GIACOMO BORGHESE
RANIERI PANCHETTI

PARSEC©

AGE OF COLONIES

MANUALE DI GIOCO

BACK 2 BRAIN
DAL TENDA

PARSEC
AGE OF COLONIES

IL GIOCO STRATEGICO PER LA CONQUISTA DELLA GALASSIA

DA 2 A 4 GIOCATORI - FINO A 6 CON L'ESPANSIONE
ETÀ DA 14 ANNI IN SU

CONCEPT E GAME DESIGN
GIANGIACOMO BORGHESE

PROGETTO GRAFICO
GIANGIACOMO BORGHESE E RANIERI PANCHETTI

WWW.PARSECTHEBOARDGAME.COM

©BACK2BRAIN SRL 2015 - TUTTI I DIRITTI RISERVATI - ALL RIGHTS RESERVED
REGISTERED WITH THE IP RIGHTS OFFICE COPYRIGHT REGISTRATION SERVICE REF: 4076984829

INDICE

1. CONTENUTO DEL GIOCO 2
1.1 SET DI GIOCO PER 6 GIOCATORI 2
2. SCOPO DEL GIOCO 2
3. MODALITÀ DI VITTORIA 2
3.1 VITTORIA MILITARE 2
3.2 VITTORIA ECONOMICA 3
4. CARATTERISTICHE E COSTI DELLE UNITÀ 3
4.1 VASCELLI PICCOLI 3
4.2 VASCELLI GRANDI 4
4.3 LA COLONIA 5
4.4 POSIZIONAMENTO 5
5. PREPARAZIONE 6
5.1 FASE UNO 6
5.2 FASE DUE 6
6. LE CARTE 7
6.1 CARTE FAZIONE 7
6.2 CARTE EVENTO 7
6.3 CARTE RISORSA 9
7. COLONIZZAZIONE DELLA GALASSIA 9
7.1 INSEDIAMENTO 10
7.2 ESPANSIONE 10
8. COME GUADAGNARE LE RISORSE 11
8.1 STRUTTURA DEI PIANETI 11
8.2 GLI ASTEROIDI 12
9. SCAMBIO DI RISORSE 12
9.1 SCAMBIO TRA GIOCATORI 12
9.2 SCAMBIO CON IL PORTO SPAZIALE 12
10. AZIONI E MOVIMENTO DEI VASCELLI 13
11. CORSA AGLI ARMAMENTI 14
12. COMBATTIMENTO 14
12.1 ATTACCO/DIFESA 15
12.2 CONTRATTACCO O MANOVRA EVASIVA 15
12.3 ATTACCO A LUNGO RAGGIO 16
12.4 ATTACCO COORDINATO 16
12.5 MANOVRE EVASIVE DI PIÙ VASCELLI IN UNO SCONTRO 18
12.6 ATTACCO CON SUPPORTO DI ALLEATI 18
12.7 FINE DELLA FASE DI COMBATTIMENTO 19
13. ELIMINAZIONE DI UN GIOCATORE 19
14. VARIANTI DEL GIOCO 20
14.1 VARIANTE A TEMPO 20
14.2 VARIANTE AD ALLEANZE 20
14.3 VARIANTE VITTORIA ASSOLUTA 20
14.4 VARIANTE SENZA FAZIONI 20
14.5 VARIANTE DI GIOCO CON SCONTRI SEMPLIFICATI 20
14.6 ULTERIORI VARIANTI DI GIOCO 20

1. CONTENUTO DEL GIOCO

1.1. SET DI GIOCO PER 6 GIOCATORI

Tabellone da gioco modulare composto da: **1 modulo Porto Spaziale**, **15 moduli Pianeti e Asteroidi**

6 Schede tecniche indicanti i costi di produzione e le specifiche delle varie unità

6 Set di unità di gioco, di diverso colore, ognuno costituito da: 10 colonie, 10 cargo, 10 caccia, 8 trasporti corazzati e 8 incrociatori

210 Carte Risorsa ripartite in: 70 carte Titanio, 70 carte Oro, 70 carte Energia

12 Carte Fazione

127 Carte Evento

6 Dadi a otto facce di diverso colore

10 Segnalini Evento

2. SCOPO DEL GIOCO

In **Parsec - Age of Colonies®**, al comando di una delle Fazioni in lotta per il predominio nella galassia, dovrete combattere contro i vostri avversari per accumulare ricchezza e potere militare e diventare così i dominatori assoluti dell'universo conosciuto.

Per raggiungere il suo obiettivo, ogni giocatore dovrà espandersi nella galassia e costruire colonie, diversi tipi di vascelli e acquisire carte Evento per attuare varie strategie attraverso manovre non convenzionali.
Per fare questo è necessario accumulare risorse, ottenibili colonizzando i pianeti e occupando gli asteroidi, ma anche attaccando e distruggendo le unità degli altri giocatori.

3. MODALITÀ DI VITTORIA

3.1. VITTORIA MILITARE

Il giocatore che per primo, durante il proprio turno, ottiene il predominio strategico su almeno metà dei moduli adiacenti che compongono il tabellone di gioco, vince la partita.
- **In una partita a 2 giocatori** 4 moduli su 8.
- **In una partita a 3/4 giocatori** 6 moduli su 12.
- **In una partita a 5/6 giocatori** 8 moduli su 16.

Un giocatore ottiene il predominio strategico su un modulo del tabellone quando è l'unico a possedere almeno un vascello militare su quest'ultimo.
La presenza di cargo o colonie avversarie non è rilevante, in quanto unità non militari.

3.2. VITTORIA ECONOMICA

Il giocatore che per primo, durante il proprio turno, giunge a possedere il seguente numero di colonie e di carte Risorsa vince la partita:

- **In una partita a 2 giocatori** 5 colonie e 3 carte per ogni tipo di risorsa (Titanio, Oro e Energia, per un totale di almeno 9 carte).
- **In una partita a 3/4 giocatori** 10 colonie e 6 carte per ogni tipo di risorsa (Titanio, Oro e Energia, per un totale di almeno 18 carte).
- **In una partita a 5/6 giocatori** 10 colonie e 8 carte per ogni tipo di risorsa (Titanio, Oro e Energia, per un totale di almeno 24 carte).

