseforti degli isotopi** per immagazzinare il carburante di isotopi consegnato da ogni giocatore.
- e. Dismissione.** La Colonia Bernal della Banca degli Isotopi, la Pila dell'Astronave e le caseforti degli isotopi non possono mai essere Dismessi volontariamente.
- f. Trasferimenti del Carburante di Isotopi.** Gli isotopi immagazzinati nella banca degli isotopi sono una eccezione rispetto ai carburanti di isotopi standard.

RICORDATE: Gli Isotopi (perle oro) trasportati come Carico contano come Massa = 1 ciascuno sulla Massa a Secco. [4D2f]

FACILE DIMENTICARE: Una volta che un Isotopo viene spostato nella banca degli isotopi non può essere rimosso dato che viene destinato ad essere carburante per l'astronave interstellare. Questi depositi verranno solitamente effettuati nella fase avanzata della partita. [4D2f]

- **I Carburanti di isotopi nella Banca degli isotopi** possono essere oggetto di negoziati, acquistati o venduti tra due caseforti degli isotopi ma non possono mai essere spostati al di fuori di queste.
- **Depositi di Carburanti di Isotopi.** Gli isotopi possono essere trasportati alla banca degli isotopi e depositati nella vostra cassaforte degli isotopi ma non possono mai venire prelevati.
- g. Abilità Speciali.** Il banchiere degli isotopi conserva la sua abilità di fazione e i profitti della Colonia Bernal anche nel caso in cui le sue Colonie Bernal Base fossero disancorate.
- h. Bonus Minerari.** Le *operazioni di rifornimento di isotopi (1C1a)* alla banca degli isotopi o nella sua Fabbrica di Superficie da parte del banchiere degli isotopi (o in una Pila posseduta da un giocatore che ha ricevuto il permesso di utilizzare la Colonia Bernal o la Fabbrica) ricevono 1 isotopo extra. Questo rifornimento bonus è in aggiunta, ma separato da, altre Abilità di rifornimento (es. coloni minerari).
- i. Disancoramento Involontario.** Se la Colonia Bernal banca degli isotopi viene involontariamente disancorata, viene Dismessa.
 - **Disancoraggio in Combattimento (Modulo 3).** Se disancorata in combattimento, la Colonia Bernal della banca degli isotopi può essere nuovamente ancorata secondo **2A5**.

- La **Dismissione** della Colonia Bernal della banca degli isotopi fa Dismettere anche i suoi isotopi, facendo ritornare la partita nello stato antecedente la banca degli isotopi.

FACILE DIMENTICARE: Quando diventate il banchiere degli isotopi o il comandante, conservate queste cariche in modo permanente.

ESEMPIO DI RIFORNIMENTO: Dato che il Modulo 4 utilizza il rifornimento speciale degli isotopi (4A8), se fate un rifornimento con $2x + 2x + 2$ minatori + banchiere degli isotopi + pedina aumento 1 isotopo, produrrete 1 isotopo, due raddoppi = 3 isotopi, 2 minatori = 3 rifornimenti (per cui $3 * 3 = 9$), + 1 per la pedina, + 1 per il banchiere degli isotopi = 11. [4D2i]

4D3. Il Balzo Disperato Verso le Stelle

Se la *pila dell'astronave* (**4D3d**) ha un propulsore TW Operativo e sufficiente carburante di isotopi, il *comandante prescelto* (**4D3b**) può lanciarla dalla banca degli isotopi Ancorata come una **astronave della disperazione**. Per il movimento su mappa viene utilizzata la pedina dell'astronave.

a. Prerequisiti dell'Astronave della Disperazione. Per partire dalla banca degli isotopi, l'astronave ha bisogno dei seguenti requisiti:

- Un Propulsore TW e i supporti necessari per renderlo Operativo senza ricorrere ai postbruciatori.
- Coloni Migliorati. Più di 1 può essere a bordo, ma massimo 1 per giocatore. Uno di loro diventerà il comandante.
- Per la Partenza e l'Uscita dalla Mappa, il *totale degli isotopi* (**4E3a**) deve essere almeno quello della riga "MIN. DISPERAZIONE", nella Tabella 4E3.

b. Scegliere i Passeggeri e il Comandante. In ordine di turno, i giocatori con Coloni migliorati nella banca degli isotopi ne può scegliere uno da aggiungere alla pila astronave (**4A2h**). Per la partenza deve esserne presente almeno uno. Il passeggero con più carburante di isotopi nella banca degli isotopi diventa **comandante**, (il banchiere degli isotopi decide in caso di parità), e riceve il *distintivo del comando* (**4A2o**). Lo conserverà fino alla fine della partita, quando l'astronave uscirà dalla mappa, o quando ci sarà un *ammutinamento* (**4D3h**). Dovrà lanciare l'astronave nel suo Turno e prendere tutte le decisioni sul viaggio. Se si sta giocando la *campagna con Interstellar* (**4E5c**), si può aggiungere un Cargo Migliorato e/o una Colonia Bernal.

c. Partenza Disperata della Exodus. Il disperato balzo verso le stelle trasporta come carico solo i passeggeri e tutto il carburante di isotopi sulla plancia della banca degli isotopi (si suppone che sia presente a bordo anche una copia del Propulsore TW).

- **Partenza.** Se un giocatore inizia il suo Turno con il *distintivo del comando*, dovrà eseguire il movimento dell'astronave (iniziando dalla pedina della Colonia Bernal della banca degli isotopi). Con il primo movimento dalla pedina della Colonia Bernal si disattiva il mazzo dei contratti *Exodus*, e rimarrà disattivato fino a quando la pedina dell'astronave rimarrà sulla mappa. I contratti con la destinazione "banca degli isotopi" ora hanno la destinazione "astronave".
- **Fine della Partita Exodus.** Se rimane più di un Dischetto Anzianità, rimuoveteli tutti tranne uno dalla partita, e piazzate l'ultimo sul Ciclo delle Macchie Solari, 9 turni avanti al cubetto del primo giocatore. La partita terminerà quando il cubetto del primo giocatore si sposterà oltre al Dischetto Anzianità.

SUGGERIMENTO: Non è una buona idea far partire l'astronave entro due Turni dal limite di anzianità se la destinazione è Giove. [4D3c]

SUGGERIMENTO: Potete usare la pedina dell'astronave presente in Interstellar come astronave della disperazione. [3D4c]



d. Movimento della Exodus. Il comandante fa muovere la pedina astronave (contenente la Pila astronave) come un nuovo tipo di Pila Razzo, la **Pila Astronave**. Un propulsore TW operativo fornisce una spinta effettiva di 1, o 2 con i *postbruciatori* (consumando 1 Isotopo dal totale degli isotopi del comandante, senza fornire raffreddamento). L'astronave ha 3 Pivot Bonus, può usare l'assistenza da fabbrica e non può essere trainata o usare una Centrale Solare Satellitare¹².

- **Blocco sul Carico.** Una volta partita l'astronave non può cambiare il suo Carico (non può fare trasferimenti di carico, rifornirsi, fare Dismissioni, scambi o negoziati) può solo ricevere Isotopi e/o Coloni Migliorati attraverso trasferimenti di carico.

FACILE DIMENTICARE: L'astronave segue le regole di movimento dei razzi, se tutti i passeggeri muoiono (es. Tiri CME) la missione continua senza equipaggio. [4D3d]

e. Anarchia dell'Exodus. La partenza dell'astronave causa Anarchia fino a quando l'astronave non esce dalla mappa.

FACILE DIMENTICARE: Gli altri veicoli spaziali non possono fermarsi nello spazio dell'Oberth Solare, per cui solo armi a distanza/kamikaze possono essere utilizzate per attaccare qui l'astronave. [4D3e]

f. Costi FINAO del Balzo Verso le Stelle Raddoppiati. L'astronave paga doppi costi FINAO.

FACILE DIMENTICARE: L'astronave paga doppi costi FINAO, cosa che fa diminuire la praticità dell'uscita Giove-Sole-Giove. Gli altri giocatori possono aiutare il comandante a pagare le 48 Aqua per i 3 FINAO. [4D3f]

g. Uscita dell'Exodus. Quando l'astronave prende una delle tre uscite *ad astra* sulla mappa (**1D1b**), le sue carte e gli isotopi vengono bloccati.

- **Uscita Sole-Nube di Oort.** Se raggiungete l'eliopausa (10:00 Ψ), si considera che abbiate completato l'uscita Sole-Nube di Oort.
- **Uscita Giove-Sole-Giove.** Se scegliete questa uscita, muovete l'astronave nell'*oberth solare* (**H8e**) (ma non subite il Rischio da Incidente dato che lo avete già subito nel percorso per l'uscita), dove rimarrà per due Turni (e potrà, se usate il **Modulo 3**, subire attacchi kamikaze, simili agli asteroidi erratici). Alla fine del secondo Turno, se l'astronave avrà ancora un propulsore TW Operativo, uscirà dalla mappa e il gioco terminerà alla prossima soglia di anzianità (**4D3c**)¹³.

