

IMPERIUM GALACTICA

Il Gioco da Tavolo

Manuale delle Regole — Versione Alpha

1. Obiettivo del Gioco

Dominare la galassia eliminando tutti gli avversari. La condizione di vittoria è unica e semplice: vince l'ultima fazione rimasta in gioco, ovvero il giocatore che riesce a distruggere tutte le altre fazioni.

2. Componenti di Gioco

Tabellone

Il tabellone rappresenta lo spazio esplorabile. All'inizio della partita è quasi completamente vuoto, con solo la cornice visibile. Le uniche caselle visibili sono nei 4 angoli, che rappresentano i punti di partenza dei giocatori. Man mano che i giocatori si muovono ed esplorano, il tabellone si costruisce casella per casella.

Specifiche del Tabellone

Il tabellone misura **80 cm di larghezza x 60 cm di altezza**. Le tessere sono esagonali, di circa 7,9 cm da lato a lato. Con questo formato, sul tabellone trovano posto circa **74 tessere**.

Composizione del Mazzo Tessere

Il mazzo da cui si pescano le tessere durante l'esplorazione è composto da **100 tessere**, suddivise nel modo seguente:

TIPO DI TESSERA	QUANTITA'	PERCENTUALE
Spazio Interstellare	47	47%
Pianeta	30	30%
Fasci di Asteroidi	15	15%
Mercato	5	5%
Casino' Interspaziale	3	3%

Poiche' solo circa 74 tessere vengono piazzate sul tabellone, le restanti 26 restano nel mazzo e non entrano in gioco. In media, su 74 tessere piazzate, ci si puo' aspettare circa 35 tessere Spazio Interstellare, 22 Pianeti, 11 Fasci di Asteroidi, 3-4 Mercati e circa 2 Casino' Interspaziali, con leggere variazioni da partita a partita.

Altri Componenti

- **100 Tessere tabellone** — 47 Spazio Interstellare, 30 Pianeta, 15 Fasci di Asteroidi, 5 Mercato, 3 Casino' Interspaziale.
- **30 Carte Pianeta** — una specifica per ogni pianeta, con tipologia, bonus e malus.
- **40 Carte Fasci di Asteroidi** — 24 malus / 16 bonus.
- **55 Carte Mercato** — con i deal di acquisto.
- **30 Plance Pianeta** — una per ogni pianeta (slot carta + reticolo 3x3).
- **1 Plancia Lotte di Terra** — per i combattimenti di terra.
- **Miniature/segnalini flotta** (nei colori delle fazioni) — per ogni colore: 20 Caccia, 15 Torpediniere, 5 Navi Colonia, 50 Carri Armati.
- **Bandiere** — 10 per ogni colore, per marcare i pianeti conquistati.
- **Cubi materie prime** — legno, 150 cubi per ogni materia (Carburante nero, Metallo oro, Pietra bianco).
- **Edifici** (bianchi, universali per tutte le fazioni: ognuno prende i suoi e li pone sulla propria plancia) — 25 Fabbriche Navali, 25 Fabbriche Carri Armati, 20 Tesorerie, 40 Cannoni Interstellari, 40 Torrette Terrestri.
- **Soldi cartacei** (Ndri) — tagli da 1.000, 5.000, 10.000 e 50.000; in quantita' abbondante, sufficiente a coprire almeno 20 volte il denaro in circolazione.
- **Dadi** — 3 Rossi (Caccia), 3 Gialli (Torpediniera), 3 Verdi (Nave Colonia), 2 Bianchi (Casino' Interspaziale).