4. CARATTERISTICHE E COSTI DELLE UNITÀ

Ogni vascello dispone di una serie di caratteristiche (di seguito descritte) che determinano la lunghezza dei suoi spostamenti, l'efficacia del suo attacco e della sua difesa, la lunghezza della sua gittata di tiro.
Ogni vascello prodotto deve essere inizialmente posizionato sullo stesso esagono di una colonia di proprietà del giocatore.
Un vascello appena prodotto non può essere mosso fino al turno successivo.
Tutti i vascelli possono essere mossi una volta per turno.
Tutti i vascelli militari possono attaccare una volta per turno.

4.1. VASCELLI PICCOLI

- **Cargo (unità civile)**

Un cargo non è un vascello militare, pertanto non è attrezzato per combattere, ma è dotato di una solida armatura per meglio resistere alle imboscate condotte dagli avversari. È fondamentale per colonizzare pianeti, estrarre risorse esclusivamente dagli asteroidi e per commerciare con il Porto Spaziale e con gli altri giocatori.
Un cargo può spostarsi di un massimo di 3 parsec, non ha nessun bonus di attacco ma ha un bonus di +1 in difesa. Normalmente non può attaccare, ma solo contrattaccare e ha una gittata di tiro pari a 1. È possibile convertire un cargo in una colonia al prezzo di 2 risorse Energia.
Costo: 1 risorsa Energia e 2 risorse Titanio

- **Caccia (unità militare)**

Il caccia la spina dorsale degli eserciti di tutte le Fazioni ed è il vascello da combattimento più economico. Possiede un bonus di +1 in attacco e una gittata di tiro pari a 1 ma non ha nessun bonus di difesa e la sua capacità di movimento è ridotta (può spostarsi al massimo di 2 parsec).
Costo: 1 risorsa Energia, 1 risorsa Titanio e 1 risorsa Oro

4.2. VASCELLI GRANDI

• Incrociatore (unità militare)

Un incrociatore, noto anche come corazzata stellare, è il vascello più costoso in assoluto, ma anche il più potente. È dotato di una solida corazza e di potenti cannoni, ha una gittata di tiro pari a 2, un bonus +2 sia in attacco che in difesa e può spostarsi al massimo di 5 parsec.

Costo: 4 risorse Titanio, 2 risorse Energia e 2 risorse Oro

• Trasporto corazzato (unità militare)

Un trasporto corazzato consente a un giocatore di trasportare fino a 2 vascelli piccoli alla volta e di percorrere lunghe distanze. Le sue capacità di attacco e difesa sono medie: ha un bonus di +1 in attacco, un bonus di +1 in difesa, una gittata di tiro pari a 1 e può spostarsi al massimo di 10 parsec.

Per caricare a bordo le unità (piccole) che si intende trasportare, queste devono giungere con le proprie capacità di spostamento, nello stesso esagono del trasporto di destinazione.
Un vascello trasportato non può essere scaricato nella stessa casella del trasporto corazzato, bensì in una adiacente libera, solo se disponibile.
Un vascello che viene caricato su un trasporto corazzato non può essere scaricato nello stesso turno, ma solo dal turno successivo in poi.

È possibile costruire i caccia, pagando un costo aggiuntivo di 1 Oro, direttamente a bordo di questo vascello.
Quando un trasporto corazzato si trova sullo stesso esagono di una colonia, che sia stato esso appena fabbricato o meno, è possibile costruirvi i vascelli piccoli direttamente a bordo (caccia e cargo) senza nessun costo aggiuntivo.

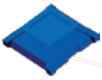
Quando un trasporto corazzato ha a bordo dei cargo e si trova su un asteroide, questi ne possono normalmente estrarre le risorse, senza scendere dal trasporto.

Se un trasporto corazzato trasporta dei caccia guadagna per ognuno di questi un +1 in attacco.

Se un trasporto corazzato trasporta dei vascelli e perde uno scontro, invece di venire distrutto perde direttamente una delle unità a bordo a scelta del giocatore proprietario.
Se viene colpito da una carta Evento, anche le unità al suo interno ne subiscono gli effetti.

Costo: 2 risorse Titanio, 3 risorse Energia e 2 risorse Oro

4.3. LA COLONIA (UNITÀ CIVILE)



La colonia è l'unica struttura nel gioco ed è indispensabile: è grazie ad essa che i giocatori possono estrarre dai pianeti le risorse necessarie a costruire le loro flotte. Una colonia, una volta costruita su un pianeta, non può più essere spostata.
La colonia dispone di una potenza di fuoco limitata, utilizzabile solo a scopi difensivi, che non conferisce nessun bonus in attacco, la sua gittata di tiro è pari a 1 ed è protetta da una pesante corazza che le conferisce un bonus di +2 in difesa.
Se le colonie di una stessa Fazione si trovano su esagoni adiacenti dello stesso pianeta, devono essere considerate come un'unica struttura e i loro bonus in difesa vanno sommati (per esempio, se su un pianeta un giocatore possiede 3 colonie su esagoni adiacenti, il bonus in difesa totale di quelle colonie è +6).
Nel caso in cui un giocatore possieda più di due colonie adiacenti, se quella centrale viene distrutta, il bonus in difesa cumulativo va perduto in quanto le colonie rimaste non sono più collegate.
Costo: 2 risorse Titanio e 2 risorse Energia

4.4. POSIZIONAMENTO

Le nuove unità prodotte devono essere obbligatoriamente collocate sul tabellone (nello stesso esagono di una propria colonia) al momento dell'acquisto.
Nello stesso esagono occupato da una colonia possono sostare al massimo due vascelli piccoli (appartenenti allo stesso giocatore) o un vascello grande: se un giocatore vuole posizionare, o produrre, altri vascelli su una colonia, dovrà necessariamente muovere i vascelli presenti nell'esagono per fare spazio a quelli nuovi.
Se un giocatore sta già utilizzando sul tabellone il numero massimo di un qualsiasi tipo di unità, non potrà costruire altre unità di quel tipo.
Tutte le informazioni relative alle caratteristiche della colonia e dei vascelli sono riportate sulle schede tecniche (FIG. I) contenute nella scatola del gioco e sono consultabili in qualsiasi momento.

FIG. I

5. PREPARAZIONE

5.1. FASE UNO

Il numero dei moduli che formano il tabellone varia a seconda del numero dei partecipanti in base alle seguenti configurazioni:

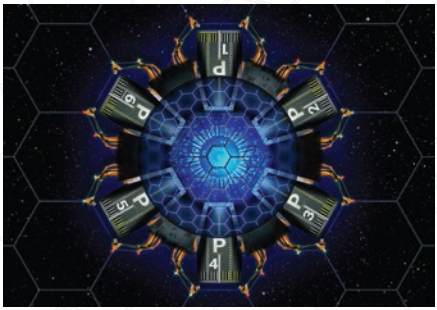
- **In una partita a 2 giocatori** il tabellone sarà composto da 5 moduli rettangolari + il modulo Porto Spaziale (per un totale 6 moduli, disposti in una griglia di 3x2).

