

REGOLAMENTO



È iniziata una nuova, audace era dell'esplorazione spaziale. Con molte fazioni in lizza per il potere in questa nuova corsa allo spazio, ti viene affidata la guida di una di queste squadre, in competizione per la colonizzazione della Luna. Fonda la tua colonia ed espandila costruendo strutture. Fai lavorare a tuo vantaggio le spedizioni dalla Terra. Recluta Agenti (Agents) e mandali a infiltrarsi nelle Basi (Bases) rivali, per accelerare la tua espansione o per rallentare i progressi dei tuoi avversari.

Lunar Base è un gioco di carte per 2-6 giocatori. Il tuo obiettivo è conquistare il dominio lunare prima degli altri giocatori. Far crescere la tua Base Modulo (Module) dopo Modulo e usare agenti e influenza (influence) per mettere i bastoni tra le ruote agli avversari ti darà l'occasione di raggiungerlo.

Per le ultime novità, le FAQ e altre varianti di regole visita lunarbasegame.com

Indice

Componenti 1

Preparazione 5

Panoramica del gioco 9

Turno di gioco 11

Giocare carte Agente 11

Eseguire azioni 13

Controllare l'arrivo degli Shuttle 15

Sfere (Orbs) 17

Pagare i costi 19

Azioni 21

Turno di esempio 27

Fine della partita 31

Variante: Influenze 33

Storia 39

Componenti

90 carte in tutto, dei seguenti tipi:



6 Stazioni (Stations)



26 Agenti (Agents)



8 Influenze (Influences)



50 Moduli (Modules)



La scatola contiene anche **6 Segnalini Crediti** e questo regolamento.

COME LEGGERE LE CARTE

1. Tipo di carta
2. Nome della carta
3. Testo narrativo
4. Metà di Sfera (Orb)
5. Azioni «Quando giochi questa carta»
6. Azioni principali (Main Actions)
7. Traguardi scientifici
8. Coloni
9. Costo della carta







Preparazione

Per le prime partite ti consigliamo di non usare le carte Influenza (Influence). Quando avrai più esperienza, potrai inserirle: trovi maggiori informazioni alle pagine 33–38. Segui questi passi per iniziare la partita:

1. Mescola le carte Stazione (Station), poi dai a ogni giocatore una carta Stazione a caso, con il lato Terran Outpost visibile. I giocatori possono guardare l'altro lato della propria carta Stazione. Rimuovi dal gioco le carte Stazione rimaste, senza guardare il loro altro lato.
2. Mescola le carte Modulo (Module) e le carte Agente (Agent) in un unico mazzo. Mettilo coperto al centro del tavolo. Lascia un po' di spazio accanto per una pila degli scarti scoperta.



3 Ogni giocatore pesca 3 carte dalla cima del mazzo e le tiene in mano. Le tiene segrete agli altri giocatori.

4 Prendi dal mazzo 3 carte più 1 carta aggiuntiva per giocatore. Mettile scoperte tra i giocatori a formare il Mercato (Supply).

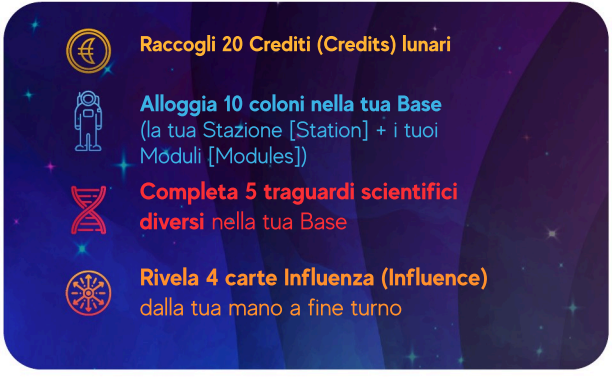
5 Dai a ogni giocatore un Segnalino Crediti, impostato su 3 Crediti (Credits). Usa il Segnalino Crediti per tenere il conto dei tuoi Crediti totali.

Il giocatore che ha fatto il viaggio più lungo negli ultimi 30 giorni è il primo giocatore e svolge il primo turno. Se si giocano più partite, inizia il giocatore alla sinistra del vincitore. Se i vincitori sono più d'uno, inizia chi ha fatto il viaggio più lungo.



Panoramica del gioco

Ogni giocatore svolge il proprio turno, a partire dal primo giocatore e proseguendo in senso orario. Si continua finché un giocatore vince soddisfacendo una o più condizioni di vittoria.