¹² ASTRONAVE EXODUS. Sebbene la sua potenza sia dell'ordine dei terawatt, e una propulsione di circa nove nella scala di High Frontier, con una massa complessiva di oltre 200 ha una accelerazione piuttosto lenta (come un Cargo). I suoi 3 Pivot Bonus si basano su un impulso specifico stimato di 2.449 ksec (8% della velocità della luce).

¹³ USCITA GIOVE-SOLE-GIOVE. La rotta più efficiente in termini di consumo di carburante per uscire dal Sistema Solare inizia con un passaggio ravvicinato su Giove, azzerando la velocità orbitale dell'astronave e lanciandola verso il Sole. Il viaggio impiegherà poco più di un anno. Il motore verrà acceso al perielio, nel punto più vicino al sole. Il moltiplicatore

h. Fine della Partita per Ammutinamento. Se l'astronave non è uscita dalla mappa alla fine della partita, date al comandante la *pedina inadempiente* (4B6).

- **Disonore.** Il comandante deve anche dare il suo *distintivo del banchiere* (4A2o, se lo possiede) e il suo *distintivo del comando* (4A2o) al giocatore con un Colono a bordo e la quantità più alta di carburante di isotopi nella cassaforte degli isotopi, decidendo eventuali pareggi. Se non ci sono altri passeggeri questi distintivi vanno scartati.
- **Pagamento.** Il comandante deve distribuire almeno metà dei suoi Isotopi agli altri passeggeri (suddividendoli quanto più possibile in parti uguali).

4E. Fine Partita nel Modulo 4

4E1. Fine Partita nel Modulo 4

La partita termina quando viene preso l'ultimo Dischetto Anzianità.

FACILE DIMENTICARE: Il numero di Dischetti Anzianità può essere ridotto da un disperato balzo verso le stelle (4D3c). [4E1]

4E2. Calcolo del Punteggio a Fine Partita nel Modulo 4

Il punteggio viene calcolato come nel Regolamento Base (M2), o 3G1 se si utilizza il Modulo 3, con queste aggiunte:

- Gettoni PV.** I *Partner delegati consociati* (4B8b) del vostro colore contano come delegati a 1 PV ognuno.
- PV Contratti.** Ogni contratto completato vi dà i PV elencati. (Modulo 3) *Applicate un moltiplicatore come da PV per tangenti* (3G1a).
- Contratti Non Completati.** Se avete un contratto non completato (sia in ritardo, inadempiente, o altro), subite -1 PV per ogni Aqua non pagata per il completamento (o il doppio dell'anticipo se il contratto non è mai stato lanciato in orbita, vedere 4B5c,e). Dopodiché scartatelo e prendete la pedina inadempiente (prossimo punto), in caso di più giocatori la pedina va a quello con il debito più elevato.
- Pedina Inadempiente (4B6).** Ricevete PV negativi se avete la pedina inadempiente (-3 PV lato blu, -6 PV lato oro).

ESEMPIO [4E2d]: Terminate la partita dopo la creazione della banca degli isotopi con un contratto sul lato blu non completato con un anticipo di 16 Aqua e nessun pagamento. Anche la vostra avversaria ha un contratto non completato, con un anticipo di 14 Aqua e un pagamento sulla carta di 10 Aqua. Avete un debito maggiore di lei e ricevete la pedina inadempiente. Subite una perdita di $16 + 3 = 19$ PV, mentre lei subisce una perdita di 4 PV.

- Distintivo del Banchiere (4 PV).** Il banchiere degli isotopi riceve questo *distintivo* (4D2) se la banca degli isotopi è Ancorata.

f. Balzo Verso le Stelle del Progetto Exodus (4E4). Se c'è una banca degli isotopi che contiene un *totale degli isotopi (4E3a)* sufficientemente elevato avviene un **balzo verso le stelle** con un *calcolo del punteggio da progetto Exodus (4E4)*. Inoltre, deve essere presente alla banca degli isotopi un propulsore TW Operativo¹⁴.

• **Disperato Balzo Verso le Stelle (4D3).** Un calcolo del punteggio da Progetto *Exodus* avviene anche se l'astronave interstellare esce dalla mappa.

FACILE DIMENTICARE: Non deve essere presente un Colono (si presume che arriveranno in tempo per la partenza). [4E2f]

g. Pareggio. Risolvete ogni pareggio con la maggior quantità di Aqua. In caso di ulteriore parità la vittoria è condivisa.

4E3. Tabella del Rifornimento per l'Astronave Exodus

Utilizzate questa tabella se avviene un *disperato balzo verso le stelle (4D3c)* o un finale di partita *balzo verso le stelle (4E2f)*, attivando il *calcolo punteggio del Progetto Exodus (4E4)*. Viene indicato il totale degli isotopi (in base al numero dei giocatori) richiesto per raggiungere i 65 serbatoi di Carburante di Isotopi necessari per un balzo verso le stelle. Il giocatore che contribuisce con la quantità più alta di carburante di isotopi sceglierà il comandante dell'astronave (4D3b).

ESEMPIO [4E3]: Durante il balzo verso le stelle a fine partita, nella banca degli isotopi il Giocatore Bianco ha 8 Isotopi, il Giocatore Giallo ha 4 Isotopi e il Giocatore Verde ha 7 Isotopi più 4 Isotopi più 4 Isotopi guadagnati per il completamento del Futuro (ad astra) "Astronave a litio-ammoniaca congelati". Il totale degli isotopi è 23 ("Incauto" in una partita a 3 giocatori). Avendo la quantità più alta di isotopi il Giocatore Verde riceve il distintivo del comando (4E4c).

a. Il Totale degli Isotopi è il numero totale del Carburante di Isotopi (perle oro) immagazzinato nelle *6 casseforti degli isotopi (4D2d)* della *plancia della pila dell'astronave*, o che si trovano nello stesso luogo con l'astronave alla fine della partita. Notare che il totale degli isotopi viene ridotto se del Carburante di Isotopi viene utilizzato per i postbruciatori.

• **Futuro Ad Astra (1D1b).** Per ognuno di questi Futuri che completate aggiungete 4 Isotopi alla vostra cassaforte degli isotopi che andranno aggiunti al totale degli isotopi.

¹⁴ L'astronave Exodus parte in fretta e furia da un Sistema Solare pieno di problemi. A causa di gravi limiti sulla massa, il suo equipaggio è limitato a due teenager pesantemente migliorati geneticamente, oltre a embrioni, ovuli e sperma umani congelati. L'astronave è un'arca generazionale in un viaggio interstellare dalla durata di oltre un secolo, con nuovi umani concepiti e nati sia dalle loro madri che da uteri artificiali ed allevati da balie robotiche. Durante la ricerca per un nuovo pianeta, i cyborg umani e i loro avatar robotici svilupperanno nuove tecnologie per la salute, contro il cancro, per la sopravvivenza, la terraformazione e la colonizzazione. Viaggiando attraverso le polveri dello spazio interstellare l'astronave si usurerà e avrà bisogno di riconfigurazioni periodiche, un lavoro svolto da nano-macchinari viventi che sfortunatamente talvolta si riprodurranno fuori controllo in una piaga cancerosa denominata "melma grigia". La prua dell'astronave funge da acceleratore improvvisato di particelle ad alta energia, e le "pépites" esotiche che si formano possono dare informazioni sulla vera natura della realtà che potranno cambiare il gioco da cooperativo a competitivo. Questo vi permetterà di diventare il leader di un culto che le masse sulla Terra adoreranno? O vi distruggeranno quando l'umanità transiterà alla post-umanità? Il computer dell'astronave diventerà cosciente? Scoprirete nuove forme di vita o civiltà, o disseminerete di coppie umane tutte le fasce planetarie adatte alla vita tra il Sole e Tau Ceti? Vostra moglie, il Comandante, penserà di lasciarvi per il giovane e attraente nuovo pilota?

Ricordate: I Futuri ad astra richiedono che un'Astronave esca dalla mappa nei luoghi indicati: l'uscita Giove-Sole-Giove, l'uscita Sole-Nettuno, o l'uscita Sole-Nube di Oort; dopodiché Dismettete l'intera Pila Operativa. [4E3a]

- b. Esito del Balzo Verso le Stelle.** Se il totale degli isotopi alla fine della partita raggiunge almeno la riga "MIN. DISPERAZIONE" rin base alla colonna relativa al numero dei giocatori, può avvenire un balzo verso le stelle e un *calcolo punteggio del progetto Exodus* (4E4).
- c. Bonus Carburante.** Se avviene un balzo verso le stelle i giocatori ricevono un bonus in PV a fine partita in base al totale degli isotopi come mostrato nell'ultima colonna della *Tabella del Rifornamento per l'Astronave Exodus* (sottostante).
- d. Livelli del Carburante per Interstellar (Partita con Interstellar).** La prima colonna indica la massa complessiva iniziale, che dipende dal totale degli isotopi e dal numero dei giocatori, in una partita che continua con il gioco *Interstellar*.

