

PLUTOCRACY PASSENGERS

In Plutocracy: Passengers Multiplayer, usa i 12 Passeggeri normali e gli 8 Favori. Non usare i Passeggeri di Prima Classe.

Importante: in queste regole il termine pianeta include sempre la Terra.

SETUP

Se è la prima volta che giochi all'espansione esegui il **SETUP BASE** dettagliato nelle regole principali, gioca con i seguenti 5 Favori e posiziona i Passeggeri come segue.

Favori: Alchimia, Denaro, Iperguida, Fisica Quantistica e Astro Jump (posiziona 1 S€ su ogni carta).

Passeggeri: sulla Terra: Marte, su Marte: Terra, su Giove: Nettuno, su Saturno: Giove, su Urano: Saturno, su Nettuno: Urano

Nelle partite successive, esegui i passaggi 1) - 11) del **SETUP CASUALE** dettagliato nelle regole principali e poi:

11.1) Seleziona arbitrariamente 5 degli 8 Favori con cui giocare, rimetti gli altri nella scatola. Posiziona i Favori a faccia in su accanto alla Plancia Principale e metti 1 S€ su ognuno di essi.

11.2) Mescola i 12 Passeggeri e forma un mazzo a faccia in giù. Pesca un Passeggero per ogni pianeta e posizionalo accanto alla Plancia Pianeta.

Scarta e ripesca se il Passeggero corrisponde al pianeta.

Concludi la preparazione con il passaggio 12) scegliendo la posizione di partenza dei giocatori.

AZIONI AGGIUNTIVE

In qualsiasi momento durante il proprio turno, ma non dopo aver viaggiato o essere passato, un giocatore può eseguire una o più delle seguenti azioni aggiuntive in qualsiasi ordine.

RACCOGLIERE I PASSEGGERI

Se il giocatore non ha un Passeggero e si trova su un pianeta, può raccogliere un Passeggero da quel pianeta e posizionalo accanto alla propria Plancia Giocatore. Quindi pesca un nuovo Passeggero per questo pianeta. Scarta e ripesca se il Passeggero corrisponde al pianeta. Se il mazzo Passeggeri è vuoto, mescola la pila degli scarti e forma un nuovo mazzo.

Importante: questa azione non è consentita al primo turno di un giocatore.

SCARTA PASSEGGERI

Se un giocatore si trova su un pianeta, può scartare un Passeggero che corrisponda a questo pianeta. Se non ha già un Favore in suo possesso, il giocatore può scegliere uno dei Favori esposti, ricevere gli S€ sulla carta e posizionare il Favore accanto alla sua Plancia Giocatore. Quindi deve mettere 1 S€ dalla sua riserva su ognuno dei Favori esposti rimanenti, altrimenti non può prendere il Favore.

Importante: un giocatore non può prendere un Favore che ha usato durante questo turno.

USA UN FAVORE

Un giocatore può usare un Favore in suo possesso. Dopo aver usato il Favore, rimette la carta nel display delle carte a faccia in su.

Important: i giocatori possono rimettere un Favore senza usarlo.

I FAVORI

Alchimia: scambia 3 unità di risorse sulla tua Plancia Giocatore con altre 3 unità di risorse. Devi rispettare il limite di stoccaggio di 5 unità per risorsa.

Fisica quantistica: se ti trovi in una possibile posizione di un pianeta a sinistra o a destra della sua posizione attuale sulla sua orbita, puoi eseguire tutte le azioni

Astro Jump: invece di viaggiare, posiziona la tua astronave sull'asteroide o in qualsiasi possibile posizione della sua traiettoria. Questo termina il tuo turno. Poiché hai utilizzato 0 volte, inizi immediatamente il tuo turno successivo.

Lobbyismo: se ti trovi su un pianeta, posiziona un membro del tuo colore sul seggio più economico disponibile nel parlamento planetario senza pagarlo.

Sussidio: prendi 8 S€. Non puoi usare questi soldi per pagare per aver preso questo favore.

Frode elettorale: posiziona immediatamente 1 consigliere del tuo colore nel consiglio plutocratico.

Speculazione: quando vendi, scegli una quantità di risorse che vuoi scartare. Quindi tira il dado a 12 facce per ogni unità scartata e guadagna S€ in base al tiro del dado invece del normale prezzo della DOMANDA. Il prezzo della DOMANDA non diminuisce dopo aver completato l'azione di vendita.

Hyper Drive: quando prendi questa carta, tira il dado a 12 facce e posizionalo sulla carta. Quando usi questo Favore, puoi ridurre il tuo tempo di viaggio fino al numero di unità di tempo corrispondenti al tiro del dado. Il tuo tempo di viaggio non può essere inferiore a 0 unità di tempo.

PLUTOCRACY PASSENGERS SOLO

In Plutocracy: Passengers Solo giochi da solo con un set ridotto di regole e materiale.