3. Preparazione della Partita

- Si dispone il tabellone di gioco con la sola cornice.
- Si sceglie il numero di fazioni combattenti: **minimo 2, massimo 4.**

- Ogni giocatore riceve **50.000 Ndri** iniziali (cifra uguale per tutti) e **nessuna materia prima**: i cubi di Carburante, Metallo e Pietra si ottengono solo dai turni successivi conquistando pianeti.
 - Ogni fazione parte con una flotta iniziale di **3 Caccia e 1 Nave Colonizzatrice**, posizionata nel proprio angolo di partenza.
 - L'ordine di turno iniziale si stabilisce con un **lancio di dado** per ogni giocatore: chi ottiene il numero piu' basso inizia la partita e sceglie se l'ordine di gioco procedera' in senso **orario o antiorario**.
-

4. Esplorazione e Tessere

Movimento delle Flotte

Ogni turno ogni flotta disponibile puo' effettuare un movimento. I giocatori possono possedere un numero illimitato di flotte, composte da almeno un Caccia (l'unita' piu' economica e facile da produrre), a patto che ci sia almeno una casella libera sul tabellone. Una flotta non ha limite di unita': puo' contenere un numero qualsiasi di navi.

Il limite massimo di unita' e' invece per fazione, dato dal contenuto della scatola: **5 Navi Colonia, 15 Torpediniere e 20 Caccia** per ogni colore.

Quando due flotte si uniscono, se anche solo un elemento della flotta risultante ha gia' esaurito il proprio spostamento in quel turno, l'intera flotta non puo' piu' muoversi.

Per ogni casella del tabellone puo' essere presente **al massimo una flotta dello stesso colore**. Se una flotta si muove verso una casella gia' occupata da una flotta avversaria, ha inizio uno **scontro spaziale**.

Una flotta composta da **solli Caccia** (velocita' 2) puo' muoversi di **due caselle per turno**. Quando ci si muove verso uno spazio inesplorato si pesca dalla pila delle tessere tabellone tante caselle quanti sono i passi compiuti.

Tipi di Tessere

Esistono cinque tipi di tessere che compongono il tabellone:

Tessera Pianeta

Rappresenta uno specifico pianeta. Esistono diverse tipologie di pianeta in base alla loro natura. Il giocatore che ha pescato questa tessera puo' decidere di colonizzare quel pianeta se la sua flotta possiede una **Nave Colonia**. Una volta conquistato, il giocatore riceve la carta specifica di quel pianeta da porre nella plancia dedicata. Ogni tessera pianeta indica tipologia, bonus e malus relativi.

Tessera Spazio Interstellare

Casella vuota. Non c'e' nulla in questo settore dello spazio — puo' essere attraversata liberamente.

Tessera Fasci di Asteroidi

Zona pericolosa dello spazio. Quando viene scoperta — e ogni volta che una flotta la attraversa — il giocatore deve pescare una carta che puo' essere di tipo malus o bonus:

Malus (60%) — indica il numero di truppe perse al passaggio (da 0 a 3 unita').

Bonus (40%) — indica la quantita' di materie prime o soldi ottenuti al passaggio (da 0 a 3 unita').

Tessera Mercato

Rappresenta una zona dello spazio dove e' possibile commerciare beni. Per poter commerciare, la casella Mercato deve essere occupata dalla flotta della fazione in quel turno. Il funzionamento dettagliato e' descritto nella sezione Mercato.

Tessera Casino' Interspaziale

Spazio neutro e comune a tutte le fazioni: **tutte le flotte possono trovarsi su questa casella contemporaneamente** e su di essa **non avvengono scontri**. Chi decide di posizionarsi sul Casino' e' costretto a giocare a ogni turno in cui la sua flotta e' presente sulla casella. Il funzionamento del gioco e' descritto nella sezione Casino' Interspaziale.

5. Pianeti

Carte Pianeta

Ogni pianeta ha la sua carta specifica. La carta indica il tipo di pianeta tra le 4 tipologie esistenti, ognuna con bonus differenti nelle tre categorie: **Materie Prime**, **Produttivita'** ed **Economia**.