FT di Partenza nella Partita con Interstellar 4E5	Totale isotopi 1 Giocatore	Totale isotopi 2 Giocatori	Totale isotopi 3 Giocatori	Totale isotopi 4 Giocatori	Totale isotopi 5 Giocatori	Totale isotopi 6 Giocatori	PV Modulo 4 (1°/2°/3° posto nel totale degli isotopi)
Massimo (190 FT)	18 o più	34 o più	49 o più	62 o più	73 o più	84 o più	18/9/4 PV
Crisi (112 FT)	12 - 17	23 - 33	32 - 48	41 - 61	49 - 72	56 - 83	12/6/3 PV
Incauto (65 FT)	6 - 11	11 - 22	16 - 31	21 - 40	24 - 48	28 - 55	6/3/1 PV
MIN. DISPERAZIONE	6	11	16	21	24	28	Vedere 4D3a
Nessuna Partenza	0 - 5	0 - 10	0 - 15	0 - 20	0 - 23	0 - 27	0 PV

4E4. Calcolo Punteggio del Progetto Exodus

Questo calcolo del punteggio a fine partita viene attivato da una di queste due condizioni: (1) un *balzo disperato verso le stelle* (4D3c) è uscito dalla mappa, o (2) il numero degli Isotopi nel *totale degli isotopi* (4E3a) è di almeno 65 FT. Entrambe queste condizioni richiedono che l'astronave abbia un propulsore TW Operativo. Un'astronave della disperazione necessita anche di almeno un Colono migliorato e un contratto *Exodus* completato. Il calcolo del punteggio del Project *Exodus* attribuisce ai giocatori PV in base al totale degli isotopi e ad una classifica basata sui loro isotopi nelle casseforti degli isotopi, vedere l'ultima colonna nella **Tabella 4E3**. Infine, il giocatore con più isotopi nella sua cassaforte degli isotopi riceve il *distintivo del comando*, il propulsore TW con la propulsione base più elevata riceve il *distintivo della propulsione*, e i giocatori ricevono PV per i Coloni migliorati a bordo:

- a. Conteggio Individuale degli Isotopi.** Ogni giocatore conta il numero degli Isotopi nella loro *cassaforte degli isotopi* (4D2d) sulla *Plancia della pila astronave* (4A2h)¹⁵.

¹⁵ FUSIONE AUTOFERTILIZZANTE. Le perle oro nel gioco rappresentano diversi isotopi standard a seconda del sito da cui vengono estratti. Il combustibile per la fusione boro-11 viene estratto sui mondi **D**, il combustibile per la fusione trizio ed elio-3 sui mondi **H**, il combustibile per la fissione curio-245 e piombo (utile come moderatore dell'antimateria) sui mondi **M**, il

FACILE DIMENTICARE: Durante i negoziati (N) potete trasferire Isotopi dalla vostra cassaforte degli isotopi alla cassaforte degli isotopi di un altro giocatore (o viceversa) come da 4A6d. [4E4a]

b. Attribuire PV in Base al Rango sull'Astronave. Confrontate il *totale degli isotopi (4E3a)* alla colonna appropriata della **Tabella 4E3** a seconda del numero di giocatori. Ogni giocatore riceve PV in base all'ultima colonna della **Tabella 4E3**, a seconda della posizione nella classifica degli Isotopi nella loro cassaforte degli isotopi. I giocatori alla pari dividono i PV per le posizioni contestate, arrotondando verso il basso (2 giocatori a pari punti per il primo posto divideranno i PV del 1° e 2° posto).

ESEMPIO [4E4b]: I requisiti per un balzo verso le stelle si verificano in una partita a 3 giocatori. Il Giocatore Giallo ha 15 Isotopi, il Giocatore Verde ha 15 Isotopi e il Giocatore Bianco ha 5 Isotopi. Con un totale degli isotopi di 35, il balzo verso le stelle ha un livello di rifornimento "Crisi". I Giocatori Giallo e Verde ricevono 9 PV ognuno; il Giocatore Bianco riceve 3 PV.

c. Distintivi per il Balzo Verso le Stelle (4 PV ognuno). Se si calcola il punteggio per il Progetto *Exodus*, secondo **4D3b**, il giocatore con più Isotopi nelle casseforti degli isotopi ottiene il *distintivo del comando (4A2o)*. Il giocatore con il propulsore TW con la *propulsione base (B2d)* più elevata ottiene il *distintivo della propulsione (4D3c)*.

d. Colono Migliorato (1 PV/miglioramento). Se avviene il Balzo Verso le Stelle, per ogni miglioramento del vostro Colono ricevete 1 PV extra. Per una *astronave della disperazione (4D3c)*, questo Colono deve essere a bordo dell'astronave, ma per un finale di partita *Balzo Verso le Stelle (4E2f)*, questo Colono può essere un qualunque Colono a vostra scelta.

4E5. Partita con Interstellar (Solo Partite in 6-7 Cicli)

Il prossimo gioco della serie è *Interstellar*, il viaggio dell'umanità verso le stelle. Questo gioco competitivo-collaborativo viene venduto separatamente, ed è un gioco completo a sé¹⁶. Una partita a High Frontier può continuare con *Interstellar* se avviene un *balzo verso le stelle (4E2f)*, incluso il *balzo disperato verso le stelle (4D3c)*, con il Modulo 4. Ogni giocatore può giocare in *Interstellar* se ha contribuito con almeno una carta nella Pila astronave o se ha carburante di isotopi nella sua cassaforte degli isotopi¹⁷.

combustibile per la fissione uranio-235 sui mondi **S** e il combustibile per la fusione litio-6 sui mondi **V**. Eppure, si presuppone che il carburante di isotopi nella banca degli isotopi sia lo stesso isotopo standard: vale a dire quello richiesto dal propulsore TW dell'astronave. Si presume che questa alchimia venga attuata da una specie di reattore a fusione autofertilizzante. A differenza dei reattori a fissione autofertilizzante, che creano più combustibile fissile di quello che consumano, la fusione autofertilizzante è sfortunatamente un processo ad alta intensità energetica che crea meno combustibili per la fusione di quello che consuma, ma ha il vantaggio di creare il carburante di isotopi adatto per il lungo viaggio interstellare. Il requisito principale di questo carburante è che deve produrre energia pulita (senza emissione di neutroni) in modo da non richiedere enormi radiatori.

¹⁶ CAMPAGNA BIOS. Le serie di giochi *Bios* e *High Frontier* possono essere collegati per essere giocati in una lunga campagna che comprenda tutto. Se si parte dall'origine della vita (*Bios:Genesis*), si continua con la vita che cresce e conquista i continenti emersi (*Bios:Megafauna/Mesofauna*), continua con la presa di coscienza da parte della vita (*Bios:Origins*) e quindi in *High Frontier*, si può concludere con *Interstellar*, necessario per completare il ciclo. Questo perché l'astronave interstellare porterà con sé i semi per ricominciare il ciclo microbico della vita su un lontano pianeta, in modo che si possa ripartire nuovamente da *Bios:Genesis*.

¹⁷ Il PROGETTO *DEDALUS* era un progetto per un veicolo spaziale interstellare senza equipaggio in grado di portare un carico utile di massa 10 su una stella vicina in mezzo

PER ORDINARE IL MODULO 3 O INTERSTELLAR: Il Modulo 3 o Interstellar possono essere ordinati su ionsmg.com. [4E4, 4F]

MINIATURA DELL'ASTRONAVE: Come componente opzionale potete ordinare una miniatura in plastica dell'astronave, adatta sia per il Modulo 4 che per Interstellar, su ionsmg.com. [4E4, 4F]

- a. I Cyborg** sono i Coloni migliorati sull'astronave. Ogni giocatore può contribuire con un cyborg del Modulo 4 al balzo verso le stelle.
- b. Riepilogo dei Vantaggi in Interstellar (C8).** I seguenti elementi vi daranno dei vantaggi in *Interstellar*, per massimizzare il successo della missione o il livello di vittoria nella partita. Vedere **C8** nel regolamento di *Interstellar*:
- **Banchiere degli Isotopi (C8b).** Questo vi dà il *distintivo del banchiere (4A2o)* e vi permette di scegliere chi sarà il Primo Ufficiale.
 - **Avere la Cassaforte degli Isotopi più grande (C8c).** Vi permette di scegliere il Colono al comando, che riceve il *distintivo del comando*.
 - **Avere il Propulsore TW con la propulsione più elevata (C8d).** Questo vi dà il *distintivo della propulsione* secondo **4E4c**.
 - **Avere Miglioramenti (C8e).** I Cyborg sulla *Exodus* iniziano con i miglioramenti posseduti dai Coloni a fine partita. Questi miglioramenti vengono dati al giocatore che ha contribuito con i Coloni, indipendentemente dalle *politiche (2A8j)* dei Coloni.
- c. Selezione a Fine Partita del Cargo/Colonia Bernal.** il Progetto *Exodus* può scegliere di avere un Cargo Migliorato e/o una Colonia Bernal Migliorata nella Pila disperazione dell'astronave, o che vengano inclusi nel *balzo verso le stelle (4E2f)*. Se sono presenti più di un Cargo o una Colonia Bernal sul Lato Viola, allora il possessore del distintivo della propulsione (punto precedente) deciderà quali verranno utilizzati, ma non potranno essere i propri (a meno che non ci siano altre possibilità).
- **Se Exodus ha un Cargo Migliorato (C8g).** La *Exodus* inizia con una cianografia guardiano "magra", più il vostro scudo.
 - **Se Exodus ha una Colonia Bernal Migliorata.** La *Exodus* inizia con una cianografia supporto vitale "magra", più il vostro scudo.
- d. Massa Complessiva dell'Astronave in Interstellar (C8I).** La *Exodus* inizia con un numero variabile di serbatoi di carburante (FT) di carburante di Isotopi, moltiplicato da quanto hanno contribuito assieme i giocatori secondo **4E3d¹⁸**.