- **In una partita a 3/4 giocatori** il tabellone sarà composto da 11 moduli rettangolari + il modulo Porto Spaziale (per un totale di 12 moduli, disposti in una griglia di 3x4).

Tra i vari moduli scelti a caso per comporre il tabellone di gioco deve essere obbligatoriamente incluso il modulo Porto Spaziale.

5.2. FASE DUE

- Mescolare i moduli del tabellone (incluso il modulo Porto Spaziale) e disporli nello stesso orientamento in ordine sparso sul tavolo, creando in tal modo la disposizione di una mappa casuale della galassia (di forma rettangolare) sulla quale si svolgerà la partita.
- Suddividere le carte Risorsa in 3 diversi mazzi (mazzo Titanio, mazzo Oro e mazzo Energia); ogni mazzo deve essere collocato sul tavolo a faccia in su, in modo da mostrare quale tipo di risorsa fornisce.
- Mescolare e collocare accanto ai mazzi Risorsa il mazzo Evento, in modo che mostri la suddetta scritta a faccia in su.



IL MODULO PORTO SPAZIALE

- Ogni giocatore sceglie a turno il colore delle unità che utilizzerà durante la partita e prende il dado del colore corrispondente.
- Ogni giocatore prende due colonie, due cargo e una scheda tecnica, che riassume i costi e le caratteristiche delle unità.
- Ogni giocatore tira il dado del proprio colore e chi ottiene il punteggio più alto gioca per primo, gli altri seguono in senso ORARIO. In caso di parità, i giocatori che hanno ottenuto lo stesso punteggio ripetono il tiro per lo spareggio.

N.B. Per ottenere una mappa di gioco più equilibrata i giocatori, di comune accordo, possono decidere di posizionare il modulo Porto Spaziale in un punto centrale del tabellone.

6. LE CARTE

6.1. CARTE FAZIONE

Una carta Fazione conferisce a ogni partecipante peculiarità differenti, vantaggi e svantaggi offensivi e difensivi o capacità specifiche nelle contrattazioni commerciali, e permettono ai giocatori di sperimentare strategie diverse a ogni nuova partita.

6.2. CARTE EVENTO

Una carta Evento può essere acquistata alla fine del proprio turno pagando 2 risorse Oro e può essere usata solamente dal turno successivo. Oltre a fornire ai giocatori bonus temporanei o permanenti e unità extra, può innescare degli eventi che potrebbero cambiare il corso della partita.

Le carte Evento consentono di effettuare manovre non convenzionali che il giocatore può eseguire durante il suo turno e/o durante il turno di un avversario, o un combattimento tra unità (se specificato sulla carta).

Le carte Evento sono ripartite in 4 categorie, ognuna delle quali è contrassegnata da un simbolo, posto sul fronte, che indica a quale il tipo di evento la carta appartiene:

Eventi Naturali
Eventi legati a fattori naturali

Eventi Strategici
Eventi legati al controllo umano

Eventi Bonus
Il giocatore riceve gratuitamente colonie, vascelli, risorse, etc.

Eventi Permanenti
L'estrazione di risorse o la tecnologia di uno o più tipi di vascello viene migliorata per il resto della partita.

Nel mazzo sono presenti carte più o meno rare o uniche; quelle più potenti sono più difficili da trovare, in quanto il mazzo ne contiene al massimo una per tipo, mentre quelle dagli effetti meno significativi sono le più comuni: un mazzo può arrivare a includerne fino a 4 copie.

Per indicare chiaramente al giocatore la loro rarità, le carte Evento sono contrassegnate con uno dei seguenti colori: **VIOLA, ROSSO, GIALLO, VERDE,** usato come cornice del simbolo Evento che compare accanto al titolo della carta.
Una volta acquistate, le carte Evento (FIG. 2) possono essere rivendute al Porto Spaziale ma non ad altri giocatori (vedi paragrafo 9.), in ogni caso non possono mai essere rivendute una volta che sono state giocate.

Il valore di vendita di una carta Evento è determinato dalla sua rarità
- **CARTA VIOLA** è unica e vale 4 Oro
- **CARTA ROSSA** è rara e vale 3 Oro
- **CARTA GIALLA** è non comune e vale 2 Oro
- **CARTA VERDE** è comune e vale 1 Oro

FIG. 2

Non esiste un limite all'utilizzo delle carte Evento: ogni giocatore può impiegare in attacco o in difesa tutte le carte Evento che ritiene opportune per sferrare un micidiale attacco o per ribaltare l'esito di una battaglia.
Le carte Evento vengono solitamente usate durante il proprio turno o nel turno di chi attacca per difendersi ma, in alcuni casi (solo se specificato sulla carta in questione) possono essere usate anche durante il turno di un avversario qualsiasi, senza necessariamente essere stati attaccati.
Durante un combattimento tra unità, le carte Evento non devono necessariamente essere usate prima del tiro del dado, ma possono essere usate anche successivamente, sia da chi attacca che da chi si difende, per ribaltare le sorti del confronto in atto.

Gli effetti di alcuni tipi di carte Evento possono durare anche per più turni e possono interessare l'intero tabellone, un singolo modulo o soltanto un esagono.
Quando si verifica questa situazione, sulla carta Evento viene quindi specificato dove la carta agisce e la durata dei suoi effetti.
Se la carta ha effetto su un intero modulo del tabellone, il giocatore dovrà posizionare un segnalino Evento (FIG. 3) su un esagono che non contiene nessun vascello.

FIG. 3

Se la carta ha effetto su un solo esagono occupato da una o più unità, il segnalino deve essere messo sotto le unità in questione.
Quando gli effetti della carta terminano, il giocatore deve riporre la carta in fondo al mazzo degli Eventi e rimuovere dal tabellone anche il segnalino Evento ad essa associato.
Se un giocatore ottiene un Carta Evento che fornisce un vascello da guerra, essa non potrà essere usata prima che sia stato dato il via alla **Corsa agli armamenti** (PAG. 14).