TIPO	MATERIE PRIME	PRODUTTIVITA'	ECONOMIA
Fuoco	Variabile	2x	1x
Ghiaccio	Variabile	2x	1x
Terra	2x	1x	Variabile
Roccia	1x	Variabile	2x

Produttivita' — moltiplicatore applicato al numero di elementi prodotti dalle fabbriche su quel pianeta. Es: con un moltiplicatore 2x, ogni fabbrica puo' produrre 2 unita' per turno invece di una, a patto che ci siano materie prime sufficienti.

Economia — moltiplicatore sul denaro generato dal pianeta a ogni turno. Es: un pianeta con 2x di economia genera il doppio del denaro per turno.

Tessera e Carta Pianeta

Ogni volta che si gira una tessera Pianeta sul tabellone, questa indica uno specifico pianeta con il suo nome e il particolare moltiplicatore di quel pianeta. Alla tessera e' associata una carta pianeta specifica, che riporta tutti i dettagli di produzione delle materie prime seguendo le logiche di bonus e malus della tipologia di pianeta.

Struttura della Carta Pianeta

Ogni carta pianeta è strutturata nel modo seguente:

- In alto il **nome** del pianeta, con sotto l'**illustrazione**.
- Lo **sfondo** della carta ha un colore specifico per ogni tipologia di pianeta (Fuoco rosso/arancio, Ghiaccio azzurro, Terra verde, Roccia marrone/grigio).
- Sotto l'illustrazione è indicato il **numero di materie prime prodotte**: ogni pianeta produce di base 1 unità per ciascuna delle 3 materie prime (Carburante, Metallo, Pietra), e a fianco di ognuna è riportato il **moltiplicatore corrispondente**, che può essere diverso da una materia all'altra.
- La carta indica inoltre i **soldi generati**: valore base di **5.000 Ndri** per turno, variabile in funzione del moltiplicatore di Economia della tipologia di pianeta.

Plancia Pianeta

Ogni pianeta colonizzato ha la propria plancia individuale, composta da due sezioni:

- **Lato sinistro** — uno slot dedicato dove viene inserita la carta pianeta specifica di quel mondo.
- **Lato destro** — un reticolo 3x3 (9 slot totali) dove possono essere costruiti gli edifici. Raggiunto il limite di 9 edifici non è possibile costruirne altri.

Colonizzazione

Quando un giocatore scopre una tessera Pianeta, la piazza sul tabellone. Se la sua flotta possiede una Nave Colonia può decidere di colonizzarlo immediatamente, ricevendo la carta pianeta specifica da inserire nella plancia dedicata. In alternativa può passare oltre, lasciando il pianeta libero.

- Per colonizzare un pianeta **libero o mai colonizzato** è necessario disporre di una **Nave Colonia** nella propria flotta.
- Quando colonizza un pianeta, la **Nave Colonia viene consumata**: la pedina torna nella scatola e libera nuovamente uno slot del limite (5 Navi Colonia per fazione).
- Un pianeta appena colonizzato si **attiva dal turno successivo**: nel turno di colonizzazione non produce nulla e non vi si può costruire. Dal turno seguente parte la riscossione (denaro + materie prime) ed è possibile costruire edifici.
- Se il pianeta è libero e privo di difese, può essere colonizzato senza combattimento.
- Se il pianeta ha già delle difese, bisogna prima distruggerle con un attacco militare.
- Un pianeta è **indifeso** quando a terra non sono presenti né Torrette né carri armati.
- Se una flotta giunge su un pianeta nemico, ne distrugge le difese interplanetarie e a terra non sono presenti difese, con almeno una **Torpediniera** lo **conquista in automatico senza scendere a terra**.
- Quando un pianeta viene conquistato, si pone una **bandiera del colore della fazione** sulla casella conquistata.

Difese Planetarie

Ogni pianeta può essere dotato di difese aeree (Cannone Interstellare) e di terra (Torretta Terrestre), costruite sul pianeta come edifici. Entrambe le difese valgono **2x in attacco e 2x in difesa** sul lancio del dado durante i combattimenti.

