

English Rules of Play

INTRODUCTION

Earth government has recently established a space station in the Delta V asteroid field and opened the field for commercial exploitation. This exploitation is regulated, however, forcing the mining corporation to compete for government contracts.

Corporations trying to fulfill these contracts have two major difficulties to overcome. The first is the asteroid field itself. The asteroids are uncharted and always in motion, and their high mineral content interferes with sensors. Keeping track of which asteroids contain which minerals is a challenge in itself.

The second difficulty is dealing with the government and rival corporations. The asteroid field is far from Earth and full of corruption. Bribery, sabotage, and other underhanded tactics are not only common, but essential to those competing for government contracts.

Object of the Game

Delta V is a game for two to four players in which you and your opponents control rival mining corporations. You are trying to fulfill government contracts through memory, strategy, and the judicious use of bribes.

You score points by locating the minerals required for each contract that you fulfill. At the end of the game, the player with the most points wins.

Components

- **Asteroid Tiles:** These 48 tiles represent the asteroids in the asteroid field. Most of these are **mineral tiles**, with a mineral type and a point value printed on one side of each of them. The other tiles are **incident tiles**, which trigger special events. (Mineral and incident tiles are detailed below.)
- **Space Station Tile:** The space station tile is placed in the center of the asteroid field, and is the hub for all space traffic.
- **Contracts:** These are the contracts for which the players are competing. Each contract has one or more required minerals listed on it. Players fulfill contracts by revealing mineral tiles with the required minerals. (Fulfilling contracts is detailed below.)
- **Rockets:** There are 20 rockets in four different colors. Before playing, each player chooses a color and takes all the rockets of that color. Your pool of rockets is your **shipyard**.
- **Bribe Counters:** Like the rockets, the 20 bribe counters are divided into four different colors. Before playing, each player takes all the bribe counters of his or her color. (Bribe counters and how to use them are detailed below.)
- **Alien:** Besides tracking asteroids and competing with rival corporations, the miners also have to watch out for a hostile alien. At the beginning of the game, the alien is not in play, but is placed beside the playing area.

SETTING UP THE GAME

1. Each player chooses a color and takes all the rockets and bribe counters of that color.
2. Shuffle the asteroid tiles and randomly place them, face-down, in a seven-by-seven grid. Place the space station tile in the center space of the grid.
3. Each player places one rocket of his or her color on the space station.
4. Place the contracts beside the playing area so that they can be clearly seen by all the players.
5. Place the alien beside the playing area.

PLAY

Randomly choose which player will go first. When that player's turn is over, the player to his or her left takes a turn. In this manner, play rotates clockwise.

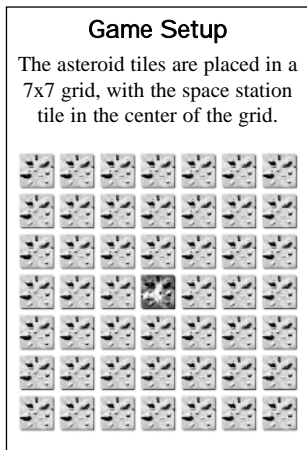
During your turn, you must do the following, in the order below:

1. Take an action
- AND**
2. Try to fulfill a contract

1) Take an action

During your turn, you must take *one* action. Your action may be one of the following:

- Move one or more of your rockets,
- Prospect,
- Satellite survey, or
- Buy a rocket



Action: Move Rockets

When you spend an action to move your rockets, you may move each rocket *once*. You may move a rocket from the space station to any asteroid tile, or from any asteroid tile to the space station. You may move multiple rockets onto the same asteroid tile.

If a rocket ends its movement on an asteroid tile (not the space station) occupied by an *opponent's* rocket, both rockets are immediately removed and placed back into their owners' shipyards. (Moving a rocket onto an asteroid occupied by one or more of your own rockets has no effect.)

If the alien is on the same tile as one or more of your rockets, you may not move those rockets while the alien is there. (The alien and its movement are detailed below.)

Action: Prospect

When you spend an action to prospect, you may secretly look at each of the asteroid tiles on which you have rockets.

If one of the tiles you look at is an *incident* tile, you may choose to **reveal** it. Flip the tile over so that all the players may see it, then resolve the incident accordingly. (Revealing incident tiles is explained below.)

You may only reveal one incident tile per prospect action.

Action: Satellite Survey

By bribing the government officials on the Delta V space station, you can use the station's satellite system to survey for mineral deposits.

Secretly look at three asteroid tiles. All three tiles must be in the same row or column, but do not have to be in sequence.

A satellite survey action costs you one bribe. Turn one of your bribe counters face-down to show that it has been spent. (More details on bribes and how to spend them are presented below.)