ESEMPIO [4E5c]: Il Giocatore Viola è il banchiere degli isotopi e ha un propulsore TW (Dedalus) con la più alta propulsione base (11)

secolo. L'astronave era dotata di motori a fusione di potenza terawatt che utilizzavano come carburante elio-3 e deuterio. Il gioco *Interstellar* utilizza una versione del Progetto *Dedalus* aggiornato in modo da poter trasportare umani ed in grado di fermarsi una volta arrivato nel sistema stellare scelto come destinazione. – A. Bond e A. Martin, *Project Daedalus – The Final Report on the BIS Starship Study*, 1978.

¹⁸ COSTI DEL CARICO UTILE. Un'astronave di massa 10 (400 tonnellate) che viaggia alla massima velocità (15% della velocità della luce) avrà una energia cinetica di 18.000 miliardi di joule. Ogni chilogrammo di carico utile accelerato a questa velocità necessita di 150 chilogrammi di carburante di isotopi per ottenere 45 milioni di joule. Questo è l'equivalente dell'energia complessiva utilizzata sulla Terra ogni mese nel 2020, per la maggior parte ottenuta da gas, petrolio e carbone. Convertendola in energia, la richiesta complessiva di 17 terawatt è paragonabile ad un motore di astronave (50 TW per il primo stadio della Dedalus, 4 TW per il secondo stadio). Per raggiungere la delta-v richiesta per una velocità di crociera del 15% della velocità della luce, e presumendo che i motori della Dedalus abbiano una velocità di uscita del 3% della velocità della luce, il rapporto con la massa diventa 150. Questo significa che, se un astronauta fosse 10 kg sovrappeso, costerebbe alla spedizione anni-uomo tra minatori e raffinerie per produrre la tonnellata e mezza di puro carburante di isotopi in più.

per cui ottiene sia il distintivo del banchiere che quello della propulsione. Il Giocatore Bianco, con la maggior quantità di carburante di isotopi nelle casseforti, ottiene il distintivo del comando. Tutti i giocatori hanno Colonie Bernal e Cargo Migliorati, per cui il Giocatore Viola sceglie i Giocatori Rosso e Grigio, che hanno meno PV, per ricevere i vantaggi di donare la Colonia Bernal e il Cargo per il Progetto Exodus.

4F. Scenari Exodus (Competitivi, Modulo 3)

Queste varianti di combattimento richiedono il **Modulo 3** (Conflict). La premessa comune è quella di una Guerra totale tra due nemici implacabili e il perdente è motivato a lasciare il Sistema Solare e iniziare da zero in un nuovo sistema. All'opposto, i vincitori della Guerra sono motivati ad ostacolare la parte perdente per impedirgli la costruzione dell'astronave e la fuga.

- a. **Coalizioni.** Una coalizione (come indicato) sono Lealisti mentre l'altra sono Indipendentisti. Tuttavia, questa è una guerra ideologica piuttosto che razziale, per cui siete liberi di unirvi alla coalizione opposta utilizzando la *defezione* (**3B3c**).
- b. **Disperazione in Guerra/Anarchia.** Durante la Guerra o l'Anarchia, o durante l'anno in cui la Guerra termina, il banchiere degli isotopi o il giocatore con la maggior parte degli Isotopi nella sua cassaforte degli isotopi può far partire/pilotare un *balzo disperato verso le stelle* (**4D3c**), anche se non ha completato un contratto *Exodus*. Gli altri requisiti (**4D3a**) si applicano. Questo fa finire la partita in anticipo come da **4D3c**.
- c. **Guerra Mai Scoppiata.** Se la Guerra inizia con tutte le Fazioni e tutti gli estremisti nella stessa coalizione, allora la Guerra Termina senza alcun effetto di Guerra (incluso la mancanza di un effetto "signore dello spazio").

SUGGERIMENTO "GUERRA FREDDA": Il Modulo 3 può essere utilizzato anche se le Fazioni iniziano tutte nella STESSA coalizione. Anche se la Guerra finirà rapidamente, se ne potranno vedere comunque gli effetti. [4Fc]

- d. **Vincere la Guerra.** Vedere **3F4**
- e. **Vincere la Partita.** Vedere **4E2**, inclusi i contributi al Progetto *Exodus* (**4E4**).

4F1. Guerra Convenzionale Exodus

Questa partita si gioca con tutte le regole del **Modulo 3**, ma con il punteggio secondo **4E2**¹⁹.

- a. **Banca degli Isotopi/Astronave.** Gli Isotopi nelle casseforti degli Isotopi rimangono intatti anche se sono di proprietà dei nemici del banchiere degli isotopi. Il *comandante prescelto* può far partire la banca degli Isotopi come astronave secondo **4D3c**.

¹⁹ PANORAMICA DEL MODULO 3 (CONFLICT). Man mano che le Fazioni si espandono nel sistema solare e commerciano tra loro, diventano meno dipendenti dalla Terra e meno tolleranti nei confronti dei monopoli e delle normative commerciali incentrate sulla Terra. I Secessionisti iniziano a reclamare l'Indipendenza e l'autogoverno. Ma se viene dichiarata la Guerra di Indipendenza (Guerra), lo stato del gioco cambia drasticamente, fino a quando questa non si risolve, con ostilità tra i Lealisti ⊕ e gli Indipendentisti ⊖. La posta in gioco: le imprese spaziali e i pionieri saranno soggetti ad un governo regolamentato dalle superpotenze e dalle organizzazioni multinazionali come l'ONU, o diventeranno una colazione di città stato autonome che praticano il libero scambio?

ESEMPIO [4F1a]: Scoppia una Guerra in una partita a 3 giocatori, e il Giocatore Giallo, combattendo per la coalizione dei Lealisti \oplus , ha la maggior parte degli Isotopi (10) nella sua cassaforte degli isotopi. Fa un negoziato con il nemico, il Giocatore Grigio della coalizione degli Indipendentisti \ominus , per mandare un propulsore TW con un Colono migliorato nella banca degli isotopi su Titano. Il Giocatore Giallo dà al Colono del Giocatore Grigio il ruolo di comandante, e il Giocatore Grigio fa partire la banca degli isotopi come Astronave Exodus. Dato che ci sono altri 6 isotopi nelle casseforti degli isotopi, la Exodus parte con l'incauta quantità di 16 Isotopi.

b. Combattimento Exodus. Il combattimento avviene come da regole del *Modulo 3*. La banca degli isotopi/astronave si difende come un bersaglio nello spazio posseduto dal banchiere degli isotopi. Una volta lanciata, il comandante può utilizzare il propulsore TW Operativo come un'arma (**3E3b**). Un Colono nella pila astronave viene considerato del colore delle sue *politiche* (**2A8j**), e questo giocatore (se in partita) può usare le armi del Colono, ma mai contro un altro Colono o carta nella stessa pila astronave.

SUGGERIMENTO: I sottomarini diventano banche degli isotopi inespugnabili! [4F1b]



4F2. Guerra di Unificazione Exodus

La partita inizia con le Fazioni Umane come da *Modulo 3*, ma se scoppia la Guerra (per una delle cause elencate più avanti) i Robot diventano senzienti ed introspettivi e si uniscono ai nativi spaziali in una lotta per essere riconosciuti pienamente umani. Ai giocatori viene assegnata una coalizione a seconda dei Coloni posseduti. Seguite questi passaggi:

a. Indicazione delle Coalizioni. Quando scoppia la Guerra, i giocatori con Coloni Robot/nativi spaziali (ovvero che appartengono all'*unione degli spaziali* (**4C2c**)) iniziano come Indipendentisti. I giocatori con Coloni terrestri iniziano come Lealisti. I giocatori senza Coloni devono scegliere una delle due fazioni, la scelta va fatta in modo segreto e simultaneo. Girate la vostra pedina propaganda su indipendentisti o lealisti senza perdere i vostri estremisti. Le pedine propaganda senza estremisti non vengono influenzate.

ESEMPIO [4F2a]: Come Giocatore Viola, diventate di default un Lealista quando scoppia la Guerra. Tuttavia, avete i Coloni "Consorzio Minerario del Gabon" che sono un membro dell'Unione degli Spaziali, che indica che iniziate come Independentisti ☹. Girate la pedina propaganda in autorità sul lato Independentista, con il vostro estremista piazzato in cima.

b. Diserzione dei Coloni Nemici (3C3f si modifica). Tutti i Coloni terrestri sono membri della coalizione Lealista e tutti i Coloni Robot/nativi spaziali sono membri della coalizione Independentista, indifferentemente dall'ideologia. Se alla fine del vostro Turno uno dei vostri Coloni è di una coalizione diversa da quella indicata dalla vostra pedina propaganda, dovete eseguire una di queste azioni:

- **Eludete** la restrizione "Nessun Colono Nemico" (**3D5d** onore).
- **Scartate** questo Colono nemico sul fondo della sua coda.

