

# The Forgotten Planet



75'



2-4



12+



ITA

La ricerca dei cristalli di energia prosegue in tutto l'Universo! La Gilda Mercantile è disposta a pagarli somme enormi e tutti i Minatori dello Spazio li cercano senza sosta. L'ultima notizia è che la superficie del Pianeta Dimenticato, posto ai confini della Galassia, ne è ricchissima. In pochi giorni è iniziata una nuova corsa all'oro dove i robot sostituiscono gli uomini, scavando, esplorando, e sfidandosi tra loro per il controllo del prezioso materiale!

## Scopo del gioco

Ogni giocatore è un Cercatore minerario spaziale che cerca di ottenere i favori della potente Gilda Mercantile andando sul Pianeta Dimenticato a caccia dei preziosi cristalli di energia.

Il Pianeta Dimenticato è un pianeta inospitale con una superficie è corrosiva e instabile. Per permettere ai robot minerari di lavorarci, i giocatori dovranno piazzare una pavimentazione sul terreno. La pavimentazione permetterà ai robot di camminare e al tempo stesso di catturare l'energia del sole, energia che verrà trasferita alle Basi minerarie e ai robot. Senza una connessione di pavimentazione i robot rimarranno fermi ed incapaci di operare!

Per ottenere Punti Vittoria i giocatori devono estendere la loro Area di Controllo sulla superficie del pianeta quanto più possibile. Questo lo si ottiene piazzando dei Tasselli Pavimentazione intorno alle proprie basi e muovendo i robot sopra i Tasselli. E' possibile rubare il controllo di parte della superficie ad un altro giocatore e costruire mura divisorie. I PV si ottengono anche con il controllo di miniere speciali, vendendo cristalli, e costruendo robot e basi minerarie.

## Preparazione

1. I giocatori scelgono uno Scenario di gioco e piazzano le Basi e le Miniere Speciali sul tavolo. Per le prime partite si può scegliere uno degli Scenari di Partenza descritto qui sotto. Le basi vengono assegnate ai giocatori ed identificate da un dischetto del colore del giocatore (segnalino di proprietà). L'assegnazione avviene casualmente o mediante un'asta (vedi *Assegnazione delle Basi* alla fine del regolamento).

2. Alcuni componenti di gioco vanno rimossi dal gioco a seconda del numero dei giocatori:

- Tasselli Base: sono disponibili tutti e 16 i tasselli Base con 4 giocatori, solo 12 con 3 giocatori, solo 8 con 2 giocatori.
- Tasselli Pavimentazione: sono disponibili solo in un certo numero in accordo allo Scenario scelto.

3. Vanno preparate le tre pile per colore dei Tasselli Miniera e una per i Tasselli Pavimentazione; le pile si piazzano vicino all'area di gioco insieme agli altri componenti (mura, cubetti, dado).

4. Ogni giocatore prende i dischetti e i robot del suo colore e 3 cubi di diverso colore (1 blu, 1 bianco, 1 marrone). Ogni giocatore piazza quindi il tassello con la sua base iniziale nella posizione indicata dallo Scenario prescelto e vi colloca sopra uno dei suoi robot.

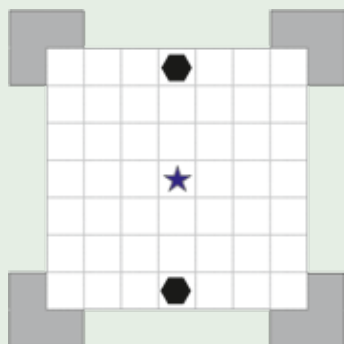
5. L'ordine di gioco è definito casualmente e la partita ha inizio.