Coloni e traguardi scientifici compaiono sulle carte Stazione e Modulo. I Crediti si ottengono in vari modi. Le Influenze sono un tipo di carta speciale per giocatori esperti.



Turno di gioco

Durante il tuo turno esegui questi 3 passi, nell'ordine indicato:

1. Se vuoi, gioca un numero qualsiasi di carte Agente (Agent).
2. Esegui **una** Azione principale (Main Action) tra quelle disponibili nella tua Base.
3. Controlla l'arrivo degli Shuttle.

Poi il turno passa al giocatore successivo.

GIOCARE CARTE AGENTE

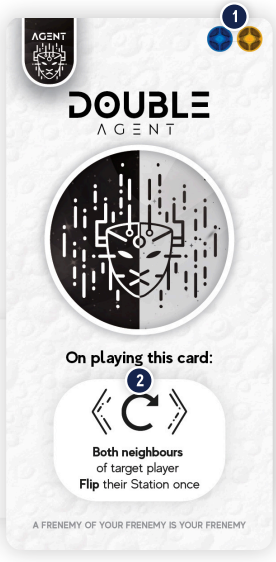
All'inizio del tuo turno puoi giocare dalla tua mano un numero qualsiasi di carte Agente. È l'unico momento in cui si possono giocare le carte Agente.

Per giocare una carta Agente dalla tua mano, fai così:

1. Paga il costo (vedi pag. 19).
2. Risolvi l'effetto della o delle azioni raffigurate.
3. Mettila scoperta sulla pila degli scarti.

Ad esempio:

L'Agente Double Agent si può giocare al costo di 2 Crediti (Credits). Quando la carta viene giocata, i giocatori seduti accanto al bersaglio scelto girano (Flip) le proprie Stazioni (Stations).



ESEGUIRE AZIONI

Le Azioni principali (Main Actions) sono nei riquadri delle carte. A ogni turno scegli un'Azione principale tra quelle della tua Base (ad es. A B o C). Esegui le azioni del riquadro.

Ordine e annidamento di più azioni:

- Se la carta ti chiede di eseguire **più azioni**, eseguile da sinistra a destra.
- Se un'azione prevede di **giocare un'altra carta**, puoi scegliere di risolvere quella carta prima o dopo aver continuato a risolvere la carta attuale.

Le varie azioni delle carte sono spiegate alle pagine da 21 a 26. Un'azione va eseguita, salvo diversa indicazione. Se un'azione **non può essere completata per intero** (ad esempio Scartare (Discard) con la mano vuota, Rivendere (Resell) dal Mercato (Supply) vuoto e così via), completane quanto puoi.



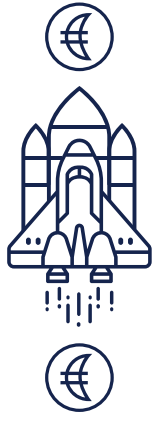
Le carte Azione principale hanno sempre la metà superiore su sfondo blu, così le riconosci più facilmente!

CONTROLLARE L'ARRIVO DEGLI SHUTTLE

A fine turno, se nel Mercato (Supply) non sono rimasti né Moduli (Modules) né Agenti (Agents), fai così:

1. Ogni giocatore guadagna 1 Credito (Credit) per ogni Sfera (Orb) gialla completata nella propria Base (comprese le Sfere giallo-grigie e le Sfere grigie jolly; per le Sfere vedi pagina 17).
2. Metti 3 carte dal mazzo nel Mercato, scoperte. Aggiungi 1 carta in più per ogni giocatore. Se il mazzo finisce, mescola la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo.





Nuove carte



2 Giocatori	**2** Giocatori	**3** Giocatori
4 Giocatori	**5** Giocatori	**6** Giocatori

Sfere (Orbs)

Ottieni Sfere costruendo Moduli (Modules) nella tua Base e girando (Flip) la tua carta Stazione (Station).

- Alcune carte mostrano Sfere complete.
- Si formano nuove Sfere dalle metà di Sfera dello stesso colore quando Costruisci (Build) Moduli e li colleghi alla tua Base.

Le Sfere grigie sono jolly e valgono per qualsiasi colore. Collegando una metà grigia a un colore, questa assume il colore della metà a cui si collega.