FACILE DIMENTICARE: Se la vostra eso-migrazione è limitata dalla mancanza di Coloni adatti, dovete aspettare fino a che non ne diventa disponibile uno. Vedere 3A3g. [4F2b]

c. Scoppio della Guerra. Ci sono 4 modi in cui può scoppiare la Guerra:

- **Un Tiro per lo Scoppio della Guerra** viene fatto ad ogni modifica della traccia sfruttamento secondo **3C1**.
- **Coda Vuota.** Se c'è una *eso-migrazione* (**2A6**) ma non ci sono carte da pescare nell'apposita coda.
- **Futuro Uplift.** Se un giocatore completa il *futuro uplift* (**1D5n**), questi diventa l'unico appartenente alla coalizione independentista.
- **Casus Belli.** Questi Futuri possono far scoppiare una Guerra (**1D2c**).

d. Eso-migrazione. Gli Independentisti possono *eso-migrare* (**2A6**) solo dalla coda Robot/nativi spaziali, mentre i Lealisti possono *eso-migrare* solo dalla coda terrestri.

e. Repubblica Spaziale Post-Bellica. Se si crea una Repubblica Spaziale in base a un Futuro o a una vittoria degli Independentisti ☹:

- **Evento Anarchia.** Utilizzate **K2e** (per cui niente combattimento).
- **Luna.** Potete Ancorare Colonie Bernal sulla Luna, e non avete più bisogno del permesso del primo giocatore per eseguire prospezioni sulla Luna.
- **Pace Repubblicana.** Qualunque Guerra corrente termina con una Vittoria degli Independentisti. Non ci saranno più guerre o Tiri per lo scoppio della guerra.

f. Impero Spaziale Post-Bellico. Se si crea un Impero Spaziale in base a un Futuro o a una vittoria dei Lealisti ☺:

- **Evento Anarchia.** Se utilizzate il *Modulo 3*, durante l'Anarchia usate la variante *Era della Pirateria* (**3Ad**).
- **Le Colonie Bernal Base ET (3F1)** diventano normali Colonie Bernal.
- **Scioglimento dell'Assemblea Politica.** Rimuovete la plancia politiche. Questo fa scartare tutti i delegati e la pedine Legge Attiva, propaganda, qualunque tangente e i Dischetto Anzianità piazzati (voti ereditari). Il *Modulo 0* non viene più usato.
- **Scioglimento dell'Unione degli Spaziali.** Questo annulla **4C2c** e **4C2d**, permettendo ai giocatori di tenere entrambi i tipi di Coloni.

- **Scartare i Contratti non Completati.** Non sono più permesse aste di contratti, eccetto quelle per i *contratti Exodus (4A5f)*.
- **Pace Tirannica.** Qualunque Guerra corrente termina con una Vittoria dei Lealisti. Non ci saranno più guerre o Tiri per lo scoppio della guerra²⁰.

FACILE DIMENTICARE: Un Impero Spaziale fa scartare i contratti diversi da quelli Exodus! Questo perché un governo centralizzato regola le miriadi di transazioni dalle quali dipende la libera impresa. [4F2f]

g. Vincere la Partita. Vedere **4E2²¹**.

4F3. Bios:Marte, Bios:Venere

Se utilizzate la variante **V8** per iniziare da Marte come pianeta madre, utilizzate la plancia sovrapponibile (**V8b**) sul lato Pangea terrestre o lato Venere. Se iniziate da Venere come pianeta madre, utilizzatela sul lato Pangea terrestre.,

a. Luoghi dei Contratti. Se un contratto indica un Sito su Marte o Venere, può essere soddisfatto sia sulla Pangea terrestre o la Terra di Ishtar su Venere (qualunque dei due sia presente). Ogni luogo che inizia Bloccato (ovvero un pianeta madre) non è un luogo adatto per un contratto per chiunque. Se in un luogo un giocatore non può ottenere una pedina Gloria, quel luogo non è un luogo valido per un contratto.

4G. Partite in Solitario nel Modulo 4

Se giocate una partita in solitario o in modalità pienamente cooperativa, applicate queste regole del Modulo 4:

a. Diagramma Politiche Alternativo per il Solitario (4A2h). Questo è consigliato.

²⁰ TERRAFORMARE LA LUNA. L'unico mondo che può essere terraformato nella scala temporale di High Frontier è la Luna, che, come la Terra, si trova nella fascia abitabile del Sistema Solare. Se una stazione di arrivo di erranti fosse situata sul lato opposto, una imprevista conseguenza dell'energia cinetica (probabilmente aumentata da un reattore a fusione del prozio) derivante dall'impatto degli erranti sarebbe quella di fornire alla Luna un'atmosfera di ossigeno dalla pressione dieci volte quella di Marte. Quindi stranamente la terraformazione della Luna sarebbe causata dall'inquinamento piuttosto che da uno sforzo deliberato. Anche se le operazioni di fusione cessassero, la sua atmosfera perdurerebbe per secoli.

²¹ LA MORALITÀ è un codice di valori che guidano le decisioni di un essere vivente, supponendo che tale essere abbia libero arbitrio e non sia schiavo della sua programmazione. La moralità non si può applicare alle macchine o agli animali non senzienti che non abbiano il libero arbitrio per fare scelte morali o immorali. Le origini della coscienza sono simulate nel mio gioco Bios:Origins come risultato dell'uso del linguaggio per creare un'ambiente simulato mentale in cui fare delle scelte, una facoltà che può sovrascrivere la propria programmazione e adottare propri valori. Proprio come esseri umani senzienti, i robot senzienti sono in grado di abbandonare i tipici impulsi darwiniani (sopravvivenza o diffusione dei geni) a favore di altri valori come la ricerca della conoscenza o della felicità. Vedere la nota a piè di pagina sulla moralità post-umana nel gioco *Interstellar*.

4G1. Modifiche alle Aste per i Contratti

Per tutte le varianti in solitario, la raccolta fondi fa sempre acquisire contratti ma l'asta viene eliminata e ogni contratto a un tempo fisso di 6 anni per essere completato.

4G2. Modifiche per il Solitario CEO

Se utilizzate la variante *Solitario CEO (V6)*:

- a. Se ottenete la pedina **Inadempimento**, aggiungetela alla pila richieste come un *dischetto fatalità (V6c)*.
- b. **PV per il Balzo Verso le Stelle**. Allo scopo di raggiungere il KPI, fare un *balzo disperato verso le stelle (4D3c)* o raggiungere i requisiti alla fine della partita per un *balzo verso le stelle (4E2f)* conta come 8 PV (totale degli isotopi = 6 - 8 "65 FT"), 16 PV (totale degli isotopi = 9 - 14 "112 FT") o 32 PV (totale degli isotopi = 15+ "190 FT") (**Tabella 4E3**).
- c. **Condizioni di Vittoria**. Vedere **V6e** (non usate **4G4**). Almeno una volta prima della riunione finale dovete *completare un contratto Exodus (4B1c)* poltre ad un Futuro o un balzo verso le stelle (punto precedente).

FACILE DIMENTICARE: L'Ideologia presente in un determinato momento influisce sul conteggio dei PV per le riunioni del Consiglio di amministrazione mentre i Dischetti Anzianità vengono considerati solo a fine partita. [4G2]

4G3. Variante in Solitario del Modulo 0 (Justin Grey)

Quando si gioca una variante in solitario che include il *Modulo 0* conviene usare queste regole per l'assemblea politica in solitario. Queste regole modificano le *leggi (O5)*, allo scopo di rendere rilevanti tutte le Ideologie, e di ridurre la casualità e il fattore fortuna dell'esperienza, in modo che si possa accuratamente pianificare la vittoria. Le modifiche alla preparazione, alle Leggi e alle lobby sono:

- a. **Preparazione**. Piazzate un delegato aggiuntivo del colore della vostra fazione nei centristi. In tutte le partite in Solitario con il *Modulo 0* usate tutte le carte di ogni mazzo brevetti. Infine, usate un dischetto bloccato al posto di un cubetto nel Ciclo delle Macchie Solari.
- b. **Lobby**. Pagate 1 Aqua e Scartate un delegato in una Ideologia non attiva per utilizzare la sua Legge.
- c. **Legge Individualità "Contratti di Lancio"**. Lanciare in orbita è un'azione gratuita. Questa azione non fa guadagnare Aqua alla NASA.
- d. **Legge Uguaglianza "Ricerche in Subappalto"**. Prendete gratuitamente la carta in cima ad un mazzo brevetti e una carta supporto bonus quando iniziate un'asta di ricerca. Potete pagare 2 Aqua per prendere una seconda carta supporto bonus.
- e. **Legge Autorità "Cambio di Regime"**. Dopo un Tiro Evento Scartate un delegato qui per cambiare o annullare l'ispirazione. Può essere lo stesso delegato da un'azione di lobby.
- f. **Legge Unità "Unificazione del Sistema Solare"**. Fare azione di Lobby costa 0 Aqua. Sostituite l'Anarchia nella stagione blu con *Assistenza Internazionale*: I costi FINAO sono dimezzati (arrotondati verso l'alto) fino alla fine della stagione blu.