## Sequenza di gioco

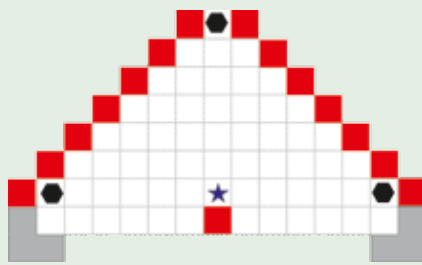
Ogni giocatore svolge nel giusto ordine tutte le 4 fasi del proprio turno di

### Scenari di partenza

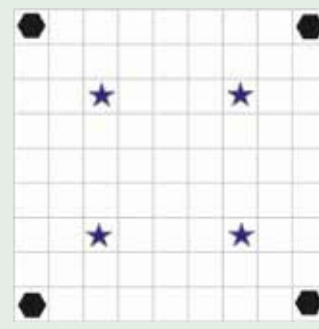
Negli scenari presentati è mostrata una "griglia virtuale" che definisce il campo di gioco e la posizione iniziale delle Basi e delle Miniere Speciali. Ad inizio partita saranno infatti posti sul tavolo di gioco solo i tasselli delle basi, le miniere speciali e gli indicatori d'angolo o di bordo: nel corso della partita i giocatori piazzeranno i propri tasselli solo all'interno di questa "griglia virtuale" che dovranno immaginare come posta sul tavolo.



suggerito per 2 giocatori  
griglia 7 x 7  
33 tasselli Pavimentazione



suggerito per 3 giocatori  
griglia irregolare  
41 tasselli Pavimentazione



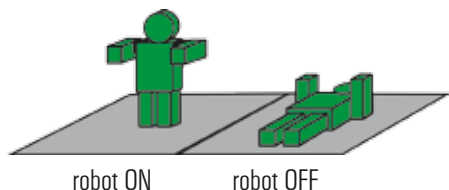
suggerito per 4 giocatori  
griglia 9 x 9  
53 tasselli Pavimentazione

★ indicano le posizioni delle Miniere Speciali. ● indicano le posizioni delle Basi. ■ rappresentano spazi non disponibili o indicano il bordo dello Scenario (a questo scopo si può utilizzare un tassello pavimentazione rovesciato). □ rappresentano i marcatori di angolo: ce ne sono 4 nella scatola e sono utili per visualizzare i limiti dell'area di gioco. Sono disponibili anche degli spaziatori per aiutare a calcolare le distanze a mo' di righello. Per ogni Scenario è indicato il numero di Tasselli Pavimentazione disponibili nella partita.

gioco e quindi passa il turno al giocatore successivo.

### Fase 1, Controllo dell'Energia e dei Robot

Il giocatore determina la propria disponibilità di energia. Dopodiché pone i propri robot in posizione ON (attivo) o OFF (spento).



### Fase 2, Azioni

Il giocatore utilizza tutta la propria energia svolgendo delle azioni o conservandola in una propria Base. Nel farlo il giocatore deve dichiarare man mano l'uso dell'energia: "Prima energia... seconda energia... terza..." affinché gli altri giocatori possano capire chiaramente le azioni che sta facendo.

### Fase 3, Verifica dell'Area di Controllo

Il giocatore determina la propria Area di Controllo.

### Fase 4, Produzione e Fine Turno

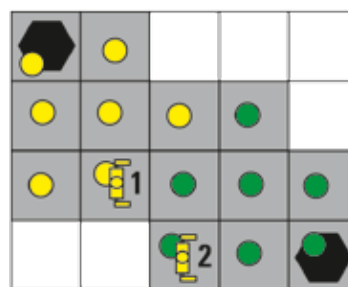
Le miniere con un robot del giocatore posizionato su di esse e all'interno della sua Area di Controllo producono risorse. Il turno del giocatore termina e inizia quello del giocatore successivo.

## Fase 1, Controllo dell'Energia e dei Robot

Il giocatore controlla la propria disponibilità di energia: ogni 7 tasselli di qualsiasi tipo all'interno della sua Area di Controllo guadagna 1 energia extra. L'energia extra si aggiunge alle 3 energie di base.

Fatto questo, il giocatore controlla lo status dei propri robot: i robot che si

trovano dentro la sua Area di Controllo sono attivi (ON), gli altri sono spenti (OFF) e non si possono utilizzare.