Note: You may *not* look at tiles occupied by the alien or by opponents' rockets, nor may you reveal any incident tiles you discover.

Action: Buy a Rocket

When you spend an action to buy a rocket, simply take one of the rockets from your shipyard and place it on the space station tile. If you have no more rockets in your shipyard, you may *not* buy a rocket.

2) Try to fulfill a Contract

When you try to fulfill a contract, first **declare** which contract you are trying to fulfill, then **reveal** asteroid tiles until you either succeed or fail in fulfilling the contract.

Declare the Contract

Choose one contract that has not yet been fulfilled, and declare that you are trying to fulfill this contract.

Reveal the Asteroid Tiles

After declaring which contract you are trying to fulfill, you must begin revealing asteroid tiles. When you reveal a tile, flip it face-up so that all the players may see what is on it.

Note: You may *not* reveal a tile occupied by an opponent's rocket or the alien. Tiles are revealed one at a time. If you reveal a tile that does *not* match one of the minerals on the contract, you immediately **fail to complete the contract**. Reveal no more tiles, and flip all the revealed tiles upside down again. If you reveal an incident tile, it must be resolved at this time. (Incident tiles are detailed below.) Your turn is over.

If you reveal tiles that match *all* the minerals on the contract, you **fulfill the contract**. If you have rockets on the matching tiles, place those rockets on the space station. Remove the matching tiles from the game. Place the matching tiles and the fulfilled contract in front of you.

Note: Omnidium is a "wildcard" mineral. That is, if you reveal an Omnidium mineral tile, it will *always* match one of the minerals on the contract you are trying to fulfill. If you reveal more than one Omnidium tile, each Omnidium tile may match a different required mineral. You do *not* need to declare which mineral on the contract the Omnidium is matching.

Revealing Incident Tiles

If you reveal an incident tile, remove any rockets from the tile and place them on the space station. *Unless the incident is an alien encounter*, remove the tile from the playing area and place it face-up in front of you. These tiles may be discarded later (not during this turn) to give you special benefits, as explained below.

Incident Tile Explanations

To use an incident tile, you must discard it. Discarding an incident tile does not count as an action. Here is a complete list of incident tiles with explanations of their special benefits:

- ⊕ **Mineral Scan:** You may discard this tile during your turn to secretly look at each of the asteroid tiles on which you have rockets (as if you were spending an action to prospect). In addition, you may also secretly look at a number of tiles

equal to the number of rockets you have in play. If you discover another incident tile, you may reveal it, but you may only reveal one, and only if your rocket occupies the tile.

✦ **Sabotage:** You may discard this tile during your turn to remove one opponent's rocket from the playing area and put it back into that player's shipyard. If you wish, you may move one of your rockets already in play to the tile where your opponent's rocket formerly was.

✦ **Rocket Acquisition:** You may discard this tile during your turn to place a rocket from your shipyard (if you have any) onto the space station.

✦ **Pirate Attack:** You may discard this tile during your opponent's turn, before he or she takes an action, to prevent that player from taking an action. Your opponent may still try to fulfill a contract and discard incident tiles, but may not move rockets, prospect, satellite survey, or buy a rocket.

✦ **Meteor Storm:** You may discard this tile during your opponent's turn, before he or she tries to fulfill a contract, to prevent that player from trying to fulfill a contract.

✦ **Alien Encounter:** An alien encounter incident is resolved differently from the other incidents. Unlike the other incident tiles, which are removed from the playing area and later discarded to produce their special benefits, the alien encounter remains in play face-up, and takes effect immediately.

If you reveal an alien encounter incident, you may immediately move the alien onto any asteroid tile (but not the space station). Note that if the alien moves onto an asteroid tile occupied by one or more rockets, those rockets cannot move while the alien is there.

You may also steal one incident tile or *unspent* bribe counter from an opponent of your choice.

There are five alien encounter incident tiles in the game. When the fifth alien encounter tile is revealed, the game ends *immediately*. (Do not move the alien or steal anything from your opponents.)

Bribe Counters

Amidst the corruption on the Delta V space station, hard work often needs to be supplemented by bribery. Each player begins the game with five bribe counters, each with one of the five minerals printed on it. When you spend a bribe counter, flip it upside down so everyone can see that it has been spent.

You may spend each bribe counter once per game, in one of three ways:

- Satellite Survey
- Mineral Replacement
- Bidding Up

Bribe: Satellite Survey

You may spend a bribe counter (and an action) to conduct a satellite survey, as described above.

Bribe: Mineral Replacement

While trying to fulfill a contract, you might reveal a mineral tile that does *not* match the contract you are trying to fulfill. If this happens, you have the option to *replace* the mineral you revealed with *bribe* mineral.