Esempi di Sfere:

1. Metà rossa e grigia formano una Sfera rossa.
2. Metà rossa e rossa formano una Sfera rossa.
3. Metà grigia e grigia formano una Sfera grigia jolly.
4. Metà blu e blu formano Sfere blu.
5. The Oasis ha Sfere blu e rosse.
6. Metà gialla e grigia formano una Sfera gialla.



Pagare i costi

Per giocare una carta Agente (Agent) o Costruire (Build) un Modulo (Module) devi poterne coprire il costo. Il costo è il numero di Sfere (Orbs) mostrate nell'angolo in alto a destra della carta. Le carte senza costo sono gratuite.

- Il costo di una carta si riduce con le Sfere dello stesso colore presenti nella tua Base. Le Sfere grigie sono jolly e valgono per qualsiasi colore. Ogni Sfera può essere usata più volte in un turno, ma una sola volta per carta.
- Il costo rimanente va pagato in Crediti (Credits).
- Non puoi giocare una carta che non puoi permetterti.

Ad esempio: hai **2 Sfere blu** (dai collegamenti) e **2 Sfere rosse** (dalla tua carta Stazione [Station]).

1. Experimental Borehole non mostra Sfere come costo, quindi è gratuito.
2. Il costo di Mormon Scientist si riduce a 0 ed è gratuito.
3. Space Elevator costa 2 Crediti da giocare.



BASE DEL GIOCATORE



MANO DEL GIOCATORE

Azioni

Prelevare **(Draft)**

Prendi 1 carta dal Mercato (Supply) e mettila nella tua mano. Se il Mercato è vuoto, salta questa azione. Se devi Prelevare più di 1 carta, ripeti l'azione per ogni carta.

Pescare **(Draw)**

Pesca 1 carta dalla cima del mazzo e mettila nella tua mano. Se il mazzo finisce, mescola la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo, poi continua a Pescare normalmente. Se devi Pescare più di 1 carta, ripeti l'azione per ogni carta.

Nota: non c'è limite al numero di carte che puoi avere in mano.

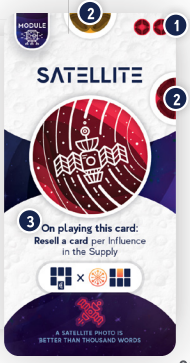
Scartare **(Discard)**

Prendi 1 carta dalla tua mano e mettila scoperta sulla pila degli scarti. Se non hai carte in mano, salta questa azione. Se devi Scartare più di 1 carta, ripeti l'azione per ogni carta.

Costruire **(Build)**

Puoi giocare una carta Modulo (Module) dalla mano e aggiungerla alla tua Base. Segui questi passi:

1. Paga il suo costo.
2. Collegalo alla tua Base.
3. Se ha un'azione «Quando giochi questa carta», risolvila.



Quando Costruisci (Build) un Modulo (Module), piazzalo con qualsiasi orientamento, rispettando queste regole:

1. Deve collegarsi alla tua Stazione (Station) o a un altro Modulo della tua Base formando almeno una Sfera (Orb) da due metà di Sfera dello stesso colore. Le metà grigie sono jolly e si abbinano a qualsiasi colore.

CORRETTO



2. Le metà di Sfera adiacenti ad altre carte devono sempre collegarsi a metà di Sfera dello stesso colore. Non è consentito creare Sfere spezzate che non possono essere completate, né Sfere con colori diversi (ad es. rosso-blu, blu-giallo, giallo-rosso).

3. Le carte Modulo non si possono piazzare sopra un'altra carta.

SBAGLIATO



Girare Stazione (Station) (Flip)

Gira la o le carte Stazione indicate sull'altro lato. I collegamenti dei Moduli (Modules) restano intatti (le metà di Sfera [Orb] sono uguali sui due lati di una Stazione).

Rivendere (Resell)

Prendi 1 carta Agente (Agent) o Modulo (Module) dal Mercato (Supply) e mettila sulla pila degli scarti. Guadagni 1 Credito (Credit). Se devi Rivendere più di 1 carta, ripeti l'azione per ogni carta.



Guadagnare o perdere Crediti

Guadagni o perdi il numero di Crediti indicato.



Rubare un Modulo

Prendi un Modulo con l'icona corrispondente dalla Base di un giocatore qualsiasi e mettilo nella tua mano.

Se così altri Moduli si scollegano dalla loro Base, restano comunque funzionanti.

Rubare Crediti



Scegli un altro giocatore. Gli rubi il numero di Crediti indicato. I Crediti rubati si aggiungono al tuo Segnalino Crediti e si tolgono dal suo. Non puoi rubare più Crediti di quanti ne possieda.

