

# AFTERNOVA

GAME DESIGN: ANDREW MERGER & JEFFREY CHIN  
ILLUSTRAZIONI: BEN ORTIZ & JEFFREY CHIN  
GRAPHIC DESIGN: JEFFREY CHIN

TRADUZIONE: GIACOMO MALTAGLIATI  
ADATTAMENTO GRAFICO: MARGHERITA CAGNOLA  
REVISIONE: MARIO CORTESE, SOLLENDIA CACINI

## COMPONENTI



40 Carte  
Zamsperte



40 Carte  
Progetto



10 Carte  
Astronave



18 Carte  
Pianeta



40 Frammenti (8 per colore)



1 Sacchetto

Questo regolamento

## PANDRAMICA DI GIOCO

Recluta le  
**Zamsperte**.



Utilizza le loro  
abilità per estrarre  
i **Frammenti** dai  
**Pianeti**.



Ottieni **Punti  
Vittoria** utilizzando  
i Frammenti per  
completare i  
**Progetti**.



Quando un giocatore termina il suo sesto Progetto, la partita termina. Il giocatore che avrà ottenuto il maggior numero di Punti Vittoria sarà il vincitore.

# PREPARAZIONE

- Mescolate separatamente le carte Zampesperte () e le carte Progetto () in modo da formare due mazzi. Preparate il Mercato pescando 4 carte da ciascun mazzo e posizionandole in fila e a faccia in su a fianco di essi.
- Mescolate le carte Pianeta () in modo da formare un mazzo. Pescate 3 carte Pianeta e posizionatele in fila a faccia in su a fianco del mazzo.
- Mettete tutti i Frammenti () nel sacchetto e, pescandoli casualmente, riempite gli spazi presenti sulle carte Pianeta .
- Mescolate le carte Astronave e datene una ad ogni giocatore, che la terrà a faccia in su di fronte a sé. Ciascun giocatore può guardare il proprio obiettivo segreto scritto sull'altro lato della carta. Rimettete le carte Astronave avanzate nella scatola del gioco senza guardarle.
- Il giocatore che ha vinto ad un gioco più recentemente è il primo giocatore. La partita inizierà con il primo giocatore che effettuerà il proprio turno, dopodiché i turni dei giocatori procederanno in senso orario.
- Ogni giocatore pesca 1 carta Progetto. Il primo giocatore pesca inoltre 3 carte Zampesperta, l'ultimo giocatore ne pesca 5, mentre tutti gli altri ne pescano 4. I giocatori possono guardare in ogni momento la propria mano di carte e possono inoltre mostrare le proprie carte agli avversari durante le varie negoziazioni.

## MERCATO

Zampesperte



Progetti



Pianeti



Frammenti



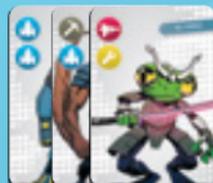
Sacchetto

## DOTAZIONE INIZIALE

Zampesperte  
3x primo giocatore  
4x giocatori intermedi  
5x ultimo giocatore

1x Astronave

1x Progetto



# SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco inizia con il turno del primo giocatore, al termine del quale il gioco prosegue in senso orario. Durante il proprio turno un giocatore può effettuare l'azione **Raccolta** o **Mercato**. È possibile tentare di negoziare con gli altri per un'azione Raccolta e poi procedere invece con un'azione Mercato, oppure anche negoziare per diversi Pianeti e poi scegliere su quale raccogliere in base all'eventuale disponibilità degli altri giocatori.

## Raccolta

Raccogli i Frammenti presenti su uno dei Pianeti a disposizione giocando dalla mano una serie di Zampeperte, la cui somma di icone abilità (   ) soddisfa o eccede entrambi i requisiti indicati sul Pianeta. Puoi lavorare da solo per raccogliere tutti i Frammenti oppure negoziare con gli altri giocatori. Gli altri possono infatti aiutarti nella raccolta giocando le loro Zampeperte in cambio di Frammenti.

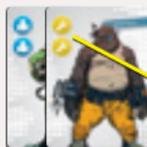
Quando collabori con gli altri per la raccolta, tutti i giocatori coinvolti devono essere in accordo sulla suddivisione dei Frammenti. Dopo aver raggiunto un accordo i giocatori giocano le Zampeperte necessarie per soddisfare i requisiti e raccolgono i Frammenti, posizionandoli nella Stiva della propria Astronave. Lo stesso accade se raccogli senza alcun aiuto. **Se nella Stiva della propria Astronave non è presente sufficiente spazio per tutti i propri Frammenti**, è necessario scartare da essa un certo numero di Frammenti a propria scelta in modo tale

da rispettare la capienza della Stiva. I Frammenti scartati vengono posizionati a fianco del sacchetto, non all'interno di esso.