Each bribe counter has one of the five minerals on it. To replace a revealed mineral with a bribe mineral, you must spend a bribe counter to *replace* the revealed mineral with the mineral on the bribe counter.

Example: John is trying to fulfill a contract for Alphasite and Deltamite, but reveals a Betamite tile. Normally, this would mean that he fails to fulfill the contract, but instead he spends his Alphasite bribe counter to replace the Betamite with Alphasite. The Betamite tile is now an Alphasite tile of an equal point value, and John may continue revealing asteroid tiles.

Other Rules for Mineral Replacement:

- If you replace a revealed mineral with a bribe mineral, the point value of the mineral tile remains the same.
- If you have more minerals to collect to fulfill the contract, you may continue revealing asteroid tiles.
- If you fail to fulfill the contract, even after replacing one or more minerals, your bribe counters remain spent.
- You may spend as many bribe counters as you wish to replace revealed minerals during your turn.
- You may *not* spend bribe counters to replace incident tiles.

Bribe: Bidding Up

Immediately after you fulfill a contract, your opponents have the opportunity to *bid-up* that contract. When an opponent bids up a contract, he or she must spend a bribe counter, and you must immediately reveal a new mineral tile that matches the mineral on the bribe counter. If you are *unable* to reveal a matching mineral tile, you fail to fulfill the contract (as described above). If you *do* reveal a matching mineral tile, you fulfill the contract. The matching tile is removed along with the

other tiles you used to fulfill the contract.

Example: Greg has just fulfilled a contract requiring Betamite, Gammatite, and Deltamite. Before he collects the contract and tiles, his opponent Brian decides to bid-up the contract. Brian spends his Gammatite bribe counter to bid-up the contract. Now Greg must try to reveal a Gammatite mineral tile. Greg picks a tile he thinks is a Gammatite tile and turns it over: He is right! The tile is a Gammatite tile, so Greg fulfills the contract. He collects the contract, and all four tiles. Brian's Gammatite bribe counter remains spent.

Other Rules for Bidding Up:

- Only one player may bid-up a contract. If more than one player wants to bid-up, the first player clockwise from the player fulfilling the contract gets to bid-up.
- A contract may only be bid-up once per turn.
- To bid-up a contract, you may only spend a bribe counter with a mineral that matches one of the minerals on the contract. (In the example above, Brian could only spend a Betamite, Gammatite, or Deltamite bribe counter.)
- If an opponent bids up a contract you have fulfilled, and you reveal a mineral that does not match your opponent's bribe counter, you may spend a bribe counter of your own (of the same mineral) to *replace* that mineral tile (as describe above).
- If you bid-up a contract, and your opponent fails to fulfill the contract, your bribe counter is *not spent*. (It is not flipped over, and you may use it again.)

GAME END

The game ends immediately upon *any* of the conditions below:

- The last contract is fulfilled
- The fifth alien encounter incident tile is revealed
- There are no tiles without rockets or the alien on them at the end of a player's turn.

When the game ends, the players add up the point values of all the mineral tiles they have collected, then *subtract* two points for each bribe counter they have spent. The player with the most total points is the winner.

If two or more players are tied for the most points, the tied player with the most fulfilled contracts wins. If even this is tied, the tied player with the most unspent bribe counters is the winner.

CREDITS

Design: Christian T. Petersen and Darrell Hardy

Graphic Design: Brian Schomburg

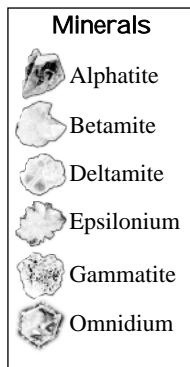
Art: Scott Schomburg and Brian Schomburg

Coloring: Ben Prenevost and McNabb Studios

Editing: Christian T. Petersen and Greg Benage

Playtesting: Dave Raabe, John Goodenough, Andrea Knutson, Brian Wood, Greg Benage, Brian Whitbeck, Gretchen Petersen, Brian Schomburg, and the rest of the Thursday crew at the Source

Printed in the United States of America. Copyright ©2001. DELTA V is a trademark of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved. All images and characters contained herein are the property of Fantasy Flight Publishing, Inc. ©, TM 2001. None of the text, gameplay, or images of DELTA V may be reproduced without the specific permission of the publisher.





INTRODUKTION

Jordens regering har for nyligt etableret en rumstation i Delta V asteroidefeltet og åbnet det for kommerciel udnyttelse. Udnyttelsen er dog kontrolleret, så selskaberne skal konkurrere om regeringskontrakterne.

I selskabernes forsøg på at udfylde deres kontrakter er der to væsentlige problemer at overvinde:

For det første er der asteroiderne selv. Feltet er ikke kortlagt, da de altid er i bevægelse, og asteroidernes høje mineralindhold generer elektronisk navigation. At holde rede på, hvilke mineraler, der er i hvilke asteroider, er en udfordring i sig selv.