6. Materie Prime e Risorse

Le materie prime sono rappresentate da cubi di legno di 3 diversi colori. Esistono tre materie prime e in piu' i Soldi:

ELEMENTO	COLORE	FUNZIONE
Carburante	Nero	Necessario per produrre carri armati e navi spaziali.
Metallo	Oro	Necessario per produrre carri armati e navi spaziali.
Pietra	Bianco	Necessaria per la costruzione degli edifici sui pianeti.
Soldi	Cartacei	Valuta del gioco: Ndri. Generati dalla tassazione dei pianeti a ogni turno. Tagli: 1.000, 5.000, 10.000, 50.000.

Le materie prime si ottengono a ogni turno di gioco in funzione del numero di pianeti conquistati. Ogni pianeta produce risorse specifiche in base a quanto indicato sulla sua carta pianeta, tenendo conto della tipologia di pianeta e dei relativi moltiplicatori. Si raccolgono a inizio turno (Fase 1 — Riscossione) e si posizionano nella scorta del giocatore della fazione.

La principale fonte di guadagno sono i Soldi: ogni pianeta conquistato genera denaro a ogni turno attraverso la tassazione degli abitanti, moltiplicato per il valore di Economia del pianeta. Costruire una Tesoreria aumenta ulteriormente il guadagno per turno.

7. Edifici

Gli edifici si costruiscono sui pianeti colonizzati negli slot del reticolo 3x3 della plancia pianeta. Esistono i seguenti edifici, ciascuno con il proprio costo in Ndri e Pietra:

EDIFICIO	COSTO	FUNZIONE
Fabbrica Navale	30.000 + 5 Pietra	Produce navi spaziali, consumando Carburante e Metallo.
Fabbrica Carri Armati	30.000 + 5 Pietra	Produce carri armati, consumando Carburante e Metallo.
Tesoreria	50.000 + 5 Pietra	Aumenta la produzione di soldi dalla tassazione del pianeta.
Cannone Interstellare	30.000 + 10 Pietra	Difesa interplanetaria (spaziale). Vale 2x in attacco e difesa.
Torretta Terrestre	30.000 + 10 Pietra	Difesa di terra. Vale 2x in attacco e difesa; aggiunge attacco ai carri difensori.

Non esiste una produzione di base: una fabbrica produce **N navi o carri** in base alla quantita' di materie prime e di Ndri che il giocatore decide di spendere quel turno su quel pianeta, senza un limite. La **Produttivita'** del pianeta moltiplica la resa della produzione.

8. Le Navi

Esistono 3 tipi di nave, ognuna con caratteristiche proprie. Le navi si producono consumando Carburante e Metallo (in quantita' uguale su tutti i pianeti). Ogni nave ha un dado colorato associato usato nei combattimenti.

Caccia

La nave piu' veloce della flotta. Puo' muoversi di **2 caselle** se la flotta e' composta da soli Caccia. In combattimento attacca **due volte** nel proprio turno. Non trasporta carri armati. Dado: **Rosso**.

STATISTICA	VALORE
Attacco	1
Difesa	1
Velocita'	3
Carri armati trasportati	0
Carburante richiesto	1
Metallo richiesto	1
Costo (soldi)	5.000 Ndri

Torpediniera

Nave da combattimento bilanciata, con buona potenza offensiva. Trasporta 2 carri armati. Dado: **Giallo**.

STATISTICA	VALORE
Attacco	3
Difesa	2
Velocita'	2
Carri armati trasportati	2
Carburante richiesto	3
Metallo richiesto	3
Costo (soldi)	20.000 Ndri

Nave Colonia

Nave pesante e lenta, indispensabile per colonizzare i pianeti e sbarcare truppe di terra. Attacco nullo ma difesa elevata. Trasporta 3 carri armati. Dado: **Verde**.

STATISTICA	VALORE
Attacco	0
Difesa	3
Velocita'	1
Carri armati trasportati	3
Carburante richiesto	5
Metallo richiesto	5
Costo (soldi)	50.000 Ndri

I costi (in Ndri e materie prime) per produrre le navi sono fissi e uguali su tutti i pianeti.