Dopo aver raccolto i Frammenti, scarta il Pianeta su cui è appena stata effettuata l'azione e le varie Zampesperte utilizzate, posizionandole a fianco dei rispettivi mazzi. Pesca un nuovo Pianeta e riempi gli spazi disponibili con altrettanti Frammenti pescati dal sacchetto. Se il mazzo dei Pianeti si esaurisce, mescolate gli scarti in modo da formare un nuovo mazzo. Se i Frammenti all'interno del sacchetto finiscono, posizionate nuovamente all'interno i Frammenti presenti a fianco di esso.

### **Esempio di azione Raccolta:**

Zampesperte di Jeff



Icone  
abilità

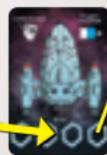
Requisiti per  
la raccolta



Zampesperta di Andrew



Spazio  
della  
Stiva



*Nel proprio turno Jeff dichiara di voler effettuare l'azione Raccolta sul Pianeta Nektarr. Le Zampesperte a sua disposizione sono in grado di soddisfare solo una parte dei requisiti di Pilotaggio (⚡) e Ingegneria (⚡), dunque ha bisogno di aiuto. Andrew si dice disponibile ad utilizzare una delle Zampesperte a sua disposizione in cambio dei 2 Frammenti viola. Jeff è d'accordo, dunque entrambi giocano le proprie Zampesperte, ottengono i Frammenti pattuiti e li posizionano nella propria Stiva.*

## Raccolta (continua)

Inoltre è possibile negoziare con gli altri giocatori utilizzando i Frammenti presenti nella Stiva. Il giocatore di turno e qualunque giocatore coinvolto nell'accordo possono pattuire di scambiare tra loro i Frammenti nelle proprie Stive. I giocatori non coinvolti in un accordo di raccolta non possono dare o ricevere Frammenti in questo modo.

### ESEMPIO DI AZIONE RACCOLTA CON SCAMBIO TRA FRAMMENTI IN STIVA:



*Nel proprio turno Jeff dichiara di offrire il proprio Frammento verde a chiunque lo aiuti con 1 icona Pilotaggio. Andrew è d'accordo, dunque entrambi giocano le proprie Zampesperte. Jeff dà il Frammento verde ad Andrew, liberando la propria Stiva per i 4 Frammenti appena raccolti dal Pianeta.*

# Mercato

Con l'azione Mercato ottieni una combinazione di 3 Zampesperte e/o Progetti disponibili nel Mercato. In qualunque momento dell'azione puoi scartare l'intera fila di Zampesperte o quella dei Progetti dal Mercato e sostituirla con 4 nuove carte dello stesso tipo. Se lo fai, otterrai una carta in meno durante l'azione. Dopo aver completato l'azione ripristina il Mercato. Se non ci sono sufficienti carte per farlo, mescola le rispettive pile degli scarti per formare un nuovo mazzo. Non puoi mai avere più di 8 carte in mano. Se superi questo limite scegli e scarta immediatamente carte dalla tua mano fino a raggiungere il limite.

## ESEMPIO DI AZIONE MERCATO:



*Nel proprio turno Andrew effettua l'azione Mercato e ottiene 2 Zampesperte e 1 Progetto.*

## Completare Progetti

Alla fine del turno di un qualsiasi giocatore, **ogni** giocatore può completare i Progetti nella propria mano scartando a fianco del sacchetto i Frammenti richiesti dalla propria Stiva. Nel caso in cui i Frammenti raccolti superino la capacità della Stiva, **è necessario scartare i Frammenti in eccesso prima di completare i Progetti.**

Rivela il Progetto completato mostrando al resto dei giocatori di aver soddisfatto i requisiti richiesti e scarta a fianco del sacchetto i Frammenti utilizzati. Dopo posiziona il Progetto completato sotto il lato destro della tua astronave nascondendo i Punti Vittoria, ma lasciando visibili le eventuali Migliorie. L'eventuale Miglioria indicata nella parte destra della carta Progetto rimane visibile e può essere utilizzata per il resto della partita. Se più copie della stessa Miglioria vengono completate, i loro effetti si accumulano. **Una Miglioria non può essere utilizzata lo stesso turno in cui il suo Progetto è stato completato.**

### ESEMPIO DI COMPLETAMENTO DI UN PROGETTO:



*Jeff completa il suo secondo Progetto. Scarta i Frammenti richiesti dalla propria Stiva e posiziona il Progetto a destra della propria Astronave, nascondendo la parte sinistra della carta.*

# FINE DELLA PARTITA

Dopo che un giocatore completa il suo sesto Progetto, tutti i giocatori hanno un'ultima occasione per completare i loro Progetti, dopodiché la partita termina. Non è possibile completare 7 Progetti. Girate le carte Astronave in modo da mostrare l'obiettivo segreto e calcolate i Punti Vittoria (🏆) sommando:

- Punti Vittoria sui Progetti completati
- 1 Punto Vittoria per ogni Frammento nella Stiva
- 1 Punto Vittoria per ogni Frammento presente sui tuoi Progetti completati e corrispondente ai colori indicati dal tuo obiettivo segreto.