- g. Legge Onore “Seconda Direttiva Paleo-conservativa”.** Durante una Operazione di raccolta fondi, l’Aqua guadagnata è uguale al numero di pedine gloria riportate nella LEO (solo durante una *parata di coriandoli (La)*).
- h. Legge Libertà “Seconda Legge sul Libero Scambio”.** Potete vendere 2 carte (incluse quelle sul Lato Nero) con una Operazione sul mercato libero.

FACILE DIMENTICARE: Il limite di mano accademico (12a) si applica anche al solitario. [4G3]

4G4. Condizioni di Vittoria per il Solitario/Cooperativo

In una partita in solitario (incluse le partite con Interstellar ma non il Solitario CEO), vincete uscendo dalla mappa con un *balzo disperato verso le stelle (4D3c)* con il requisito aggiuntivo che il *totale degli isotopi (4E3a)* sia il "Massimo" secondo la *Tabella di Rifornimento Exodus (4E3)*. Ci sono 3 livelli di vittoria "Nuovo Mondo":

- a. Polinesiani (vittoria decisiva).** Uscite dalla mappa (**4D3g**) in 5 cicli. Paragonabile a navigare su una canoa a bilanciere e scoprire le Hawaii o la Nuova Zelanda²².
- b. Colombo (vittoria).** Uscite dalla mappa in 6 cicli. Paragonabile a una traversata atlantica senza soste.
- c. Vichinghi (vittoria marginale).** Uscite dalla mappa in 7 cicli. Paragonabile a una traversata atlantica con tappe su ogni isola.

4H. Strategia Avanzata per il Modulo 4 (Geoff Speare)

Il Modulo 4 *Exodus* aggiunge un nuovo elemento in tutte le partite (i contratti), ed altri 3 (potenziamenti, Coloni nativi spaziali e la banca degli isotopi) nelle partite più lunghe. I Contratti modificano il gioco in modo sostanziale facendo arrivare molta Aqua sin dall’inizio della partita (fattore bilanciato dalla necessità di impiegare tempo per completare le loro missioni). Una buona strategia fa coesistere i contratti con i vostri obiettivi principali di esplorazione e industrializzazione. I Contratti dovrebbero aiutarvi a completare la vostra missione principale, non distrarvi da essa.

²² ESODO HAWAIANO. Leslie Groube, un’archeologa neozelandese, pensava che la più grande impresa marittima di tutti i tempi, la colonizzazione del Pacifico, fosse motivata da un esodo causato dalle epidemie. Osservò che la cultura Lapita fosse stata in grado di sopravvivere nella Melanesia soltanto compensando con tassi di natalità e mobilità le tremende perdite causate dalla malaria. Una volta sfuggiti alle zanzare portatrici della malaria salpando dalla Melanesia occidentale, i Lapita/Polinesiani hanno potuto diffondersi in modo esponenziale in tutto il Pacifico. Ma come sono state scoperte le isole remote come le Hawaii, supponendo che i Polinesiani non siano partiti in viaggi di sola andata navigando alla cieca per migliaia di chilometri con scarsissime possibilità di sopravvivenza? Geoffrey Irwin ha suggerito una deliberata strategia di esplorazione, nella quale gli isolani aspettavano in modo opportunista un cambio della direzione del vento e navigavano in una direzione normalmente sopra-vento (cioè, verso est nel Pacifico). Nel caso in cui non ci fossero state nuove scoperte e con scorte di cibo sufficienti per il ritorno, i pionieri si sarebbero fermati e sarebbero tornati indietro quando i venti sarebbero tornati invariabilmente a soffiare nella loro direzione abituale. Queste idee hanno dei parallelismi con uno scenario di colonizzazione interstellare. Dato che le isole come le Hawaii erano aliene, con piante non commestibili, i Polinesiani hanno dovuto trasportare con loro i loro semi e i loro animali. – Geoffrey Irwin, *The Prehistoric Exploration and Colonization of the Pacific*. 1992.

a. Partite Più Lunghe. La necessità di ottenere pedine potenziamento modifica la progressione dei miglioramenti e il raggiungimento dell'importantissimo propulsore TW. Allo stesso tempo c'è una gara a creare la banca degli isotopi, una competizione sul totale degli isotopi e la decisione se far parte dell'unione degli spaziali o rimanere con i Coloni terrestri. Per questo dovete sempre controllare cosa stiano facendo i vostri avversari, oppure (nella partita in solitario) dovete bilanciare le vostre priorità.

4H1. Consigli sui Contratti (Partita a 4 Cicli)

I Contratti possono far accelerare la vostra economia e le vostre missioni, ma senza una pianificazione si possono trasformare in distrazioni:

- a. Razzi Precoci.** Lanciare subito in orbita un razzo permette di ottenere le pedine gloria più facili, cosa che rende estremamente attraente *direttiva paleo-conservatrice (O5b)*. Il Modulo 4 aggiunge altri vantaggi alle missioni precoci. Se sarete il primo giocatore con un Razzo Operativo, avrete un vantaggio nelle aste e nel completamento dei contratti, otterrete fondi, PV e Abilità speciali. I giocatori senza Razzi a inizio partita potrebbero provare ad influenzare le politiche per mantenere indisponibili questi contratti.
- b. Vele Solari.** Molti contratti possono essere completati con le Vele Solari (specialmente con l'assistenza dei propulsori degli equipaggi). Se una Vela Solare è disponibile fin dall'inizio, non esitate a puntare forte. Nelle partite di test era normale puntare 5-6 Aqua per una Vela Solare comparsa nei primi Turni.
- c. Tempi.** Dato che i contratti devono essere lanciati in orbita è meglio ottenere un contratto quando avete qualcos'altro da lanciare in orbita: il vostro Razzo iniziale, un componente migliorato, etc. Il numero di Operazioni che potete eseguire in una partita è limitato, per cui cercate di ottenere il massimo risultato con ognuna di esse.
- d. Rischi.** Quando puntate su (e completate) un contratto, vanno considerati tutti gli aspetti di una missione in *High Frontier*: resistenza alle radiazioni, Massa, Accensioni, Rischi e atterraggi/ripartenze. In particolare, non dimenticate che il contratto ha una Massa e una resistenza alle radiazioni. Se un contratto con l'icona "Umani a Bordo" viene involontariamente Dismesso ricevete la *pedina inadempiente (4B6)*, il *marchio dell'inadempienza (4B6c)* e perdetevi equipaggiamento. A meno che non siate disperati, non rischiate contratti con Umani su un Rischio, un Tiro CME o un Tiro Fascia.
- e. Ordine del Turno.** I giocatori dopo di voi nell'ordine del turno hanno un vantaggio; hanno effettivamente un Turno in più per completare il contratto. Scegliete un Turno per puntare quando siete in una posizione migliore dei vostri avversari per completare il contratto. Se vincono l'asta, far partire un'altra asta il prossimo Turno è spesso una buona idea – a meno che con completino il loro contratto molto in fretta non saranno in grado di puntare.

FACILE DIMENTICARE: I Contratti sono indispensabili per vincere, ma è meglio iniziare l'asta o entrare di forza in un'asta iniziata da qualcun altro? Se il vostro turno è successivo a chi fa partire l'asta avrete un Turno in più per completare il contratto – cercate di avvantaggiarvene. Altrimenti, considerate i vantaggi della raccolta fondi (Aqua, piazzamento del delegato, possibile legge marziale) rispetto all'operazione risparmiata se qualcun altro fa partire l'asta. Se scegliete di iniziare l'asta, cercate di essere sicuri che nessun altro sia in una posizione migliore della vostra per completare il contratto. [4H1e]

f. Esche. Le aste per i contratti sono anche ottime occasioni per spingere i vostri avversari a fare degli errori, o per farli allontanare dai vostri obiettivi di missione. Tentare una avversario con il contratto giusto può distrarli da altri obiettivi che potrebbero cercare di raggiungere – o anche farli puntare in modo troppo aggressivo e farli diventare inadempienti. Il prezzo che si paga per aver ottenuto il contratto sbagliato è molto più alto di quello che si paga acquistando il brevetto sbagliato. Le vostre puntate vanno considerate molto attentamente.

SUGGERIMENTO: Un contratto con una Massa elevata riduce i guadagni a causa di un costo elevato per il lancio in orbita, e rende complicati gli atterraggi e le ripartenze. [4H1f]

g. I Migliori Contratti. I Contratti sono parte essenziale del Modulo 4. Cosa rende un contratto migliore degli altri?