Carri Armati

Unita' di terra prodotte dalla Fabbrica Carri Armati e trasportate dalle navi (Caccia 0, Torpediniera 2, Nave Colonia 3). I carri armati non hanno statistiche proprie. **Costo: 10.000 Ndri + 1 Carburante + 1 Metallo.**

9. Struttura del Turno

Ogni turno di gioco si svolge nelle seguenti fasi, nell'ordine indicato:

Fase 1 — Riscossione

Si riscuotono i ricavi da ogni pianeta controllato, sia in termini di denaro che di materie prime, cosi' come indicato nella carta pianeta collocata sulla plancia.

Fase 2 — Produzione

Si costruiscono navi e carri armati utilizzando le risorse ottenute.

Fase 3 — Movimento

Ogni singola flotta posseduta si muove nello spazio: **2 tessere se la flotta e' composta da soli Caccia**, altrimenti ci si muove di **una tessera**. Durante il movimento si applicano le seguenti regole:

- Se durante il movimento si incontra un'altra flotta che occupa la stessa casella, parte un combattimento.
- Stessa cosa se la casella su cui ci si sposta e' un pianeta gia' sotto il controllo di un'altra fazione. Se l'attacco avviene su un pianeta, ci sara' anche la fase di combattimento a terra con i carri.

- Se invece il pianeta è libero, ci si può muovere liberamente; se il giocatore ha una Nave Colonia può decidere di conquistarlo.
- Il turno di movimento può essere anche un turno di attacco.
- Se la casella è un Mercato, si possono acquistare/vendere risorse. Per poter commerciare, la casella deve essere occupata dalla flotta della fazione in quel turno.

Fase 4 — Costruzione e Commercio

- Costruzione di nuovi edifici: **massimo un edificio per pianeta**.
 - Fase di commercio con gli altri giocatori, con cui si possono scambiare materie prime, navi o carri in cambio di soldi.
-

10. Combattimento Spaziale

Il combattimento spaziale avviene quando una flotta si muove verso una casella occupata da una flotta avversaria, o quando si attacca un pianeta difeso.

Regole Base

- Ogni giocatore sceglie fino a **3 navi** da mandare in battaglia (massimo 3 contro 3).
- Ad attaccare per primo è sempre **l'attaccante**.
- Ogni nave tira il suo dado colorato: **Rosso** per i Caccia, **Giallo** per la Torpediniera, **Verde** per la Nave Colonia.
- Il risultato del dado si moltiplica per il valore di **Attacco** (chi attacca) o **Difesa** (chi difende).

Turni di Combattimento

Turno 1 — Attaccante: Ogni nave tira il proprio dado. I **Caccia tirano due volte**, le altre navi una sola volta.

Turno 2 — Difensore: Le navi difensori rispondono, ognuna tira il proprio dado una sola volta.

Turno 3 in poi: Si alternano attaccante e difensore finché uno dei due non ha più navi.

Risoluzione degli Scontri

I valori finali (dado x moltiplicatore) vengono ordinati dal più alto al più basso per entrambi i giocatori, poi confrontati in coppia:

- **Attacco > Difesa** — la nave difensore viene distrutta.
- **Difesa >= Attacco** — l'attacco fallisce, nessuna nave muore.
- Ogni confronto può distruggere **al massimo una nave** alla volta.

Difesa del Pianeta (Cannone Interstellare)

Quando si attacca un pianeta difeso, il **Cannone Interstellare** vale 2x in attacco e difesa e **agisce per ultimo** nel combattimento: dev'essere l'ultimo a essere sconfitto prima di poter passare all'attacco di terra. Se la flotta attaccante viene distrutta prima di abbattere il Cannone, l'attacco si interrompe e **non si scende a terra**.

Esempio di Combattimento

Giocatore A attacca con 2 Caccia e 1 Torpediniera. Giocatore B difende con 1 Torpediniera e 1 Nave Colonia.