Importante: in queste regole il termine pianeta include sempre la Terra.

PREPARAZIONE

1) Scegli uno degli scenari seguenti, ordinati da facile a difficile. Posiziona i dischi Pianeta sugli esagoni con una stella luminosa e spostali del numero indicato di ordine sulla loro orbita. T=TERRA, M=MARTE, G=GIOVE, S=SATURNO, U=URANO, N=NETTUNO

Scenario	T,M,G,S,U,N
Orion	0,1,0,6,2,3
Vela	1,0,0,6,3,4
Canis Major	1,0,0,2,4,4
Pegasus	1,0,1,4,7,8
Late snake	0,0,2,5,1,2

Scenario	T,M,G,S,U,N
Gamma	1,1,3,5,2,3
Snake	0,1,2,1,2,1
Carina	0,0,2,6,1,4
Takeover	1,2,4,6,0,10
Mission Impossible	0,2,3,5,4,10

2) Posiziona il gettone ROTATE sul campo 10, il gettone PRICES sul campo 20 e il gettone THE END sul campo 45 della traccia del tempo (questo segna 120 unità di tempo).

3) Posiziona le Tavole di Terra, Marte,... a faccia in giù sopra la Tavole Principale. I gettoni Prezzo non vengono utilizzati.

4) Mescola i 18 Passeggeri e forma un mazzo Passeggeri a faccia in giù. Formerai una pila degli scarti durante la partita.

5) Esegui l'evento **NUOVI PASSEGGERI** una volta (vedi sotto), senza spostare il gettone PREZZI in seguito.

6) Scegli un colore e posiziona il tuo disco Tempo sulla casella 0 della traccia del tempo e la tua Astronave su un Pianeta a tua scelta. Posiziona i 4 Sedili di fronte a te.

PERDERE E VINCERE LA PARTITA

Perdi immediatamente la partita se - durante l'evento **NUOVI PASSEGGERI** - devi piazzare un 4° Passeggero su un Pianeta o non puoi piazzare un Passeggero perché il mazzo Passeggeri e la pila degli scarti sono vuoti.

Vinci la partita se hai eseguito l'evento **NUOVI PASSEGGERI** un'ultima volta all'unità di tempo 120, - il segnalino **PREZZI** è in cima al segnalino **FINE** - senza soddisfare le condizioni di sconfitta.

IL TUO TURNO

Secondo le regole principali del gioco, è sempre il tuo turno o il "turno" di un evento, a seconda di chi ha trascorso meno tempo.

A seconda della tua posizione, puoi eseguire le seguenti azioni nell'ordine indicato.

1) SCARTARE I PASSEGGERI

Se ti trovi su un pianeta, puoi scartare tutti i Passeggeri che corrispondono a questo pianeta dai tuoi Posti nella pila degli scarti.

2) RACCOGLIERE I PASSEGGERI

Se ti trovi su un pianeta, puoi prendere un qualsiasi numero di Passeggeri dal pianeta e posizzionarli nei tuoi Posti vuoti. I Passeggeri con un cartello di Prima Classe devono essere posizionati su un Posto di Prima Classe, gli altri possono essere posizionati su qualsiasi Posto vuoto.

Importante: una volta seduti, i Passeggeri non possono cambiare Posto.

3) VIAGGIO

Muovi la tua Astronave secondo le regole principali del gioco. Il viaggio è obbligatorio alla fine del tuo turno.

Importante: ti è consentito spostare il tuo disco del Tempo oltre il segnalino **THE END**.

EVENTO NUOVO PASSEGGERO

Quando è il "turno" del gettone **PREZZI**, pesca un Passeggero per ogni pianeta e posizionalo sul Tabellone Pianeta. Scarta e ridisegna se il Passeggero corrisponde al pianeta. Se il mazzo Passeggeri è vuoto, mescola la pila degli scarti e forma un nuovo mazzo. Quindi sposta il gettone **PREZZI** di 20 campi in avanti sulla traccia del tempo.

Importante: se non puoi pescare un Passeggero per un pianeta perché sono rimasti solo Passeggeri che corrispondono a quel pianeta, non posizionare un Passeggero su quel pianeta.

TRACCIA DEL TEMPO E ROTAZIONE

Dato che giochi per più di 75 unità di tempo, utilizzi la traccia del tempo più volte. Ad esempio, quando sei sul campo 70 e spendi 6 unità di tempo per viaggiare, posizioni il tuo disco del tempo sul campo 1 della traccia del tempo.

L'evento ROTATE viene eseguito secondo le regole principali del gioco, ma sposti il gettone ROTATE dal campo 70 al campo 5 invece di rimuoverlo dal gioco. Di conseguenza, sposti il token PREZZI dal campo 60 al campo 5.

Grazie a Tom C., Lisa R., Gregor R., Peter B., Shaahin M., Benjamin S., Fabio S.!