- **Facciamo la Stessa Strada.** Scegliete quelli con basso costo di opportunità dato che state per andare comunque in quell'area. I contratti di "Ritorno" sono spesso semplici da prendere all'inizio della partita perché molto probabilmente tornerete comunque nella LEO. Più avanti nella partita i contratti devono essere valutati in termini di ritorno dell'investimento: pensate, cos'altro potreste fare in alternativa?
- **Abilità (4B2f).** Sono importanti a inizio partita. "Salvataggio" vi fa risparmiare 3 Aqua – o una carta importante – ogni volta che avvengono tagli al budget. "Intuito" (spostare una carta dalla cima al fondo di un mazzo prima di un'asta di ricerca) vi aiuta ad ottenere le carte di cui avete bisogno e/o può nascondere le carte che vogliono i vostri avversari. "Collegamenti" è tanto più utile quanto prima lo ottenete. Le altre Abilità (come quelle sui contratti che riguardano Mercurio) possono far cambiare completamente i vostri piani.
- **Aqua.** Aqua è la risorsa più scarsa all'inizio della partita. Tenete d'occhio i contratti che combaciano con quello che stanno facendo i vostri avversari e tenete lontano da loro la Legge Attiva.
- **Punti Vittoria (PV).** I Contratti valgono Punti Vittoria – ma di solito rende di più costruire Fabbriche e Colonie. Se cercate solo di completare contratti è difficile che possiate vincere. Invece, cercate di sfruttare i contratti per velocizzare i vostri sforzi di industrializzazione senza lasciare che vi distraggano da tale obiettivo.

CERERE: Molti contratti hanno un oceano sotterraneo come destinazione, rendendo Cerere una meta abbastanza comune a inizio partita. Se anche i vostri obiettivi riguardano Cerere, tenete d'occhio il mercato dei contratti e le politiche per acquisire tali contratti, o teneteli lontani dalle mani degli avversari. [4H1g]

4H2. Consigli sulla Pianificazione (Partite con i Moduli 1, 2 e 4)

- a. Obiettivi.** Una partita con il Modulo 4 ha 3 passaggi aggiuntivi che potreste dover conseguire per ottenere una posizione vantaggiosa nel finale di partita:
- **Completare i Contratti.** Abbastanza per ottenere almeno uno dei 4 diversi potenziamenti, più almeno un contratto sul lato oro.
 - **Costruire Fabbriche.** (PV, Produzione ET)

- **Costruire Colonie Bernal.** (PV, Aqua; PV e Operazioni attraverso i Coloni)
 - **Migliorare i Coloni.** (Modulo 4)
 - **Trasportare i Coloni Potenziati nei Luoghi di Miglioramento** (Modulo 4)
 - **Ottenere un Propulsore TW.** (Movimento)
 - **Conseguire i Futuri.** (PV)
- b. Pianificazione sui Tempi Lunghi.** I vostri Turni spesso sono limitati alle Operazioni o al movimento. Cercate di fare entrambe le cose in un Turno, ad esempio producendo carte in ET mentre fate muovere un contratto verso la sua destinazione.
- **Operazioni.** I Contratti richiedono Operazioni per acquisirli e lanciarli in orbita (come per i brevetti è meglio per voi vincere un'asta che ha iniziato qualcun altro, per farvi risparmiare una Operazione), ma vi danno Aqua – che in effetti vi salva dall'eseguire Operazioni che avreste altrimenti impiegato per vendere carte o per raccogliere fondi.
 - **Movimenti.** Completare i contratti richiede molti movimenti in più per i Razzi. La vostra partita procederà maggiormente se riuscirete a combinare quei movimenti con altre missioni (industrializzazione, muovere le Colonie Bernal, etc.), o eseguirle quando siete limitati alle Operazioni (come quando state Producendo ET, o comprando carte per lanciare una Colonia Bernal).
- c. Varietà dei Contratti.** Con i requisiti dei contratti sui potenziamenti (e quindi sui Miglioramenti), scegliere una varietà di contratti è più importante che nelle partite con il Base e il Modulo 0. Fortunatamente ci sono più percorsi validi. Partire subito con una diversità tra i contratti può essere molto utile. L'Assemblea Politica si può riempire rapidamente, rendendo più difficile spostare la Legge Attiva. Se potete completare dei contratti prima che la Legge Attiva si blocchi, o prima della creazione della banca degli isotopi, sarete un passo avanti. Qui diventa utile la nuova Abilità *collegamenti* **(4B2f)**. In alternativa, aspettare (o causare)= la produzione degli Isotopi porta a contratti che sono più difficile da completare, ma che hanno più simboli di pedine su di essi. Avrete bisogno di almeno un contratto lato oro per migliorare il vostro propulsore TW – accertatevi di pianificarlo correttamente.
- d. Colonie Bernal, Creare o Non Creare. High Frontier 4** ha un ottimo bilanciamento tra le strategie "Prima una Colonia Bernal" e "Prima una Fabbrica". Entrambe sono ragionevoli – e spesso, seguire quella scelta da meno persone è l'opzione migliore. Chiunque ha bisogno di una Colonia Bernal (probabilmente una Colonia Bernal Base), e tutti hanno bisogno di Fabbriche, ma quale scegliere per prima è una questione di opportunità. Il Modulo 4 modifica leggermente questo bilanciamento:
- **Prima la Colonia Bernal.** Se vi concentrate sul costruire subito una Colonia Bernal, guadagnerete subito un Colono, e otterrete profitti potranno essere utilizzati per far partire le missioni che costruiranno la Fabbrica. Dato che una Colonia Bernal è necessaria per l'operazione di impianto, potete scegliere i potenziamenti giusti appena compariranno per potenziare i vostri Coloni.
 - **Prima la Colonia Bernal Ascensore Spaziale.** Ancorare una delle due Colonie Bernal con Ascensore Spaziale (Ascensore GEO o Cappio Lofstrom) è estremamente utile con i contratti, dato che potete lanciarli direttamente nella Bernal senza aumenti di costo. Non dimenticatevi del Tiro Rischio Epico e della Monetizzazione degli Isotopi (girare i contratti) quando le ancorate nelle Orbite Basi!

- **Prima il Razzo.** Dato che avete bisogno di un Razzo per completare un contratto, creare subito un Razzo vi porta ad ottenere prima i contratti, e ai loro vantaggi (vedere **4H1a**). Potete anche creare subito una Colonia nello spazio (diversa da una Colonia Bernal Base), che vi dà l'opzione di arrivare direttamente ai Coloni nativi spaziali quando ancorerete la vostra Colonia Bernal.

FACILE DIMENTICARE (MODULO 2): Se fallite il Tiro Rischio Epico i supporti della Colonia Bernal vengono dismessi e la Colonia Bernal diventa disancorata. [4H2d]

- e. Come Ottenere Isotopi?** Ci sono alcuni modi per ottenere molti PV nel calcolo del punteggio per il Progetto *Exodus*:
- I **Coloni Minatori** vi danno un rifornimento aggiuntivo quando eseguite l'operazione di Rifornimento in Sito.
 - **Femto-chimica** (il Lato Nero della raffineria a Schiuma Fluttuante) raddoppia i rifornimenti in sito, inclusi quelli di Isotopi.
 - **Alcuni Futuri** raddoppiano il rifornimento di Isotopi quando completati (1 Cargo, 3 propulsori TW).
 - **Aviatrici Alchimiste** (il lato Migliorato di "Unione dei Minatori Topi di Roccia") raddoppiano i rifornimenti di Isotopi come Abilità.
 - Il **Vantaggio di Fazione Rifornimento Dharma** (Giocatore Bianco) raddoppia i rifornimenti in sito.
 - La **Pedina Potenziamento Motore**, così come il rifornimento nella banca degli isotopi vi dà 1 Isotopo aggiuntivo quando fate rifornimento.

SUGGERIMENTO: Con un Colono Minatore (2 operazioni di rifornimento), una Abilità che raddoppia (+1 isotopo per operazione) e la pedina potenziamento motore (+1 isotopo) potete aumentare il vostro rifornimento in sito di Isotopi a 5 Isotopi per Turno. Vedere l'esempio 4A7k. [4H2e]

4H3. Suggerimenti sui Miglioramenti

Le pedine potenziamento hanno bisogno di una Operazione per metterle o toglierle, per cui valutate attentamente quando impiantarle.

- a. Miglioramenti Iniziali.** Se portate avanti la Genitorialità, cercate di Migliorare il bambino attraverso *bambino prodigio* (**4C5d**). Questo vi farà risparmiare una Operazione e vi farà avere un Colono molto migliore.
- b. Supporto Vitale (Genitorialità)** è il più importante dei potenziamenti. Se potete accedervi avrà più senso rimanere con Coloni terrestri. Tuttavia, se molti giocatori stanno facendo lo stesso, la selezione dei Coloni potrebbe essere meno buona di quanto avreste sperato²³.
- c. Altri Potenziamenti** possono migliorare la vostra strategia (abbassare la Massa, riempire un vuoto nel vostro portafoglio brevetti, etc.). Talvolta può avere senso avere un contratto specifico per i suoi potenziamenti.

4H4. Terrestri contro Nativi Spaziali

Più persone ci sono da un lato, maggiore è il ricambio (e minore il controllo).

²³ MALCOLM EKLUND è il figlio di Matthew Eklund, e un creatore di giochi di terza generazione.

a. Vantaggi dei Terrestri. Genitorialità, più moltiplicatori degli Isotopi, più minatori e ingegneri, più PV dai Futuri.

b. Vantaggi dei Nativi Spaziali. Ottenere Robot, industriali e cercatori, In generale si avranno inferiori Masse e superiori resistenze alle radiazioni.