Turno 1 — A attacca: I Caccia tirano il dado due volte ciascuno (es. 3 e 5, x Attacco 1 = 3 e 5). La Torpediniera tira una volta (es. 2 x Attacco 3 = 6). Valori attacco ordinati: 6, 5, 3.

B difende: Torpediniera (es. 1 x Difesa 2 = 2). Nave Colonia (es. 4 x Difesa 3 = 12). Valori difesa ordinati: 12, 2.

Confronto: 6 vs 12 — la Torpediniera di B regge. 5 vs 2 — la Nave Colonia di B viene distrutta. Il valore 3 non ha avversario.

11. Combattimento di Terra

Dopo aver distrutto tutte le difese interplanetarie di un pianeta (Cannone Interstellare compreso), l'attaccante può scegliere — ma non è obbligato — di scendere a terra con i propri carri armati. Il numero di carri sbarcabili dipende dalla composizione della flotta (Caccia 0, Torpediniera 2, Nave Colonia 3).

I carri vengono posti sulla **plancia di lotta di terra** e si scontrano con i carri armati difensori presenti sul pianeta.

Struttura della Plancia

La plancia delle lotte di terra è composta da un rettangolo suddiviso in due parti: una per l'**attaccante** e una per il **difensore**.

Lato attaccante — vi si pone il numero di carri corrispondente a quelli trasportati dalle navi ancora in gioco su quella casella.

Lato difensore — vi si pone il numero di carri presenti su quel pianeta, più le eventuali strutture di difesa terrestre (Torrette) se presenti.

Valori e Regole

- Come nello scontro spaziale, ogni lato tira al massimo **3 dadi** per volta; con meno di 3 unità in campo si tirano tanti dadi quante sono le unità presenti.
- I **carri armati** tirano il dado a valore liscio (1x sia in attacco che in difesa).
- La **Torretta Terrestre** vale come un'unità con **attacco 2x e difesa 2x** (il risultato del dado viene raddoppiato).
- La Torretta può essere coinvolta nella difesa **solo dopo che la difesa ha meno di due carri**.

- In quel caso, dei tre dadi disponibili, **due sono dedicati ai carri restanti e il terzo alla Torretta**.
- L'attaccante colpisce **prima i carri** e poi la Torretta, che e' **l'ultima a cadere**.

12. Il Mercato

Quando una flotta occupa una tessera Mercato in quel turno, il giocatore puo' commerciare. Al Mercato e' possibile comprare o vendere materie prime, acquistare nuovi elementi per la flotta spaziale e acquistare veicoli di terra.

Ogni carta Mercato propone, a ogni pescata, un deal di acquisto di carri o navi a un prezzo piu' o meno conveniente in termini economici, con una suddivisione del 50% all'interno del mazzo (deal vantaggiosi e svantaggiosi). Una volta che il giocatore pesca una carta (trovandosi sopra la tessera Mercato), puo' decidere se acquistare o meno a quelle condizioni. Dopo la decisione, la carta finisce in fondo al mazzo.

Composizione del Mazzo Mercato (55 carte)

Ogni carta indica un'unita' (o un blocco di unita' dello stesso tipo, quantità 1-3) a un prezzo vantaggioso o svantaggioso rispetto al costo base, con scarto del 20%, 30%, 40% o 50%. Tutti i prezzi sono multipli di 1.000 Ndri. Il mazzo e' bilanciato (circa meta' deal vantaggiosi e meta' svantaggiosi). Le carte Nave Colonia sono sempre di quantità 1.