*Esempio. Il giocatore giallo controlla la propria disponibilità di energia: ha nella propria Area di Controllo 7 tasselli (indicati dai segnalini di proprietà gialli), quindi la sua disponibilità è 4 energie (3+1). Subito dopo il giocatore controlla i propri robot: il robot numero 2 in figura è spento (OFF) perché fuori dalla sua Area di Controllo, mentre il numero 1 è attivo (ON). Il giocatore giallo può utilizzare in questo turno solo il robot 1. Esagoni=basi.*

## Fase 2, Azioni

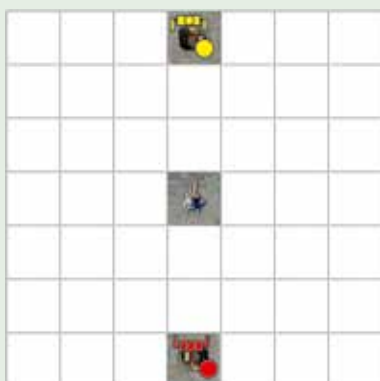
Ad ogni turno di gioco ogni giocatore ha disponibili 3 energie (più le energie extra derivanti dal controllo dei tasselli) e può svolgere diverse azioni a seconda del loro costo. Durante il gioco l'energia totale disponibile può salire o scendere, ma mai andare sotto il 3.

Le Basi possono sempre consumare energia, mentre i Robot possono farlo solo se sono attivi (ON).

## Azioni dei Robot

### Movimento (1 energia per ogni 3 tasselli)

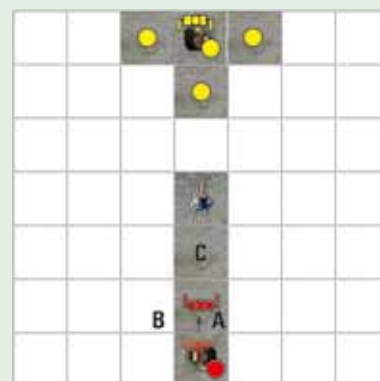
Un robot può muoversi di 1-3 tasselli per ogni energia consumata. *Per esempio,*



Inizia la partita tra il giocatore giallo e il giocatore rosso. E' lo Scenario di Partenza per 2 giocatori.



Giallo turno 1: il giocatore controlla la propria disponibilità di energia e se il proprio robot è attivo (fase 1): l'energia è pari a 3 e il robot è attivo (ON) visto che si trova su di un tassello controllato dal giocatore giallo. Procedo quindi con le azioni (fase 2): utilizza 3 energie per piazzare 1-2-3 tasselli pavimentazione (A-B-C).



Giallo turno 1: il giocatore verifica la propria area di controllo (fase 3) e piazza 3 nuovi segnalini di proprietà. Dopodiché passa il turno (fase 4) non producendo nulla. Rosso turno 1: controlla la propria energia ed è pari a quella di base (3); il proprio robot è attivo (ON). Procedo quindi con le azioni: utilizza 1 energia per piazzare un tassello pavimentazione (A), un'altra per muovere il robot (B), e la terza per piazzare un altro un tassello pavimentazione (C).

## Esempio di gioco

Sono qui presentati i primi 3 turni di gioco di una partita a 2 giocatori.

se un robot muove di 2 tasselli consuma 1 energia. Se invece si muove di 4, ne consuma 2. Un robot si muove solo sopra i tasselli, ma non può attraversare un tassello Base di un altro giocatore, un muro o muoversi diagonalmente.

### Costruire una Base (3 energie + 3 cubi risorse)

Si può piazzare un tassello Base in uno spazio libero ortogonalmente adiacente a quello occupato dal robot, spendendo 3 energie e 3 cubi risorse di diverso colore (marrone, bianco, e blu).

Limiti alle Basi: due basi o una base e una miniera non possono avere un lato in comune.

Consiglio: siccome le Basi sono utilizzate per definire le Aree di Controllo dei giocatori, aggiungere una Base vicino al centro dello Scenario può essere molto importante.



### Costruire un tassello pavimentazione (1 energia)

Si può piazzare un tassello Pavimentazione in uno spazio libero ortogonalmente adiacente a quello occupato dal robot. Consiglio: i tasselli Pavimentazione vanno piazzati con cura visto che permettono ai robot propri e avversari di muoversi.