4I. Lista dei Futuri sulle Carte Coloni Nativi Spaziali

FACILE DIMENTICARE (MODULO 2): Se avviene la creazione di una Repubblica o di un Impero Spaziale come risultato di un Futuro o di una vittoria in una Guerra, vedere 4F2e, f. [4I]

- a. **Futuro Vinge:** Prerequisito = Questa carta in una Colonia Bernal Migliorata e avere completato un contratto *Exodus*. Effetti = viene creato l'*Impero Spaziale (4F2f)*, i Robot vengono emancipati (se non lo sono già), 10 PV.
- b. **Futuro Exonet:** Prerequisito = Colonie in 4 Zone Eliocentriche, con questa carta e un altro Colono migliorato in una di esse. Effetto = scegliete un qualunque mazzo contratti quando eseguite una raccolta fondi. Effetto a fine partita = 11 PV. Questa Abilità di raccolta fondi viene attribuita per il resto della partita, indipendentemente dallo stato di questa carta.
- c. **Futuro Sorveglianza dello Spazio:** Prerequisito = Legge Attiva in Libertà. Effetti = viene creata la *Repubblica Spaziale (4F2e)*, 9 PV.
- d. **Futuro Guerra dell'Unificazione:** Prerequisito = Questa carta e un altro Robot migliorato e potenziato in una vostra Colonia su un Sito di Grandezza 7 o più. Effetto = *Casus belli (1D2c)*, 9 PV. La Guerra è una "Guerra di Indipendenza" (vedere il glossario del regolamento base) a meno di non utilizzare il *Modulo 3*, in questo caso è una *Guerra di Unificazione Exodus (4F2)*.
- e. **Futuro Laboratorio Trans-Nettuniano:** Prerequisito = Questa carta e altri 2 Coloni potenziati in una vostra Colonia nella zona di Nettuno Ψ . Effetto a fine partita = +4 PV per ogni Fabbrica nella zona di Nettuno Ψ .
- f. **Futuro di Von Neumann:** Prerequisito = Dismettete questa carta e una raffineria Operativa in una vostra Fabbrica su una Cometa Sinodica. Questa non è una Azione Criminale, anche nel caso in cui i Robot siano emancipati. Notare che i supporti della raffineria non hanno bisogno di essere Dismessi (vengono replicati). Effetti = I vostri Robot sono sempre Migliorati (i vostri Robot esistenti sono Migliorati indipendentemente dalle pedine potenziamento e i nuovi Robot vengono Migliorati non appena giocati), 9 PV. Questa Abilità dei Robot viene attribuita per il resto della partita, indipendentemente dallo stato di questa carta.
- g. **Futuro della Melma di Nanoparticelle:** Prerequisiti = Questa carta in una vostra Colonia di Spinta che non è Fabbrica di Superficie di una Colonia Bernal. Effetti = una operazione gratuita di impianto in questo Sito (immediatamente dopo il completamento del Futuro), 11 PV.
- h. **Futuro dell'Esplorazione Interstellare:** Prerequisiti = Questa carta e un altro Colono potenziato nella Lente Solare Elettromagnetica. Effetti = *fondi per la ricerca (O5e)* gratuiti, senza alcun costo (immediatamente dopo il completamento del Futuro), 14 PV.
- i. **Futuro dell'Entanglement Quantistico:** Prerequisiti = Questa carta su Haumea (10:10 Ψ) con un reattore \boxtimes operativo. Effetti = Abilità per rilanciare un Tiro Rischio da Incidente, 10 PV. I Rischi da Incidente sono indicati dall'icona del teschio bianco (per cui non i Rischi da Aerofreno, Rischi da Incidente Epico, etc.). Se si sceglie il FINAO, deve essere pagato prima del primo lancio. Fate il rilancio dopo

aver visto il risultato del primo lancio. Questa Abilità sui rilanci viene attribuita per il resto della partita, indipendentemente dallo stato di questa carta.

- j. Futuro del Cartello degli Isotopi:** Prerequisiti = Questa carta e 15 Isotopi nella vostra Colonia Bernal Migliorata e Ancorata. Effetti = Il tasso di cambio per gli Isotopi ora è 12 Aqua per tutti i giocatori (con effetto per il resto della partita, indipendentemente dallo stato di questa carta). Effetto a fine partita = 9 PV.
- k. Futuro della Risonanza Magnetica:** Prerequisiti = Questa carta e un altro Colono Migliorato in una vostra Fabbrica su una Cometa Sinodica. Effetti = Se produce isotopi come risultato di una operazione di rifornimento in sito, potete spostarne 1 nella vostra Banca, 9 PV. Voi Avete questa Abilità per il resto della partita, indipendentemente dallo stato di questa carta²⁴.
- l. Futuro degli Avatar:** Prerequisiti = Questa carta in una Colonia Bernal Migliorata con una Fabbrica di Superficie nella zona di Nettuno Ψ ; Legge Attiva = Individualità. Effetti = Siete immuni alle Azioni Criminali (gli altri giocatori non possono compiere Azioni Criminali contro di voi), 9 PV. Questa Abilità di immunizzazione viene attribuita per il resto della partita, indipendentemente dallo stato di questa carta.
- m. Futuro del Guardiano per il Balzo Verso le Stelle (Ad Astra):** Prerequisito = *Ad astra (1D1b)* con un propulsore TW e un Cargo Migliorato. Effetti = Il vostro Cargo e le Fabbriche Mobili hanno propulsione effettiva +1, 7 PV. L'aumento di velocità per i vostri Cargo viene attribuito per il resto della partita, indipendentemente dallo stato di questa carta²⁵.
- n. Futuro del Comandante TW:** Prerequisiti = *Avere nel totale degli isotopi (4E3a)* almeno 8 Isotopi, e averne più di ogni altro giocatore. Effetti = I vostri delegati valgono 2 voti durante le *votazioni (O3a)*, 9 PV. Voi avete questa Abilità sui delegati per il resto della partita, indipendentemente dallo stato di questa carta.
- o. Futuro dell'Exodus (Ad Astra):** Prerequisiti = *Ad astra (1D1b)* con un propulsore TW e la vostra Colonia Bernal Migliorata. Effetti = Casus belli **(1D2c)**, 12 PV.

²⁴ LIC. All'incirca 100.000 anni fa, quando i Neanderthal camminavano ancora sulla Terra, il Sole è entrato nella "Nube Interstellare Locale" (LIC), una delle numerose nubi vicine a noi, composte da polvere e idrogeno caldi (della stessa temperatura della superficie del Sole) e a bassa densità (~0,3 atomi/cm³), che soffiano verso da noi dalla direzione delle costellazioni dello Scorpione e del Centauro. Il problema con questa nube è che la materia è elettricamente neutra e quindi passa attraverso uno scudo magnetico di un'astronave senza essere deviata, andando ad erodere il suo scudo contro la polvere stellare. E non è noto quanto sia abrasiva. Una volta al di fuori della LIC l'astronave entrerà nella "bolla locale", dove l'unica materia presente è il plasma caldo a densità molto bassa (<0,001 atomi/cm³). Il plasma ha una carica elettrica per cui può essere deviato da uno scudo elettromagnetico. Il confine tra la LIC e il flusso di protoni del vento solare viene chiamato eliopausa, a 121 U.A. dal Sole.

²⁵ GUARDIANI. Questi robot autonomi fanno manutenzione all'astronave attraverso una serie di test automatici e riparazioni. Ognuno è alimentato da un reattore a fissione nucleare, ma può essere anche alimentato da raggi proiettati da stazioni base installate sull'astronave. Nel Progetto Dedalus erano stati previsti due robot di questo tipo, di 5 tonnellate ciascuno. Ognuno potrebbe anche compiere operazioni di pulizia, per liberare la rotta di fronte al percorso dell'astronave dalla pericolosa polvere neutrale. I Guardiani possono anche compiere osservazioni scientifiche, lontano dalla contaminazione causata dal motore a fusione dell'astronave. – A Bond & A Martin, *Project Daedalus – The Final Report on the BIS Starship Study*, 1978.

p. Futuro dei Ricettacoli: Prerequisiti=Il vostro Colono con il potenziamento supporto vitale che ha un *bambino prodigio* **(4C5d)**. Effetti = 9 PV. Questo Futuro può essere completato solo nel Turno in cui un nativo spaziale *bambino prodigio* **(4C5d)** arriva alla maggiore età **(4C5c)**.



Copyright © 2022, Ion Game Design & Sierra Madre Games

Autori: Phil Eklund, Geoff Speare, Paweł Garycki, & Justin Grey

Immagine di Copertina: Anne Isaksson

Immagini sui Contratti: Per gentile concessione della NASA

Editor Regolamento: Petr Pospíšil

Gioco della Serie High Frontier 4 All – Core: SMG28-4

Product n.: SMG28-44

EAN: 653341042064 Per ordini, vedere: www.ionsmg.com

Copertina: Viene mostrata l'astronave Exodus in costruzione in una struttura della banca degli isotopi su Prometeo, un satellite di Saturno che stabilizza l'anello F (in primo piano). La struttura comprende un ascensore spaziale per Saturno, che ha lo scopo di estrarre i carburanti di isotopi elio-3 e deuterio. Illustrazione di Anne Isaksson.