6.3. CARTE RISORSA

Le carte Risorsa (FIG. 4) sono indispensabili per acquistare le colonie, tutti i tipi di vascelli, le carte Evento e per effettuare scambi con gli altri giocatori o con il Porto Spaziale. I dettagli sull'acquisizione di tali risorse sono descritti al paragrafo 8. (Come guadagnare le risorse).

FIG. 4

7. COLONIZZAZIONE DELLA GALASSIA

Come già specificato all'inizio del paragrafo precedente, all'inizio della partita i giocatori tirano il dado per stabilire chi sarà il primo giocatore.
Il giocatore col numero più alto inizia per primo, gli altri seguono in senso orario.
I giocatori pescano a caso dal mazzo Fazione una carta a testa e ne mostrano a tutti le caratteristiche. Questa carta rimarrà visibile a tutti per il resto della partita.
N.B. Per le prime partite è consigliata la **VARIANTE SENZA FAZIONI** (PAG. 20).

7.1. INSEDIAMENTO

I giocatori tirano il dado per stabilire su quali pianeti atterrare.
Non è possibile costruire colonie sugli asteroidi.
In base al risultato ottenuto, posizionano una colonia e un cargo su uno degli esagoni appartenenti a un pianeta contrassegnato con il numero corrispondente al risultato del dado.

Questa operazione viene ripetuta per due giri, finché ogni giocatore non avrà collocato almeno una colonia e due cargo sul tabellone da gioco.

Nel caso in cui un giocatore tiri il dado e il risultato dovesse corrispondere a un numero non presente sul tabellone, o a un asteroide, la situazione si risolve in uno dei modi seguenti:

• Se questa situazione si verifica durante il primo giro, il giocatore in questione deve ripetere il tiro del dado finché non ottiene un risultato corrispondente a un pianeta.

• Se questa situazione si verifica durante il secondo giro, il giocatore può ripetere il tiro una sola volta: se non ottiene come risultato un numero disponibile, posiziona il secondo cargo nell'esagono della prima colonia.

La seconda colonia resta in suo possesso e potrà usarla (gratuitamente) durante il proprio turno nella fase di espansione, nel modo indicato nel paragrafo successivo.

7.2. ESPANSIONE

Durante il proprio turno, i giocatori possono inviare su un pianeta un cargo, l'unico vascello in grado di costruire colonie. Quando un giocatore possiede un cargo su una delle caselle esagonali che fanno parte di un pianeta, pagando un quantitativo prestabilito di risorse può costruire una nuova colonia sull'esagono sottostante, purché esso sia libero.

La fase di preparazione è ora completa, tutti i giocatori prendono 3 carte Risorsa a piacere e una carta Evento dalla cima del mazzo, partendo dal primo giocatore di turno.

Il primo giocatore inizia la partita tirando il dado a 8 facce per l'acquisizione delle risorse (vedi paragrafo 8).

Le azioni di movimento, combattimento e l'uso delle carte Evento possono essere effettuate dal giocatore nell'ordine desiderato.

Gli eventuali acquisti di vascelli, colonie o carte Evento possono essere effettuati solo alla fine del proprio turno. L'acquisto (anche di un solo elemento) determina pertanto la fine del proprio turno.

8. COME GUADAGNARE LE RISORSE

All'inizio del turno, per prima cosa si tira il dado a 8 facce.
Su tutti pianeti e gli asteroidi compare un numero che va da 1 a 8 (FIG. 5): il risultato del tiro del dado determina da quali pianeti e asteroidi tutti i giocatori contemporaneamente estrarranno delle risorse in quel turno.

Esempio di estrazione delle risorse:
1. Il giocatore di turno tira il dado ottiene come risultato un 6.
2. Tutti i giocatori controllano quali pianeti e asteroidi sono contrassegnati dal numero 6.
3. Se possiedono una colonia su un pianeta o un cargo su un asteroide contrassegnati dal numero 6, prelevano, per ogni colonia o cargo in questione, una risorsa corrispondente a quel numero.
4. Nel caso dei pianeti, se un giocatore possiede più colonie sullo stesso pianeta, moltiplicherà l'estrazione dei materiali per il numero totale delle colonie che possiede su quel pianeta.
5. Nel caso degli asteroidi, se il giocatore possiede (al massimo) 2 cargo su di un asteroide, moltiplicherà l'estrazione della risorsa presente su di esso per due.
6. Se il il numero non è presente sul tabellone, il giocatore che ha effettuato il lancio del dado otterrà una risorsa a piacere.

FIG. 5

Recupero delle risorse nei combattimenti tra le unità
È possibile guadagnare risorse anche distruggendo in combattimento le unità degli avversari. Ogni volta che un giocatore distrugge un'unità avversaria, recupera dai rottami di quest'ultima le risorse impiegate per costruirla.
Se l'unità distrutta appartiene a una Fazione con costi maggiorati o ridotti, le risorse recuperate saranno stabilite dalle caratteristiche della Fazione.

8.1. STRUTTURA DEI PIANETI
È possibile trovare le stesse risorse sia su un pianeta sia su un asteroide; le differenze fondamentali fra i due corpi celesti sono le seguenti:
- Il pianeta è composto da sette caselle esagonali e permette l'estrazione di due risorse diverse (Titanio e Oro / Titanio e Energia / Oro e Energia).
- Su ogni esagono è possibile costruire una colonia, quindi su ogni pianeta è possibile costruire un massimo di 7 colonie.

- Quando uno o più giocatori hanno costruito una o più colonie su un pianeta, estraggono un ammontare di risorse pari al numero di colonie costruite su di esso. Per esempio, se un giocatore possiede due colonie su un pianeta, ogni volta che esce il numero corrispondente a quel pianeta, può scegliere di estrarre due materiali dello stesso tipo o due differenti tra i materiali presenti sul pianeta.

8.2. GLI ASTEROIDI

Un asteroide è un'unica casella esagonale che fornisce un solo tipo di risorsa; non è possibile costruire una colonia su un asteroide, ma è possibile estrarne risorse, con un massimo di 2 cargo della stessa Fazione, per raddoppiare il profitto.
Fintanto che un giocatore tiene i suoi cargo sull'esagono di un asteroide, ogni volta che esce il numero di quell'asteroide, il giocatore guadagna risorse.

9. SCAMBIO DI RISORSE

9.1. SCAMBIO TRA GIOCATORI

Per lo scambio tra giocatori, il giocatore di turno deve portare un proprio cargo su un esagono adiacente all'esagono in cui si trova il cargo del giocatore col quale vuole effettuare lo scambio: **solo in questo modo è possibile iniziare delle trattative per uno o più scambi di risorse.**
I giocatori possono anche commerciare tra loro, sui pianeti con colonie confinanti.
Anche cargo e colonie, se adiacenti, possono effettuare scambi commerciali.
Tra i giocatori, sempre attraverso i cargo e le colonie confinanti, è consentito scambiare solo le carte Risorsa (Oro, Energia, Titanio).