### Costruire un tassello miniera (1 energia)

Il giocatore sceglie uno spazio libero ortogonalmente adiacente a quello occupato dal robot e tira un dado a 6 facce. Il risultato determina il tipo di tassello che deve essere piazzato (se il tassello miniera non è disponibile si ritira):



- 1-2 Pavimentazione
- 3 Miniera Marrone
- 4 Miniera Bianca

- 5 Miniera Blu
- 6 Sceglie il giocatore

Nella Fase 4, una miniera produce 1 cubo risorsa del colore della miniera per ogni robot attivo che si trova su di essa (2 cubi con 2 robot, 3 cubi con 3 robot e così via). I giocatori prendono i cubi risorse dalla Banca. Le Miniere Speciali (vedi il paragrafo *Scenario*) funzionano come le normali miniere fatta eccezione per il fatto che il giocatore può scegliere il colore del cubo risorsa ottenuto. Le Miniere Speciali si piazzano all'inizio del gioco e non possono essere costruite.

Nota: i cubi risorsa rappresentano i cristalli di energia che la Gilda Mercantile sta cercando.

Limiti alle miniere: due miniere o una miniera e una Base non possono avere un lato in comune.

Consiglio: le miniere sono importanti per produrre risorse, quindi è utile costruirne qualcuna vicino alle Basi, dove è più facile mantenerne il controllo.

### Costruire un muro (1 energia + 1 cubo risorsa)

Il muro si piazza su di un lato del tassello occupato dal robot.

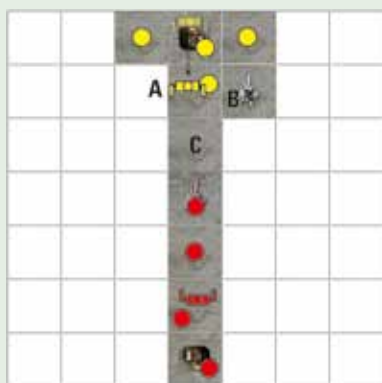
Il muro separa i due tasselli come se tra di loro ci fosse uno spazio vuoto: non è quindi possibile attraversarlo, costruire nel tassello adiacente separato dal muro, o estendere l'Area di Controllo oltre di essi. Il cubo speso per il muro può essere di un colore qualsiasi.

Limiti alle mura: non si può chiudere completamente un tassello con 4 mura. E' invece possibile che un gruppo di più tasselli venga completamente chiuso da mura: in questo caso nessun giocatore potrà controllarli finché permane questa situazione.

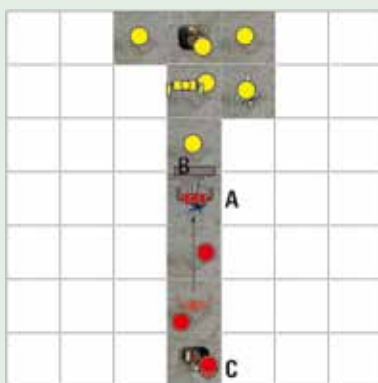
### Spingere un muro (2 energie)

Un robot può spingere un muro e spostarlo di 1 tassello. Il movimento si effettua sempre in linea retta e il robot che spinge segue sempre il muro nel suo movimento spostandosi di 1 tassello.

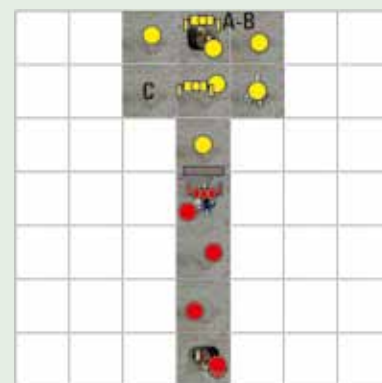
Limite allo spingere: non si può spingere un muro sopra un robot (sia



Rosso turno 1: verifica l'area di controllo e piazza 3 nuovi segnalini di proprietà. Dopodiché passa il turno non producendo nulla. Giallo turno 2: l'energia non è cambiata e il robot è sempre attivo (ON). Procedo con le azioni: utilizza 1 energia per muovere il robot (A), un'altra per costruire una miniera (B): tira il dado da sei e fa 4, quindi la miniera è bianca; la terza energia la usa per piazzare un nuovo tassello pavimentazione (C).