TURNO DI ESEMPIO

Anche se in un turno si esegue una sola Azione principale (Main Action), certi turni possono diventare piuttosto complessi. Considera questo esempio:

È IL TURNO DI ALICE.

1. Gioca un Solicitor. Il costo di questa carta è di 2 Sfere (Orbs) blu e 2 gialle. Alice ha 2 Sfere blu nella sua Base, quindi paga solo 2 Crediti (Credits). (A)
2. Con il Solicitor ruba l'Inflatable Habitat dalla Base di Bob e lo prende nella sua mano.
3. Ora Alice sceglie l'Azione principale del Fusion Reactor, che le permette di Costruire (Build), Pescare (Draw) e Scartare (Discard), in quest'ordine.
4. Costruisce gratis un Depot dalla sua mano (il costo è di 2 Sfere blu, ridotto a 0 dalle sue 2 Sfere blu (A)). Lo piazza come mostrato.



5. Il Depot ha un effetto «Quando giochi questa carta», che Alice risolve ora. Questo le permette di Costruire (Build) di nuovo subito, se vuole (ricorda: le azioni Costruisci sono sempre facoltative).

6. Sceglie di Costruire l'Experimental Borehole, che è gratuito.

7. Alice risolve l'effetto «Quando giochi questa carta» dell'Experimental Borehole. Pesca (Draw) 2 Rover dal mazzo.

8. Poi prosegue con l'Azione principale (Main Action) del Fusion Reactor: Pesca una Dome e Scarta (Discard) un Rover.

In tutto Alice ha Costruito 2 Moduli (Modules), ha Rubato 1 Modulo a Bob, ha Pescato 3 carte dal mazzo e ha Scartato 1 carta.



Fine della partita

La partita finisce subito quando un giocatore soddisfa una o più condizioni di vittoria. Le condizioni di vittoria possibili sono quattro:

È possibile che più giocatori soddisfino condizioni di vittoria nello stesso momento. In questo caso vince in assoluto chi ha soddisfatto più condizioni di vittoria! Se più giocatori sono in parità per il maggior numero di condizioni di vittoria, la vittoria è condivisa.

- **Raccogli 20 Crediti (Credits) lunari**
- **Alloggia 10 coloni nella tua Base** (la tua Stazione [Station] + i tuoi Moduli [Modules])
- **Completa 5 traguardi scientifici diversi** nella tua Base
- **Rivela 4 carte Influenza (Influence)** dalla tua mano a fine turno



(SOPRA): una vittoria per coloni, 10 coloni nella base.

(SOTTO): nessuna vittoria! Il giocatore ha 5 traguardi scientifici, ma solo 4 diversi!

Variante: Influenza (Influence)

Supera in astuzia politica le colonie rivali.



INFLUENZA

Le carte Influenza sono un'aggiunta al gioco base. Ti consigliamo di inserirle nel mazzo quando ti senti abbastanza a tuo agio con le regole base. Queste carte danno a ogni partita una dinamica particolare.

Preparazione: scegli 8 carte Influenza e mescolale nel mazzo insieme alle carte Modulo (Module) e Agente (Agent), prima di distribuire le carte ai giocatori o al Mercato (Supply).

Gli effetti delle carte Influenza comprendono azioni da eseguire **immediatamente**, prima di continuare a risolvere le azioni di altre carte (vedi gli esempi alle pagine 36–38). Se devono avvenire più azioni immediate, il giocatore di turno sceglie l'ordine in cui eseguirle.

CARTE INFLUENZA NEL MERCATO

Le carte Influenza hanno effetti che restano attivi finché la carta è nel Mercato. Dal Mercato, le carte Influenza:

- Possono essere Prelevate (Drafted) nella tua mano.
- **Non possono essere Rivendute (Resold).**

Quando arrivano gli Shuttle, le carte Influenza restano attive nel Mercato e non riducono il numero di carte nuove distribuite.

CARTE INFLUENZA IN MANO

Raccogli 4 carte Influenza (Influence) in mano e rivelale a fine turno per **vincere subito la partita.**

Quando un giocatore gioca una carta Agente (Agent) che ti riguarda, puoi Scartare (Discard) una carta Influenza dalla tua mano per ignorare l'effetto di quell'Agente su di te o sulla tua Base (l'Agente può comunque riguardare altri giocatori).