9.2. SCAMBIO CON IL PORTO SPAZIALE

Se i giocatori non possono o non vogliono fare scambi di risorse tra loro, in alternativa possono effettuare degli scambi con il Porto Spaziale.

Qui il giocatore, in cambio di 3 risorse qualsiasi, riceve una risorsa a lui necessaria (es. 2 ORO e 1 ENERGIA = 1 TITANIO).
Per effettuare gli scambi con il Porto, un giocatore deve attraccare con il proprio cargo in una delle 6 aree di attracco (FIG. 6) del Porto Spaziale.

FIG. 6

I giocatori attraccati al Porto (fino a 6) possono commerciare tra loro anche se non si trovano in posizioni adiacenti.

I cargo attraccati in una delle sei caselle del Porto Spaziale non possono essere attaccati direttamente da vascelli militari, ma subiranno comunque gli effetti delle eventuali Carte Evento.

10. AZIONI E MOVIMENTO DEI VASCELLI

Durante il proprio turno, ogni giocatore può effettuare una serie di azioni e movimenti nell'ordine che preferisce. Questi termina le proprie azioni (di qualsiasi azione si tratti) quando effettua uno o più acquisti, quando decide di fermarsi, o quando non ha più modo di effettuarne altre.
Durante il proprio turno, un giocatore può muovere tutti i suoi vascelli presenti sul tabellone nella direzione che desidera. L'entità del loro movimento dipende dalle caratteristiche del tipo di vascello impiegato nell'azione.

Il movimento massimo di un vascello è espresso in parsec, un'unità di lunghezza usata in astronomia per misurare le distanze stellari. In questo gioco un parsec corrisponde a un esagono. Quindi, se la caratteristica di movimento di un vascello è pari a 5 parsec, quel vascello può spostarsi sul tabellone in qualsiasi direzione di un massimo di 5 caselle esagonali.

Non è possibile fermarsi su una casella già occupata da un vascello di un altro giocatore, come non è possibile scavalcarla, a meno che il transito non venga esplicitamente consentito dal proprietario del vascello che occupa quella casella.

Solo un massimo di due unità piccole, come per esempio un cargo e un caccia, due cargo o due caccia, possono condividere la stessa casella. Sia l'incrociatore che il trasporto corazzato sono vascelli grandi e pertanto da soli occupano un intero esagono (FIG. 7).

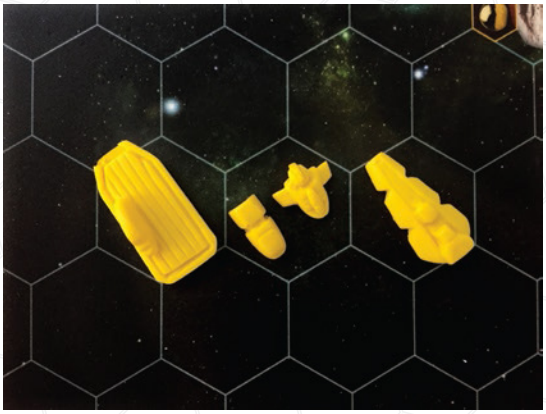


FIG. 7

Quando un vascello si trova su un esagono, a cavallo tra due moduli del tabellone, è come se fosse presente contemporaneamente su entrambi i moduli. Quindi se un giocatore usa una carta Evento che coinvolge per intero uno dei due moduli adiacenti, il vascello in questione ne subirà gli effetti.

II. CORSA AGLI ARMAMENTI

I giocatori possono iniziare a produrre vascelli da guerra soltanto dopo avere costruito almeno 4 colonie. Il primo che le costruisce e produce un vascello militare dà il via alla corsa agli armamenti. Da quel momento in poi anche gli altri giocatori - pur non possedendo ancora 4 colonie - potranno iniziare a produrre a loro volta vascelli da combattimento.
La corsa agli armamenti si avvia anche nel caso in cui uno dei giocatori, in possesso di almeno 4 colonie, utilizzi una carta Evento che gli consente di costruire gratuitamente un vascello da guerra.

12. COMBATTIMENTO

Nella maggior parte dei casi, i vascelli di due Fazioni possono affrontarsi quando si trovano su due caselle adiacenti (FIG. 8).

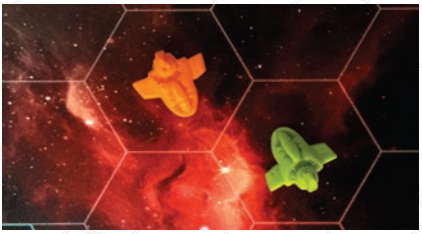


FIG. 8

Se si vuole attaccare un vascello nemico più distante, è possibile effettuare un attacco a lungo raggio, ma solamente i vascelli con una gittata di tiro pari o superiore alla distanza dell'obiettivo possono attaccare in questo modo (FIG. 9). Più alto è il bonus in attacco del vascello impiegato nel combattimento, maggiori saranno le possibilità di distruggere un'unità avversaria.
Le direttrici di attacco possibili passano sia attraverso gli esagoni del tabellone se questi sono disposti lungo la stessa fila o lungo le linee di adiacenza degli esagoni (FIG. 9).

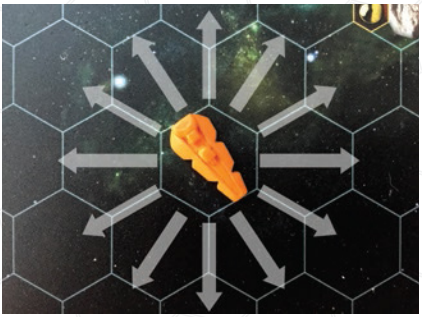


FIG. 9

Il combattimento si sviluppa in attacco e difesa e prevede la possibilità di effettuare contrattacchi e manovre evasive.
Durante il proprio turno, un giocatore può decidere di attaccare con i propri vascelli militari le unità di uno o più avversari che si trovano a gittata di tiro dei suoi vascelli da combattimento.
Una volta giunto a gittata di tiro, prima di tirare il dado, l'attaccante dichiara all'avversario la manovra di attacco scelta, l'unità di attacco e l'unità obiettivo.