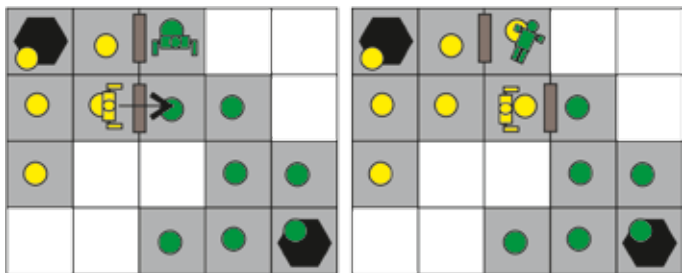


Giallo turno 2: verifica l'area di controllo: piazza 2 nuovi segnalini di proprietà e rimuove il segnalino rosso dalla miniera speciale centrale visto che è equidistante da entrambe le Basi. Dopodiché passa il turno non producendo nulla. Rosso turno 2: l'energia non è cambiata e il robot rosso è sempre attivo (ON). Procedo con le azioni: utilizza 1 energia muovere il robot di 2 tasselli (A), un'altra per costruire un muro (B) spendendo 1 cubo risorsa di un qualsiasi colore (all'inizio della partita ogni giocatore ha 3 cubi risorse disponibili); decide quindi di conservare la terza energia per i turni successivi e mette un segnalino aggiuntivo sulla propria base a ricordarlo (C).



Rosso turno 2: verifica l'area di controllo e piazza 1 nuovo segnalino di proprietà sulla miniera centrale vista la presenza del muro. Passa il turno producendo 1 cubo risorsa di un colore di sua scelta avendo un robot sulla miniera Speciale centrale. Giallo turno 3: l'energia non è cambiata e il robot giallo è sempre attivo (ON). Azioni: utilizza 2 energie e 2 cubi risorse per costruire un nuovo robot (A-B) che piazza sulla propria base. Consuma la terza energia piazzando un tassello pavimentazione (C). La partita prosegue fintanto che ci sono tasselli pavimentazione disponibili o fino a quando la griglia virtuale dello Scenario non viene riempita completamente.

acceso che spento), sopra una miniera, sopra una Base, o se è presente un muro nel lato opposto del tassello. Il muro spostato segue le stesse regole e limiti dei muri normali.



*Esempio:* (a sinistra) il robot giallo spinge un muro come indicato dalla freccia, consumando 2 energie. (a destra) il risultato dell'azione di spinta: il muro e il robot giallo si sono spostati di 1 tassello a destra. Nella Fase 3, due tasselli andranno sotto il controllo del giocatore giallo e il robot verde si spegnerà (OFF). Esagoni=Basi.

### Auto-distruzione (2 energie)

Un robot può esplodere e distruggere se stesso e tutti i robot che si trovano nello stesso tassello. Alternativamente, il robot può esplodere sopra uno specifico muro su di un lato di un tassello e distruggerlo. I robot distrutti torneranno nuovamente disponibili nello stock dei rispettivi giocatori. Consiglio: l'auto-distruzione è una decisione seria, i giocatori dovrebbero sempre pensarci due volte prima di sceglierla!

## Azioni della Base

### Produrre un robot (2 energie + 2 cubi risorse)

Una base può assemblare un robot consumando 2 energie e 2 cubi risorse di qualsiasi colore. Il nuovo robot si piazza nella Base che lo ha costruito.

### Vendere cubi risorsa (1 energia)

Consumando 1 energia è possibile vendere un set di 3 cubi risorse di colore diverso (1 bianco + 1 marrone + 1 blu) e ottenere 2 Punti Vittoria (PV). Si utilizzano a questo scopo i tasselli vittoria da 2 PV (argento) e da 6 PV (oro). I cubi risorsa venduti tornano alla Banca e sono di nuovo disponibili.



### Concentrare energia (4 energie)

4 energie possono essere convertite in 1 cubo risorsa di un qualsiasi colore. Il cubo risorsa prodotto viene preso dalla Banca e va nella mano del giocatore.

### Conservare energia (0 energie)

Si può conservare 1 energia per utilizzarla nel turno o nei turni successivi invece di consumarla nel turno corrente. Si possono conservare in totale al massimo 3 energie. Per ricordare questo fatto, si piazza 1 segnalino di proprietà aggiuntivo su di una base del giocatore per ogni energia conservata.