CATEGORIA	CARTE	DETTAGLIO
Caccia	11	6 vantaggiose / 5 svantaggiose
Torpediniera	25	13 vantaggiose / 12 svantaggiose
Nave Colonia	4	quantita' 1 - 2 vantaggiose / 2 svantaggiose
Carri Armati	15	7 vantaggiose / 8 svantaggiose
TOTALE	55	28 vantaggiose / 27 svantaggiose

13. Casino' Interspaziale

Il Casino' Interspaziale e' una tessera neutra e comune a tutte le fazioni, su cui non avvengono scontri. Chi posiziona la propria flotta su questa casella e' costretto a giocare a ogni turno in cui vi rimane. Il gioco funziona come il gioco dei dadi del casino' e il denaro passa attraverso la **Banca Interstellare**: le vincite si prendono dalla Banca, le puntate perse si lasciano al banco. La valuta del gioco e' l'**Ndri**.

Meccanismo di Gioco

Il giocatore scommette la cifra che desidera (con una **puntata minima di 1.000 Ndri**), poi lancia **due dadi** e ne somma i risultati:

- **Somma 7 o 11** — il giocatore vince e **raddoppia** la cifra accumulata sul banco (la incassa dalla Banca Interstellare).
- **Somma 2, 3 o 12** — il giocatore perde la puntata, che resta al banco.
- **Qualsiasi altro numero** (4, 5, 6, 8, 9, 10) — ne' vincita ne' perdita: il giocatore sceglie se continuare con una nuova puntata o lasciare il gioco perdendo quanto già scommesso.

Escalation delle Puntate (in caso di pareggio)

Dopo un pareggio, per partecipare al giro successivo bisogna aggiungere una somma **almeno pari al totale già scommesso sul banco** fino a quel momento. Esempio:

- 1o giro: si puntano 1.000 Ndri (sul banco: 1.000).
- Pareggio - per il 2o giro si aggiungono almeno altri 1.000 (sul banco: 2.000).
- Pareggio - per il 3o giro si aggiungono almeno 2.000, ovvero la somma scommessa fino a quel punto (sul banco: 4.000).
- *In caso di vincita si raddoppia l'intero totale accumulato sul banco (es. con 4.000 sul banco si incassano 8.000 dalla Banca Interstellare).*

Piu' Giocatori sulla Stessa Casella

Se sul Casinò si trovano piu' giocatori contemporaneamente, il lancio dei due dadi e' **unico per tutti i partecipanti**:

- Escono valori di vincita (7 o 11) — vincono tutti.
- Escono valori di perdita (2, 3 o 12) — perdono tutti.
- Esce un valore di pareggio — ogni giocatore decide autonomamente se continuare (con l'escalation della puntata) o lasciare.

Ogni giocatore vince o perde sempre rispetto alla propria puntata, anche se il lancio e' condiviso.

14. Punti Aperti / Da Sistemare

Elenco dei punti del regolamento ancora da definire o da correggere, in ordine di priorit .

Prioritari (bloccanti)

- **Geometria del tabellone (A1-A4).** Tessere esagonali ma con "4 angoli": manca la disposizione esatta della griglia, le dimensioni (righe x colonne per ~74 celle), le regole di adiacenza e il comportamento dei bordi. Senza questo non   possibile definire movimento ed esplorazione.
- **Dati dei 30 pianeti (B5-B6).** Il manuale fornisce solo i moltiplicatori per tipologia; mancano i valori "Variabile" delle singole carte pianeta.
- **Limite di produzione (C7).** Contraddizione esplicita: "max 2 unita' per fabbrica con moltiplicatore 2x" contro "produzione senza limite". Influisce su tutta l'economia.

Da chiarire

- **Eliminazione / vittoria (L28).** Definire quando una fazione   "eliminata" (senza pianeti? senza navi? entrambi?).
- **Combattimento (F14-F17, G18-G20).** Identita' delle navi nella risoluzione, gestione di pi  di 3 navi, ritirata, sorte degli edifici su un pianeta conquistato.
- **Altri dettagli.** Velocita' contraddittoria (E12), caricamento dei carri (H21), effetti degli asteroidi (I22-24), prezzi di vendita delle materie al Mercato (J25), bonus della Tesoreria (D9).