12.1. ATTACCO/DIFESA

L'attaccante tira il dado e somma il risultato al bonus in attacco del proprio vascello impegnato nel combattimento, sfruttando anche le eventuali carte Evento in suo possesso.
Il giocatore che viene attaccato tira il dado e somma il risultato al bonus in difesa del proprio vascello impegnato nel combattimento, sfruttando anche le eventuali carte Evento in suo possesso.

Se il risultato del tiro dell'attaccante - sommato agli eventuali bonus del vascello e/o alle eventuali carte Evento - è superiore a quello del difensore, il giocatore attaccante vince lo scontro e l'avversario perde il suo vascello.

Se viceversa il risultato del tiro dell'attaccante - sommato agli eventuali bonus del vascello e/o alle eventuali carte Evento - è pari o inferiore a quello del difensore, l'attaccante perde lo scontro e l'avversario può:
• Iniziare la fase di contrattacco;
• Effettuare una manovra evasiva se possibile.

12.2. CONTRATTACCO O MANOVRA EVASIVA

Contrattacco: il giocatore che prima era in difesa ora contrattacca, tira il dado a 8 facce e somma al risultato il bonus in attacco del proprio vascello impegnato nel combattimento, sfruttando anche le eventuali carte Evento in suo possesso.

Il giocatore che ora è in difesa tira il dado a 8 facce e somma il risultato al bonus in difesa del proprio vascello impegnato nel combattimento, sfruttando anche le eventuali carte Evento in suo possesso.

Se il risultato del tiro di chi contrattacca - sommato agli eventuali bonus del vascello e/o alle eventuali carte Evento - è superiore a quello di chi difende, chi contrattacca vince lo scontro e l'avversario perde il suo vascello.
Se il risultato del tiro di chi contrattacca - sommato agli eventuali bonus del vascello e/o alle eventuali carte Evento - è pari o inferiore a quello di chi difende, chi contrattacca perde lo scontro e l'avversario può iniziare una nuova fase di contrattacco o effettuare una manovra evasiva.

Manovra evasiva: La manovra evasiva consiste nel fuggire dal combattimento allontanandosi con il vascello, in base alla propria caratteristica di movimento e/o usando eventuali carte Evento.

Nel caso in cui l'attaccante abbia circondato il difensore, occupando tutte le sei caselle intorno ad esso, quest'ultimo non può effettuare una manovra evasiva, a meno che non possieda delle carte Evento che gli consentano la fuga. Pertanto l'unica opzione che gli rimane è contrattaccare.
Nel caso sia soggetto a un attacco a lungo raggio, il difensore può effettuare una manovra evasiva per uscire dalla gittata di tiro del vascello avversario.
Se la manovra evasiva non è sufficiente a superare la gittata di tiro di uno o più vascelli attaccanti, questi potranno contrattaccarlo nuovamente.

Questo alternarsi di azioni e reazioni può continuare fino alla distruzione o alla ritirata (tramite manovra evasiva) di uno dei due vascelli coinvolti nello scontro.

12.3. ATTACCO A LUNGO RAGGIO

Un attacco a lungo raggio si effettua quando si colpisce un obiettivo posto a una gittata di tiro pari o superiore a 2 parsec (esagoni).
Per esempio: se un vascello con gittata di tiro 2, dista 2 esagoni dal suo obiettivo, tale vascello potrà attaccare, sommando il valore del suo bonus in attacco al risultato del dado lanciato.

Quando un vascello subisce un attacco a lungo raggio e riesce a difendersi, può contrattaccare. Per farlo deve avere una gittata di tiro pari o superiore alla distanza dell'obiettivo, altrimenti non gli sarà possibile contrattaccare e dovrà effettuare una manovra evasiva. Se la manovra evasiva non dovesse essere sufficiente per uscire dalla gittata di tiro del vascello avversario, quest'ultimo potrà attaccarlo di nuovo.

Quando una colonia subisce un attacco a lungo raggio e riesce a difendersi, non potendo eseguire una manovra evasiva o contrattaccare a lungo raggio, lo scontro termina.

È possibile ampliare momentaneamente la gittata di tiro delle proprie unità attraverso l'uso di alcune carte Evento che incrementano la gittata di tiro.

12.4. ATTACCO COORDINATO

Un giocatore può effettuare attacchi contro uno stesso obiettivo con più vascelli contemporaneamente.

Nel caso in cui un attaccante riesca a posizionare due o più vascelli da combattimento intorno a un esagono adiacente occupato da uno o più vascelli nemici, può colpirne uno con un unico attacco, aggiungendo al tiro del dado il bonus in attacco di tutti i vascelli coinvolti nel combattimento (FIG. 10), aumentando così le possibilità di vincere lo scontro.

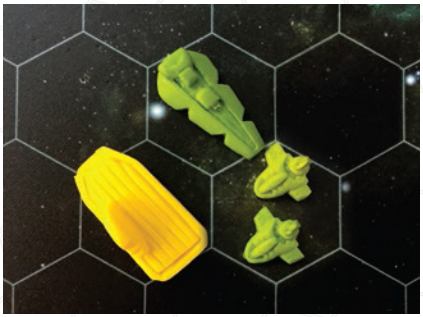


FIG. 10

Il giocatore può anche far partecipare a uno scontro vascelli con gittate di tiro diverse, purché tali vascelli siano in grado di raggiungere lo stesso obiettivo. È possibile usare durante il medesimo attacco sia vascelli da combattimento adiacenti all'obiettivo, sia vascelli più distanti in grado di lanciare un attacco a lungo raggio (FIG. II), applicando a seconda dei casi le regole sopracitate.
Il vascello attaccato, se subisce un attacco coordinato da parte di vascelli nemici con gittate di tiro differenti, una volta che si è difeso può contrattaccare solo uno dei vascelli avversari, purché questo si trovi a sufficiente portata (gittata di tiro).