Il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria viene proclamato vincitore. In caso di pareggio fra più giocatori, vince chi fra questi ha giocato per ultimo.

## ESEMPIO DI CALCOLO DEL PUNTEGGIO:

1 🏆 per Frammento nella Stiva



Obiettivo segreto



*Jeff completa il suo sesto Progetto e decreta la fine della partita. Somma dunque i Punti Vittoria indicati sui Progetti completati (29), 1 Punto Vittoria per i Frammenti nella sua Stiva (2) e 1 Punto Vittoria per i Frammenti neri (2) e bianchi (4) sui Progetti completati. Totalizza dunque 37 Punti Vittoria.*

# VARIANTE PER 2 GIOCATORI

Questa modalità di gioco include un terzo giocatore simulato, chiamato Bot. Seguite le regole standard, salvo le eccezioni indicate di seguito:

Bot inizia la partita con una carta Astronave e 3 Progetti a faccia in su a fianco di essa. Bot non potrà mai avere o utilizzare le Zampesperte. Bot è il primo giocatore.

Nel turno di Bot, pescate un Frammento dal sacchetto e posizionate lo su una delle icone Frammento corrispondenti presenti sui requisiti dei Progetti di Bot. Nel caso siano presenti più icone Frammento corrispondente sui requisiti, date la precedenza a quelle sul Progetto più a sinistra. Se il Frammento pescato non può essere posizionato sui Progetti di Bot, posizionate lo invece nella sua Stiva. **Se la Stiva di Bot viene completamente riempita, scartate tutti i Frammenti presenti in essa a fianco del sacchetto. Poi pescate il primo Progetto dal mazzo dei Progetti e posizionate lo sotto l'Astronave di Bot a faccia in giù senza guardarlo.** Non è necessario che Bot possieda i Frammenti richiesti per ottenere i Punti Vittoria di questo Progetto.



*Nel turno di Bot viene pescato un Frammento arancione che viene posizionato sull'icona Frammento presente nei requisiti del suo Progetto più a sinistra.*

Se tutte le icone Frammento su uno dei Progetti di Bot sono coperte, completate il Progetto scartando i Frammenti. Il Progetto viene posizionato a faccia in giù sotto l'Astronave di Bot. Dopodiché Bot pesca una nuova carta Progetto dal mazzo e la posiziona nello spazio più a destra della riga dei Progetti da completare a fianco della propria Astronave. Posizionate immediatamente eventuali Frammenti presenti nella Stiva di Bot che corrispondano a una o più icone Frammento del nuovo Progetto.

Bot può aiutare i giocatori illimitatamente durante l'azione Raccolta utilizzando qualsiasi icona abilità. I giocatori possono normalmente negoziare tra loro e/o utilizzare l'aiuto di Bot durante la propria azione Raccolta. Per ogni icona abilità per cui chiedete aiuto a Bot, dovete dargli in cambio uno dei Frammenti del Pianeta **che corrisponda ad un'icona Frammento non coperta sui Progetti di Bot** (seguendo le regole di posizionamento dei Frammenti di Bot). Al termine della partita, Bot ottiene i Punti Vittoria indicati sui Progetti completati sotto la propria Astronave, quelli dell'obiettivo segreto e 1 Punto Vittoria per ogni Frammento nella sua Stiva e sui Progetti ancora incompleti.



*Nel proprio turno Jeff raccoglie dal Pianeta utilizzando le icone sulle proprie Zampesperte e chiede a Bot 2 icone (1 Pilotaggio e 1 Ingegneria). Jeff lascia a Bot il Frammento bianco e quello arancione presenti sui Progetti incompleti di Bot.*

UN VICINO SISTEMA SOLARE È STATO DISINTEGRATO DA UNA SUPERNOVA.

MONDI UN TEMPO PROSPERI SONO ADESSO PERICOLOSAMENTE INSTABILI MA ASSOLUTAMENTE PRONTI PER LA RACCOLTA DEI PREZIOSI FRAMMENTI.

UN LAVORO TANTO IMPONENTE È DURO DA SVOLGERE IN SOLITARIA.



DOVRETE RECLUTARE SQUADRE DI ZAMPESPERTE IN GRADO DI AIUTARVI E MAGARI SCENDERE A COMPROMESSI CON GLI AVVERSARI PER LA DIVISIONE DEI COMPITI E DEI GUADAGNI.

RIUSCIRETE A RAGGIUNGERE IL RUOLO DI ALFA.

O FINIRETE COME ULTIMA RUOTA DEL BRANCO?