

GAIA PROJECT

- **Fase I – Rendita**

Ricevere tutte le risorse specificate dalle icone con il simbolo della mano.

- **Fase II – Gaia**

- Tutti i segnalini Potere nell'Area Gaia vanno spostati nell'Area I
- Piazzate un segnalino Gaia sotto le unità Gaiiformer dei Pianeti Trasndim.

- **Fase III – Azioni**

Eseguite 1 Azione oppure passate. Chi passa non eseguirà più azioni nel round. Durante il turno di un avversario è possibile (anche se avete passato) Caricare Potere grazie all'Azione Passiva innescata dall'Avversario.

- **Colonizzare**

Piazzate una Colonia Mineraria su un Pianeta, pagando i relativi costi, e prendendola da quella più a sinistra sulla vostra plancia. Questa azione può innescare l'Azione Passiva Caricare Potere dei giocatori avversari nel vicinato (entro 2 caselle). Si può Colonizzare se il pianeta è:

- **Vuoto** – Nessuna struttura presente
- **Uno dei vostri Pianeti** – Stesso colore della vostra fazione.
- **Abitabile per la vostra Fazione** – Pianeta non del vostro tipo ma che può essere terraformato
 - *Pianeta Trasndim* – Può essere trasformato in un Pianeta Gaia usando un Progetto Gaia.
 - Solo la fazione del Gaiiformer su un Pianeta Gaia può colonizzare il pianeta
 - Il pianeta è considerato a portata.
 - Non è necessario spendere CIQ per renderlo abitabile
 - Appena costruite la Colonia Mineraria fate tornare il Gaiiformer sulla vostra plancia
 - *Pianeta Gaia* – Può essere reso abitabile pagando 1 CIQ
 - *Altri Pianeti* – Si possono colonizzare con 1, 2 o 3 passaggi di Terraformazione in base al pianeta. Il numero di passaggi è riportato sulla plancia. Il costo dei passaggi è dato dal livello di Terraformazione.
 - *Il Pianeta Perduto* – Raggiungibile solo se siete al livello 5 di Navigazione.
- **Accessibile** – Se a distanza da un vostro pianeta già colonizzato, data dal livello di navigazione raggiunto. Aumentare di +2 la vostra distanza per ogni CIQ speso.

- **Iniziare Progetto Gaia**

Per trasformare un pianeta Trasndim in uno Gaia dovete usare un progetto Gaia. Per iniziare un progetto Gaia dovete:

- **Avere un Gaiiformer disponibile** – Sono quelli sulla vostra plancia (aggiunti in base al livello di Progetto Gaia raggiunto). Restano sul pianeta fino a quando questo non viene colonizzato.
- **Essere a portata** – Il pianeta Trasndim senza altre unità Gaiiformer che desiderate trasformare, deve essere a portata partendo da un vostro pianeta già colonizzato.
- **Pagare il Potere necessario** – Il Costo in Potere è dato dal livello raggiunto nella ricerca Progetto Gaia. Spostate il Potere necessario da ogni Area I, II, o III all'area Gaia.

- **Migliorare una Struttura**

Le strutture presenti sui pianeti possono essere migliorate sostituendo la struttura, e rimettendola sulla plancia a partire dalla posizione vuota più a destra, con una di livello successivo. Eseguendo questa azione si può innescare l'Azione Passiva Caricare Potere dei giocatori avversari nel vicinato. I costi per migliorare le strutture sono indicati sulla vostra plancia. Alcuni costi variano in base al vicinato (entro 2 caselle) di un avversario.

- *Colonia Mineraria* → *Stazione Commerciale* – 6 crediti (se avversari nel vicinato 3 crediti) e 2 minerali.
- *Stazione Commerciale* → *Istituto Planetario* – 6 crediti e 3 minerali.
- *Stazione Commerciale* → *Centro Ricerche* – 5 crediti e 3 minerali. Ottenete una Tecnologia
- *Centro Ricerche* → *Accademia* – 6 crediti e 6 minerali. Piazzatene una a scelta. Ottenete una Tecnologia

Ogni volta che ottenete una tessera Tecnologia potete avanzare in un'area di ricerca sulla vostra plancia. Potete scegliere una Tecnologia che non possedete già.

- Se prendete una Tecnologia tra le 6 sotto un area di ricerca, avanzate di 1 livello in quella ricerca.
- Se prendete una Tecnologia tra le 3 della riga in basso, avanzate di 1 livello in una qualsiasi ricerca.
- Se prendete una Tecnologia Avanzata, avanzate di 1 livello in una qualsiasi ricerca. Requisiti:
 - Essere al livello 4 o 5 della ricerca di cui volete prendere la Tecnologia avanzata
 - Avere 1 segnalino Federazione con il lato verde in alto da poter girare sul lato grigio
 - Avere una Tecnologia Base non coperta da altre Tecnologie Avanzate per piazzarcela sopra.