### Consumare metallo (1 energia)

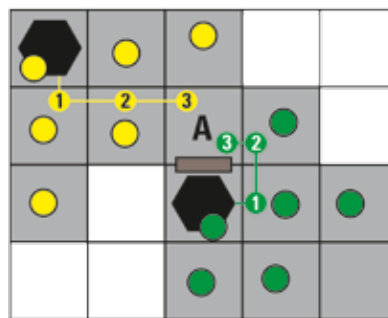
Il giocatore può rimuovere dal gioco 1 tassello Pavimentazione prendendolo dalla pila di quelli ancora disponibili.

Consiglio: rimuovere qualche tassello dal gioco può essere utile per far finire il gioco quando si sta vincendo.

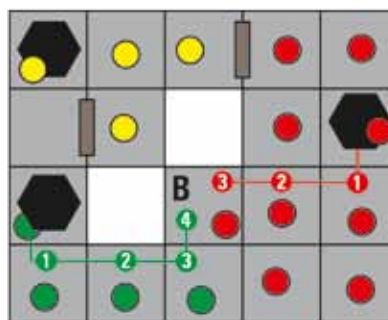
## Fase 3, Verifica dell'Area di Controllo

Il giocatore identifica la propria Area di Controllo verificando la proprietà dei tasselli presenti sul tavolo. Un tassello è controllato da un giocatore se è più vicino ad una sua base piuttosto che alla base di un altro giocatore (va

ricordato che i muri agiscono da barriere e vanno quindi aggirati e che le diagonali non si utilizzano). Un tassello equidistante da due o più basi di due o più giocatori non è controllato da nessuno. Un segnalino di proprietà del colore del giocatore viene posto sul tassello per mostrare chi lo controlla.



*Esempio.* Il tassello A è alla stessa distanza dalla base gialla e da quella verde e quindi non è controllato da nessuno. Gli altri tasselli sono sotto il controllo del giocatore giallo o di quello verde. Esagoni=Basi.



*Esempio.* Il tassello B è controllato dal giocatore rosso, che ha una Base a 3 tasselli di distanza, rispetto al verde che ce l'ha a 4 tasselli. Esagoni=Basi.

## Fase 4, Produzione e Fine Turno

Le miniere nell'Area di Controllo del giocatore di turno producono 1 cubo risorsa per ogni robot del giocatore che si trova sul tassello miniera. Il colore del cubo risorsa ottenuto dipende dal colore della miniera. Ogni robot posizionato su di una Miniera Speciale controllata dal giocatore produce un cubo risorsa del colore scelto dal giocatore.

## Nota sui componenti

Se terminano i segnalini di proprietà o i cubi risorsa, i giocatori possono utilizzare componenti alternativi. Gli altri componenti sono invece limitati a quelli disponibili nel gioco. Se i giocatori vogliono, possono aggiungere una clessidra al gioco per regolare la velocità dei loro turni e/o dei segnalini per contare l'uso delle energie dai giocatori durante loro turno.

## Fine del gioco

Il gioco finisce alla fine del turno in cui:

- l'area di gioco è stata completamente riempita da tasselli, oppure;
- è stato piazzato l'ultimo tassello pavimentazione disponibile.

Finito il gioco, vengono assegnati i seguenti Punti Vittoria ai giocatori:

- per ogni Tassello Pavimentazione controllato: 1 PV
- per ogni Miniera Speciale controllata: 3 PV
- il valore in PV dei tasselli vittoria che si hanno

E poi si applicano i seguenti bonus:

- al giocatore con più miniere sotto il suo controllo: +3 PV.
- al giocatore con più robot in gioco (ON o OFF): +3 PV.
- al giocatore con più Basi: +3 PV.

In caso di pareggio in un bonus, i PV vanno divisi tra i giocatori coinvolti,

arrotondando il punteggio per difetto.

Il giocatore con più PV è il vincitore. In caso di parità, vince il giocatore con più cubi risorsa nella propria mano. Un'ulteriore parità rappresenta una vittoria ex aequo.