15. Appendice — Mazzo Mercato Completo (55 carte)

Elenco completo delle 55 carte del mazzo Mercato. I prezzi sono in Ndri, tutti multipli di 1.000.

Carte Spaziali (40)

UNITA'	QTA	DEAL	%	PREZZO
Caccia	1	Vant.	-40%	3.000 Ndri
Caccia	1	Vant.	-30%	4.000 Ndri
Caccia	1	Svant.	+20%	6.000 Ndri
Caccia	1	Svant.	+40%	7.000 Ndri
Caccia	2	Vant.	-50%	5.000 Ndri
Caccia	2	Vant.	-40%	6.000 Ndri
Caccia	2	Svant.	+20%	12.000 Ndri
Caccia	3	Vant.	-40%	9.000 Ndri
Caccia	3	Vant.	-30%	11.000 Ndri
Caccia	3	Svant.	+40%	21.000 Ndri
Caccia	3	Svant.	+50%	23.000 Ndri
Torpediniera	1	Vant.	-50%	10.000 Ndri
Torpediniera	1	Vant.	-40%	12.000 Ndri
Torpediniera	1	Vant.	-40%	12.000 Ndri
Torpediniera	1	Vant.	-30%	14.000 Ndri
Torpediniera	1	Vant.	-20%	16.000 Ndri
Torpediniera	1	Svant.	+20%	24.000 Ndri
Torpediniera	1	Svant.	+30%	26.000 Ndri
Torpediniera	1	Svant.	+40%	28.000 Ndri
Torpediniera	1	Svant.	+50%	30.000 Ndri
Torpediniera	2	Vant.	-50%	20.000 Ndri
Torpediniera	2	Vant.	-40%	24.000 Ndri
Torpediniera	2	Vant.	-30%	28.000 Ndri
Torpediniera	2	Vant.	-20%	32.000 Ndri

Torpediniera	2	Svant.	+20%	48.000 Ndri
Torpediniera	2	Svant.	+30%	52.000 Ndri
Torpediniera	2	Svant.	+40%	56.000 Ndri
Torpediniera	2	Svant.	+50%	60.000 Ndri
Torpediniera	3	Vant.	-50%	30.000 Ndri
Torpediniera	3	Vant.	-40%	36.000 Ndri
Torpediniera	3	Vant.	-30%	42.000 Ndri
Torpediniera	3	Vant.	-20%	48.000 Ndri
Torpediniera	3	Svant.	+20%	72.000 Ndri
Torpediniera	3	Svant.	+30%	78.000 Ndri
Torpediniera	3	Svant.	+40%	84.000 Ndri
Torpediniera	3	Svant.	+50%	90.000 Ndri
Nave Colonia	1	Vant.	-40%	30.000 Ndri
Nave Colonia	1	Vant.	-20%	40.000 Ndri
Nave Colonia	1	Svant.	+30%	65.000 Ndri
Nave Colonia	1	Svant.	+40%	70.000 Ndri

Carte Carri Armati (15)

UNITA'	QTA	DEAL	%	PREZZO
Carri	1	Vant.	-50%	5.000 Ndri
Carri	1	Vant.	-40%	6.000 Ndri
Carri	1	Vant.	-20%	8.000 Ndri
Carri	1	Svant.	+30%	13.000 Ndri
Carri	1	Svant.	+40%	14.000 Ndri
Carri	1	Svant.	+50%	15.000 Ndri
Carri	2	Vant.	-50%	10.000 Ndri
Carri	2	Vant.	-40%	12.000 Ndri
Carri	2	Svant.	+20%	24.000 Ndri

Carri	2	Svant.	+50%	30.000 Ndri
Carri	3	Vant.	-50%	15.000 Ndri
Carri	3	Vant.	-30%	21.000 Ndri
Carri	3	Svant.	+20%	36.000 Ndri
Carri	3	Svant.	+30%	39.000 Ndri
Carri	3	Svant.	+40%	42.000 Ndri

Manuale generato automaticamente