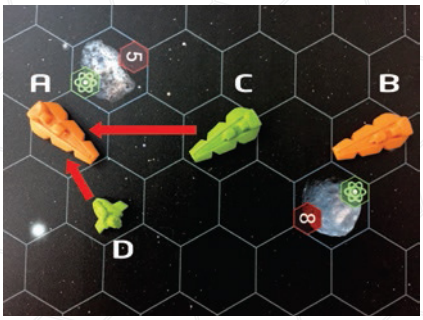


FIG. II

Se in difesa sono presenti più vascelli, potranno partecipare al contrattacco solo quelli dotati di una gittata di tiro sufficiente a raggiungere i vascelli avversari che hanno partecipato all'attacco.
Come mostrato nell'immagine (FIG. I2), il giocatore in difesa ora contrattacca e deve scegliere contro quale vascello rivolgere il fuoco dei propri vascelli:

A) In questo caso il giocatore che contrattacca con l'incrociatore "A", potrà attaccare solo uno dei due vascelli avversari per sfruttare il bonus in attacco dell'incrociatore "B". Sempre in questo caso, se il giocatore che contrattacca vuole attaccare il caccia "D" potrà farlo solamente con l'incrociatore "A". Se decide di combattere contro l'incrociatore "C", il giocatore che contrattacca potrà usare entrambi gli incrociatori "A" e "B".

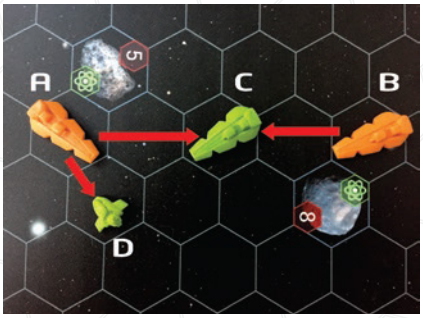


FIG. I2

B) In alternativa, il giocatore che contrattacca potrà scegliere di effettuare con i propri vascelli degli attacchi disgiunti verso i vascelli che l'hanno attaccato, ma in questo modo non potrà sommare il bonus in attacco, perché non sta concentrando il fuoco su un solo obiettivo. Quindi, per ognuno di questi vascelli sarà effettuato un tiro di attacco e uno di difesa.

Al contrario del bonus in attacco, la capacità di difesa dei vascelli non può essere sommata a quella di altri vascelli, e non è condivisibile in nessun caso.

In ogni combattimento contro più unità che condividono lo stesso esagono, per esempio un cargo e un caccia e una colonia, il giocatore che perde lo scontro sceglie quale delle sue unità è caduta in battaglia e la rimuove dal tabellone.

I cargo non possono attaccare in nessun caso, se non quando una carta Evento lo permette, e possono essere coinvolti in un combattimento solo se attaccati direttamente.

Quando lo scontro termina con la distruzione di un vascello di uno dei due giocatori, il giocatore che ha perso il combattimento, se aveva dei vascelli militari che lo supportavano durante lo scontro, potrà continuare il contrattacco, oppure dovrà effettuare una manovra evasiva per ogni vascello coinvolto nel combattimento, subendo di conseguenza una serie di contrattacchi da parte dell'avversario (vedi paragrafo 12.5.). Questa situazione può reiterarsi fino alla distruzione o alla ritirata, tramite manovra evasiva, di una delle due flotte.

12.5. MANOVRE EVASIVE DI PIÙ VASCELLI IN UNO SCONTRO

Nel caso di una manovra evasiva che coinvolga più vascelli, questa si svolge nel modo seguente:

A) Se i vascelli della flotta condividono lo stesso esagono, ad esempio nel caso di due vascelli piccoli, il giocatore dovrà scegliere quale vascello muovere con la manovra evasiva, e l'altro che rimane dovrà necessariamente subire un attacco da parte dell'avversario, se la gittata di tiro delle sue unità glielo consente.

B) Se i vascelli della flotta sono disposti su esagoni differenti, per esempio un incrociatore e un caccia, il giocatore dovrà scegliere quale vascello spostare con la manovra evasiva.

I vascelli che hanno partecipato all'attacco e che rimangono nel loro esagono saranno oggetto di un ulteriore contrattacco.
Questo schema si ripete fino alla fine dello scontro.

12.6. ATTACCO CON SUPPORTO DI ALLEATI

I giocatori possono mettersi d'accordo anche per condurre uno o più attacchi con forze congiunte, per convenienza strategica o dietro un compenso in risorse.
Tale compenso verrà pattuito tra le parti prima di effettuare l'attacco.

Un giocatore, che sta per intraprendere una battaglia contro un altro avversario, se lo ritiene opportuno, può richiedere l'assistenza di altri giocatori con vascelli militari in grado di raggiungere con la loro gittata di tiro l'obiettivo del giocatore. Il giocatore di turno prende quindi il controllo dei vascelli degli alleati e li utilizza per effettuare l'attacco. Può sfruttarne solamente la gittata di tiro e il bonus in attacco (quindi non il movimento) e solamente contro il singolo obiettivo dichiarato.

Lo stesso criterio vale per il contrattacco.
Quindi, un giocatore in fase di contrattacco può chiedere il supporto di altri giocatori come mostrato nelle immagini seguenti. Nell'esempio (FIG. 13), il giocatore "A" subisce l'attacco del giocatore "B" e supera lo scontro.
Nel contrattacco (FIG. 14) chiede il supporto del giocatore "C" e ne sfrutta la potenza di fuoco per attaccare l'incrociatore del giocatore "B".

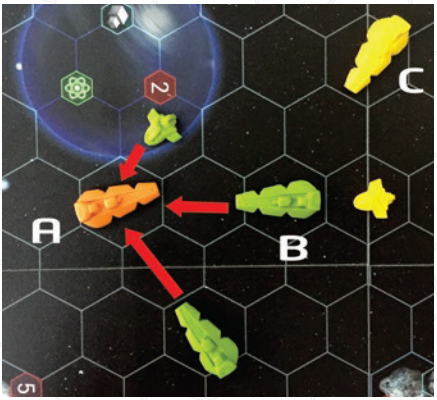


FIG. 13

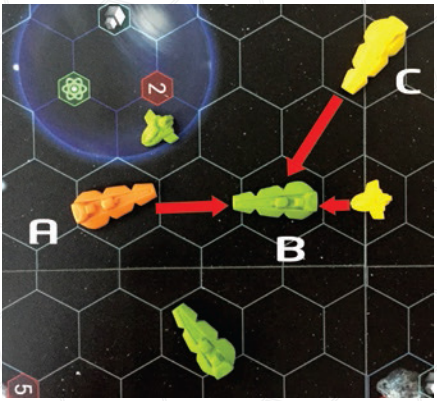


FIG. 14

12.7. FINE DELLA FASE DI COMBATTIMENTO
Il combattimento può concludersi con tre esiti differenti:

1. L'attaccante distrugge la flotta avversaria.
2. Il difensore distrugge la flotta avversaria.
3. Uno dei due giocatori si ritira dallo scontro attraverso la manovra evasiva

13. ELIMINAZIONE DI UN GIOCATORE

Quando un giocatore elimina un avversario dalla partita, vale a dire che l'avversario non ha più nessun vascello o colonia sul tabellone, riceve tutte le risorse e le eventuali carte Evento del giocatore sconfitto e ne potrà utilizzare anche le caratteristiche della carta Fazione, in aggiunta alla propria.