## Alleanze

Con 4 giocatori si può giocare con le alleanze: 2 giocatori contro 2 giocatori. In questo caso:

- Si possono utilizzare le miniere alleate per produrre risorse.
- Un tassello equidistante da sole basi alleate viene assegnato ad uno dei due alleati, come preferiscono. Il tassello non può però essere riassegnato senza un cambio di proprietà di un tassello adiacente.
- I cubi risorsa sono in comune ai due giocatori.
- I robot possono essere attivati anche all'interno dell'Area di Controllo del giocatore alleato.
- Alla fine del gioco i PV bonus sono assegnati alle alleanze, non hai giocatori.
- I Punti Vittoria finali derivano dalla somma dei singoli PV degli alleati più i PV bonus ottenuti dall'Alleanza.

## Creare uno Scenario

Ci sono due diversi metodi: Scenario con *Area di Gioco Definita* o con *Area di Gioco Aperta*. In entrambi i casi, i giocatori devono definire l'Area di gioco, l'ammontare di Tasselli pavimentazione disponibili nella partita, e dove piazzare le Basi iniziali e fino a 4 Miniere Speciali.

È importante che le Basi sia equidistanti tra loro e dalle Miniere Speciali, a meno che non si voglia dare un vantaggio a qualche giocatore (guarda il paragrafo *Assegnazione delle Basi*, dove viene affrontato questo problema).

Un modo per decidere dove piazzare le Basi e Miniere è presentato nel paragrafo *Metodo Casuale di Posizionamento* che si può applicare ad entrambi i metodi di creazione.

È possibile piazzare degli ostacoli nell'Area di gioco semplicemente girando alcuni tasselli pavimentazione ed utilizzandoli come spazi non disponibili.

La possibilità di giocare su Scenari diversi conferisce al gioco una variabilità pressoché infinita: i giocatori possono attingere alla loro fantasia come preferiscono!

## Scenario con Area di Gioco Definita

In questo tipo di Scenario i giocatori definiscono una griglia di gioco ben precisa, come negli Scenari di partenza ad inizio regolamento. Fatto questo, devono decidere quanti tasselli pavimentazione sono disponibili in partita: un buon punto di inizio è pari ai 2/3 della grandezza della griglia. Per esempio in una griglia 9x6 si usano 36 tasselli ( $9 \times 6 = 54$ ;  $2/3$  di  $54 = 36$ ). Con più tasselli la partita sarà più lunga, con meno più corta. Infine, devono decidere dove posizionare le Basi iniziali e 1-4 Miniere Speciali o affidarsi al *Metodo Casuale di Posizionamento* (vedi dopo).

La griglia di gioco può essere quadrata, rettangolare, o avere forma irregolare. Le Basi possono essere piazzate ai vertici, lungo i lati, o dove i giocatori vogliono. Lo stesso si può dire per le Miniere Speciali, anche se di solito si piazzano in posizione centrale. Guarda gli Esempi alla fine del manuale.

## Scenario con Area di Gioco Aperta

In questo tipo di scenario non esistono restrizioni alla grandezza dell'Area di gioco che occupa di conseguenza tutta la superficie del tavolo. Dato il numero di tasselli limitato, suggeriamo però di usare un piccolo tavolo o un qualche tipo di contenimento che limiti lo spazio a disposizione. Questo per evitare che i giocatori siano isolati e troppo lontani tra di loro.

Un altro buon consiglio è quello di posizionare le Basi iniziali in una distanza massima di 8-12 spazi tra di loro e le Miniere Speciali al centro tra le Basi. Come sempre, i giocatori devono decidere il numero di tasselli disponibili

nella partita, numero che definirà la lunghezza della stessa. Calcolate la grandezza approssimativa dell'Area di Gioco e utilizzate 2/3 di tasselli. Anche in questo tipo di scenario si può utilizzare il Metodo Casuale di Posizionamento (vedi dopo) o stabilirlo a priori.

## Metodo Casuale di Posizionamento

Questo metodo può essere applicato ad uno Scenario con Area di gioco definita o con Area di gioco aperta e permette di piazzare le Basi e le Miniere Speciali in modo semi-casuale.

Ogni giocatore prende un tassello Base, un tassello Pavimentazione, e un Tassello Miniera Speciale. Il primo giocatore piazza uno dei tre tasselli coperto sul tavolo, dove vuole, mantenendo segreta la natura del tassello agli altri giocatori. Il secondo giocatore fa lo stesso, così come il terzo e il quarto. I giocatori ripetono la procedura per il secondo e il terzo tassello. I tasselli possono essere piazzati in qualsiasi posizione, ma vanno sempre lasciato almeno 2 spazi e non più di 5 spazi di distanza da un tassello e un altro.