○ **Fondare una Federazione**

Si può creare una Federazione composta solo da pianeti colonizzati, e si ottiene un segnalino Federazione a scelta tra quelli disponibili. Piazzate il segnalino Federazione scelto vicino la vostra plancia con il lato verde in alto, ed ottenete immediatamente tutti i benefici indicati sul segnalino.

- I pianeti colonizzati da unire in Federazione devono avere Strutture per un valore totale di Potere di almeno 7, e possono essere adiacenti o anche molto distanti.
- Per formare una Federazione i pianeti devono essere tutti collegati tra loro, o perché adiacenti o perché uniti da satelliti. Per costruire un satellite e piazzarlo adiacente ad un vostro pianeta o altro satellite, dovete scartare un Potere. Una casella può contenere più satelliti avversari, ma un satellite non si può piazzare su un pianeta. Se formando la Federazione non avete usato satelliti, piazzate sui pianeti interessati un segnalino Registro.
- Non potete formare una Federazione utilizzando più pianeti del necessario (valore 7 di Potere).
- Un pianeta può far parte di una sola Federazione. Se colonizzate un pianeta adiacente ad una Federazione, lo unite a quella senza ottenere vantaggi.
- Dovete utilizzare sempre il minor numero possibile di satelliti per formare una Federazione.
- La nuova Federazione che state formando non può essere adiacente ad una già esistente.

○ **Avanzare un'Area di Ricerca**

Usate 4 Conoscenza per avanzare di 1 livello una ricerca a scelta. Avanzando si guadagna tutto quello che è indicato. Solo un giocatore può raggiungere il livello 5, e per farlo dovete girare 1 vostro segnalino Federazione sul lato grigio.

○ **Azioni Potere / CIQ**

Nella parte bassa del tabellone c'è la zona dove possono essere eseguite le azioni Potere e CIQ. Dopo aver pagato il costo indicato e ottenuto i benefici, coprite la casella con 1 segnalino azione per indicare che quell'azione non può essere più eseguita nel round.

○ **Azioni Speciali**

Attraverso le caselle arancioni si possono eseguire le azioni speciali. Esse non hanno un costo e sono presenti sulla plancia, sulle Tecnologie, o sulle tessere Bonus. Eseguite l'azione, coprite la casella con 1 segnalino Azione.

○ **Passare**

Quando non potete o non volete eseguire azioni, dovete passare terminando così il vostro round.

- Prendete una tessera Bonus disponibile e piazzatela coperta vicino la plancia. Indicherà che avete passato.
- Mettete la vecchia tessera nella riserva. Alcuni effetti si innescano ora (quelli con una freccia rossa).
- Il primo giocatore che passa prende anche il relativo segnalino.

○ **Azioni Libere**

E' possibile eseguire qualsiasi numero di Azioni Libere, ma sempre prima o dopo le Azioni normali.

- Scartare 1 Potere dall'area II per spostare 1 Potere da II a III, anche se c'è Potere nell'area I.
- Spendere 4 Potere per ottenere 1 CIQ.
- Spendere 3 Potere per 1 Minerale.
- Spendere 1 CIQ per 1 Minerale.
- Spendere 4 Potere per 1 Conoscenza.
- Spendere 1 Potere per 1 Credito.
- Spendere 1 Conoscenza per 1 Credito.
- Spendere 1 Minerale per 1 Credito.
- Spendere 1 Minerale per 1 Potere in area I.

○ **Azione Passiva Caricare Potere**

Ogni volta che un giocatore Colonizza o Migliora una Struttura, se c'è una Struttura di un altro giocatore nel vicinato (entro 2 caselle), si innesca questa Azione. Il giocatore del vicinato Carica Potere spendendo PV pari al Potere da caricare meno 1 ($1/2/3/4$ Potere per $0/1/2/3$ PV). Si può scegliere di non caricare Potere. Se ci sono più strutture che si innescano, va scelta solo 1 struttura e quella di valore più alto di Potere. Siete obbligati a prendere tutto il Potere equivalente al valore della struttura scelta o nessun Potere, con queste eccezioni:

- Caricate Potere, e pagate i relativi PV, del massimo consentito dalla vostra area di Potere.
- Se non avete PV sufficienti, spendete solo quanto possibile.

• **Fase IV – Gestione**

E' la fase preparatoria al prossimo round.

- Rimuovete tutti i segnalini Azioni sopra le caselle azioni Potere, QIC, e Speciali.
- Girate ogni tessera Bonus a faccia in su.
- Rimuovete la tessera punteggio di round.