14. VARIANTI DEL GIOCO

14.1. VARIANTE A TEMPO

È possibile giocare una partita a tempo, nella quale i giocatori concordano la durata della partita. Se allo scadere del tempo nessuno ha raggiunto la vittoria economica o militare, si procede al conteggio dei punti e il giocatore con il punteggio più alto è dichiarato vincitore:

- Ogni risorsa in mano (non giocata) vale un punto
- Ogni carta Evento non giocata, così come ogni carta Evento permanente giocata, fornisce un ammontare di punti dipendente dalla sua rarità: **VERDE** = 1 punto; **GIALLA** = 2 punti; **ROSSA** = 3 punti; **VIOLA** = 4 punti
- Ogni unità in campo fornisce un ammontare determinato di punti. Il valore di base delle unità, ai fini del conteggio dei punti, è il seguente: la colonia vale 4 punti, il cargo 3 punti, il caccia 3 punti, il trasporto corazzato 6 punti e l'incrociatore 8 punti.
  N.B. In base alla Fazione di appartenenza i valori sopracitati possono variare: per esempio il Movimento Marziano ha un costo aggiuntivo di 1 Energia in più sulla produzione di vascelli militari, pertanto ognuno di essi nel conteggio varrà un punto in più, quindi in questo caso il caccia vale 4 punti, il trasporto corazzato 7 punti e l'incrociatore 9 punti.

14.2. VARIANTE AD ALLEANZE

È possibile disputare una partita a squadre composte da più Fazioni/giocatori, che condivideranno la vittoria o la sconfitta. Questa modalità può essere giocata anche a tempo ed è consigliata quando il numero dei partecipanti è pari: per esempio, 4 giocatori formeranno due squadre da due giocatori, 6 giocatori formeranno due squadre da 3 o tre squadre da 2.

14.3. VARIANTE VITTORIA ASSOLUTA

I giocatori possono decidere di disputare una partita nella quale per aggiudicarsi la vittoria, essi devono raggiungere contemporaneamente, durante il proprio turno, sia la vittoria militare che quella economica.
N.B. In questa modalità, la durata della partita può anche raddoppiare.

14.4. VARIANTE SENZA FAZIONI

In alternativa tutte le modalità di gioco, inclusa la modalità standard, possono essere disputate senza l'ausilio delle Carte Fazione. In questo modo tutti i giocatori potranno partecipare alla partita senza alcun tipo di vantaggio o svantaggio derivante da esse.

14.5. VARIANTE DI GIOCO CON SCONTRI SEMPLIFICATI

In questa modalità, quando 2 o più giocatori entrano in combattimento, con una o più unità, lo scontro finisce automaticamente con la distruzione o l'evasione di soltanto una di queste. Se sarà possibile, e se vi saranno le medesime circostanze, il combattimento potrà continuare nei turni successivi.

14.6. ULTERIORI VARIANTI DI GIOCO

Le diverse varianti di gioco possono essere mescolate tra loro a discrezione dei giocatori. Ad esempio la Variante a Tempo può essere giocata senza Fazioni o nella modalità Alleanze.

PARSEC
AGE OF COLONIES

CREDITS:

GAME DESIGN, LEAD ARTIST, GRAFICA:
GIANGIACOMO BORGHESE

GRAFICA, PROJECT MANAGEMENT, KICKSTARTER:
RANIERI PANCHETTI

BOOKLET & WEB DESIGN:
DANIELE ZAMPA

TRADUZIONE INGLESE:
ALESSANDRO FULIGNI, GABRIELE CIACCASASSI

Un ringraziamento a tutti gli amici che hanno collaborato a far crescere questo gioco impegnandosi con lunghe ed estenuanti sessioni di gioco, per i loro preziosi consigli e per averci supportato nel corso dello sviluppo.

Un pensiero speciale va alle nostre famiglie per l'incredibile sostegno e per aver sopportato le interminabili ore di lavoro che tutto ciò ha richiesto.

Grazie di cuore a tutti voi!

UN GIOCO

BACK2BRAIN

EDIZIONE
E DISTRIBUZIONE

DAL TENDA

STAMPA

Eastar
game manufacturing

©BACK2BRAIN SRL 2015 - TUTTI I DIRITTI RISERVATI - ALL RIGHTS RESERVED
REGISTERED WITH THE IP RIGHTS OFFICE COPYRIGHT REGISTRATION SERVICE REF: 4076984829

COMING SOON:

ESPANDI L'UNIVERSO!

PARSEC NEXT SECTOR

> PORTA FINO A 6 IL NUMERO DEI GIOCATORI
2 NUOVI SET DI PEDINE COLORATE
4 NUOVE FAZIONI
NUOVE CARTE EVENTO
CARTE RISORSA AGGIUNTIVE
NUOVI MODULI PER IL TABELLONE

PARSEC SPACE PIRATES

> PORTA FINO A 7 IL NUMERO DEI GIOCATORI
UN NUOVO SET DI PEDINE DEI PIRATI
4 NUOVE FAZIONI PIRATESCHE
NUOVE CARTE EVENTO
CARTE RISORSA AGGIUNTIVE
3 NUOVI MODULI ASTEROIDI SPECIALI

PARSEC ALIEN MENACE

> PORTA FINO A 8 IL NUMERO DEI GIOCATORI
UN NUOVO SET DI PEDINE DEGLI ALIENI
4 NUOVE FAZIONI ALIENE
NUOVE CARTE EVENTO
3 NUOVI MODULI PIANETI E ASTEROIDI SPECIALI
UN NUOVO TIPO DI RISORSA: LA MATERIA OSCURA

PARSEC MASTER COMMANDER

> ESPANSIONE PER IL GIOCO BASE DA 4 GIOCATORI
NUOVI ELEMENTI DI GIOCO E NUOVE MECCANICHE
PER AMPLIARE E ARRICCHIRE ULTERIORMENTE
L'UNIVERSO DI PARSEC - AGE OF COLONIES®

FOR MORE INFO, NEWS AND THE TWELVE FACTION HISTORIES:
PARSECTHEBOARDGAME.COM