Quando Scarti una carta Influenza per qualsiasi motivo, compreso quello sopra, risolvi le azioni «quando Scarti questa Influenza» presenti sulla carta, se ne ha.

ESEMPIO DI CARTA INFLUENZA:

1. Tipo di carta
2. Nome della carta
3. Effetto della carta
4. Capacità difensiva (uguale su tutte le carte Influenza)



ESEMPIO DI INFLUENZA

1. Kim sceglie l'azione Costruisci (Build) del Terran Outpost.
2. Costruisce Laika's Memorial.
3. Laika's Paradise costringe Kim a Prelevare (Draft) subito.
4. Kim Preleva Experimental Borehole.
5. Continuando a risolvere Laika's Memorial, Scarta (Discard) la sua mano (Beruang Engineers ed Experimental Borehole).



Storia

Siamo nel 2049. Le nazioni del mondo sono rimaste a lungo in possesso della tecnologia a fusione, ma non hanno osato usarla per la propulsione delle astronavi. Dopo che gli Stati Uniti d'Africa hanno mandato in orbita un'astronave a energia da fusione, gli altri paesi e le imprese private non hanno resistito alla tentazione di seguirli. È cominciata un'audace era di colonizzazione spaziale. Molti shuttle sono stati preparati per i tentativi di colonizzazione. I primi cinque si chiamavano Garuna, Mah, Ilmatar, Meztli e Chang'e...

Ora tocca a te guidare un tentativo di colonizzazione della Luna. Poiché le motivazioni e le capacità della tua organizzazione sono diverse da quelle dei tuoi rivali, dovrai affrontare la missione con una strategia distinta.



Terran Outpost rappresenta una Base sottoposta alla supremazia dell'amministrazione del pianeta d'origine, mentre la sua agenda nascosta resta solo una corrente sotterranea.



The Oasis è un movimento al tempo stesso spirituale e scientifico. Il suo obiettivo è la tutela e la diffusione delle forme di vita, soprattutto di quelle messe in pericolo dall'avidità e dall'incuria dell'umanità.



Taikotech crede che i profitti dell'estrazione mineraria spaziale e delle industrie collegate saranno la forza trainante che eleverà l'umanità a civiltà spaziale.



Dark Side è finanziata da aziende di biotecnologie e di realtà aumentata. Crede nel transumanesimo: potenziare prima di tutto l'umanità stessa è la via più rapida verso le stelle.



Imbrium è un cartello industriale che segue un approccio imperialista all'antica alla colonizzazione: diventare il più potente, con l'industria e il commercio.



Selene Labs punta a diventare leader della scienza spaziale attirando le menti più brillanti per aprire la porta che porta oltre il nostro sistema solare.



Shackleton, sostenuta dall'ONU, punta a unire l'umanità in una civiltà spaziale costruendo sulla Luna una grande città multinazionale.

LUNARFLEET ALBO D'ORO

Un ringraziamento speciale ai sostenitori su Kickstarter del Lunar Base Collector's Bundle, che hanno fatto per noi qualcosa in più.

Farhad Omid
Zachary Fissel
Jevgeni Kabanov
Kaido Vaade
Meelis Müür
Lambert Chow
Juhan Hion
Mart Rasva
Rainer Jürgenson
Margus Niitsoo
Sam R
David Wilson
Kye Moseley
Kristi Seemen
Boris Schirra
Emil Andre Hallen
Francesco Sabbatini
Paul Ambs
Patrick Grunau
Lauri Peil
Ricardo Job-Reese
Rémi Camberlein
Nick Dillon
Erin Reed
Chris Kuivenhoven
Sergio Ruiz Fernández
Brenden Brzozowski
Ruben Parras
Alexander Welsz
Michael Allan
Owen Williams
Mudd Law

SQUADRA **LUNARBASE**

SQUADRA DI GAME DESIGN

Silver Türk
Joosep Simm
Kaido Koort
Martin Paroll

ILLUSTRAZIONI E GRAFICA

Ladislava Bohacova

REGOLAMENTO

Paul Grogan
Erkki Lindpere
Mart Redi

SQUADRA VIDEO

Erkki Lindpere
James Bowman
Leila Toomet

SQUADRA AMMINISTRAZIONE E OPERAZIONI

Hanno Sirkel
Ole Busborg Jensen
Indrek Kempi



lunarbasegame.com

facebook.com/**lunarbasegame**

instagram.com/**lunarbasegame**

@LunarBaseGame