Quando tutti i tasselli sono sul tavolo da gioco vengono scoperti ad uno ad uno. Quando viene scoperta una Base, questa va assegnata ad un giocatore a caso fintanto da dare 1 Base a ciascuno.

## Assegnazione delle Basi

Di solito le Basi sono assegnate casualmente. Qualche correzione si rende però necessaria quando lo Scenario non è regolare e una posizione di partenza può dare un qualche vantaggio ad uno o più giocatori.

Se un giocatore chiede questa correzione, i segnalini di proprietà vanno rimossi dai tasselli Base e inizia un'asta per assegnare le posizioni iniziali.

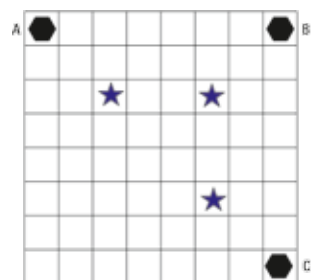
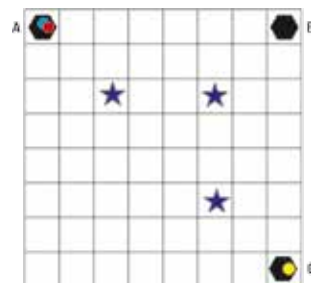
Durante quest'asta i giocatori cercano di prendere la posizione che giudicano migliore scommettendo dei Punti Vittoria negativi. Quando tutti i giocatori hanno una Base assegnata, l'asta termina.

Per Esempio, il giocatore Verde inizia l'asta per questa partita da 3 giocatori (vedi la figura). Il giocatore che inizia l'asta è scelto a caso: il Verde. Il giocatore Verde deve piazzare un suo segnalino di proprietà sopra una base, come desidera (su A, B, o C). Sceglie la posizione A.

Il secondo giocatore in senso orario, deve fare la stessa cosa, tenendo presente che quando ci sono più segnalini proprietà su di una base, è valido solo l'ultimo piazzato. Il giocatore Giallo sceglie la posizione C, mentre il giocatore Rosso sceglie la posizione A sopra il segnalino Verde.

Nella figura successiva c'è la situazione dopo il primo round d'asta. Il giocatore Verde risulta senza una Base assegnata, quindi si deve iniziare un secondo round d'asta. In questo caso solo il giocatore Verde può piazzare un segnalino proprietà, essendo il solo giocatore senza Base.

Se il giocatore Verde sceglie la posizione B l'asta termina avendo tutti una Base assegnata. Se invece il giocatore sceglie la posizione A o la posizione C inizia un terzo round d'Asta essendoci di nuovo un giocatore senza Base. La procedura va continuata di round in round fintanto che tutti i gioca-



tori ottengono un'assegnazione. Quando la procedura termina i giocatori ottengono -1 Punto Vittoria per ogni segnalino di proprietà presente nella posizione loro assegnata, escludendo il primo. Fatto questo, tutti i segnalini vanno rimossi eccetto l'ultimo e la partita può iniziare.

## Contenuto della scatola

Robot: 7 per ogni colore (28 in totale)

Tasselli Pavimentazione: 72

Tasselli Base: 16

Tasselli miniera: 8 per ogni colore (24 in totale)

Tasselli Miniere Speciali: 4

Tasselli vittoria: 5 (valore 6), 11 (valore 2)

Marcatori d'angolo: 4

Spaziatori: 5 da 5 spazi, 4 da 3 spazi

Cubi risorsa (blu, marroni, bianchi): 20/20/20

Segnalini proprietà: 35 per ogni colore (140 in totale)

Muri: 28

Dado: 1

## Crediti

Autore: Michele Quondam

Illustrazioni: Lateral Studio

Progetto editoriale: Inmedia Srl

Un ringraziamento a Paolo, Tommaso, Luca, Massimo, Stefano, Gavin, Michele, Carlo, Andrea, Arnaldo, e molti altri.

## Scenario Examples - Szenarienbeispiele - Exemples de Scénario - Esempi di Scenario