Det andet store problem er at kunne håndtere regeringen og de konkurrerende selskaber. Asteroidefeltet er langt fra jorden og korruptionen regerer. Bestikkelse, sabotage og andre skumle taktikker er ikke bare almindelige, men nødvendige for dem, der konkurrerer om regeringskontrakterne.

Sådan vinder du spillet

Delta V er et spil for to til fire spillere, hvor I hver kontrollerer konkurrerende mineselskaber. Du skal opfylde regeringskontrakterne med brug af din hukommelse, din strategiske sans og en klog brug af bestikkelse.

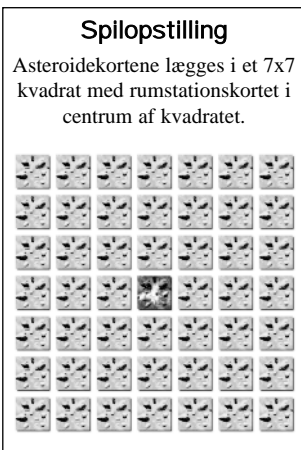
Du scorer point ved at finde de mineraler, der er nævnt i kontrakterne. Til slut vinder spilleren med de fleste point.

Spilledele

- **Asteroidekort:** Disse 48 kort svarer til asteroiderne i asteroidefeltet. De fleste af disse er mineralkort med en mineraltegning og pointværdi trykt på den ene side. De øvrige brikker er hændelseskort, der sætter særlige hændelser i gang. (Mineralkort og hændelseskort beskrives nedenfor)
- **Rumstationskortet:** Rumstationskortet placeres i centrum af asteroidefeltet og er knudepunkt for al rumtrafik.
- **Kontrakter:** Dette er kontrakterne som spillerne konkurrerer om. Hver kontrakt har et eller flere krævede mineraler påtrykt. Spillerne opfylder en kontrakt ved at afsløre mineralbrikker svarende til de krævede mineraler. (Opfyldelse af kontrakter forklares nedenfor)
- **Raketter:** Der er 20 raketter i fire forskellige farver. Før spilstart vælger hver spiller en farve og tager alle raketter af den farve. Din bunke af raketter kaldes dit skibsværft.
- **Bestikkelsesbrikker:** Lige som raketterne, er der 20 bestikkelsesbrikker i fire forskellige farver. Før spilstart tager hver spiller alle bestikkelsesbrikker af hans/hendes farve. (Bestikkelsesbrikker og hvordan de bruges forklares nedenfor)
- **Rumvæsen:** Ud over at finde asteroider og konkurrere med de andre spilleres selskaber, skal spillerne også holde sig på afstand af et fjendtligt rumvæsen. Ved spillets begyndelse er rumvæsenet ikke i spil, men placeret ved siden af spilområdet.

OPSTILLING AF SPILLET

1. Hver spiller vælger en farve og tager alle raketter og bestikkelsesbrikker af den farve.
2. Bland asteroidekortene blandes og lægges tilfældigt med bunden i vejret i et kvadrat på 7x7 kort. Placer rumstationskortet i midten af kvadratet.
3. Hver spiller lægger en raket med sin farve på rumstationen.
4. Læg kontrakterne ved siden af spilområdet, så de tydeligt kan ses af alle spillere.
5. Læg rumvæsenet ved siden af spilområdet.



SPIL

Vælg en tilfældig spiller til at starte. Når den spillers tur er omme, er det spilleren til venstres tur. På denne måde går turen rundt med uret.

I din tur skal du gøre følgende i nedenstående rækkefølge:

1. Udføre en handling

OG

2. Forsøge at opfylde en kontrakt

1) Udføre en handling

I din tur skal du foretage dig en handling. Din handling kan være en af følgende ting:

- Flytte en eller flere af dine raketter,
- Tage prøver,
- Satellitscanning, eller
- Købe en raket

Handling: Flytte raketter

Når du bruger en handling på at flytte dine raketter, må du flytte hver raket en gang. Du må flytte en raket fra rumstationen til et hvilket som helst asteroidekort eller fra et asteroidekort til rumstationen. Du må gerne flytte flere raketter til samme asteroidekort.

Hvis en raket ender sit flugt på et asteroidekort (ikke rumstationen), der er optaget af en modstanders raket, bliver begge raketter øjeblikkeligt fjernet og lagt tilbage i ejernes skibsværfter. (Det har ingen effekt at flytte en raket hen på en asteroide, hvor du allerede har en eller flere af dine egne raketter i forvejen.)

Hvis rumvæsenet er på samme kort som en eller flere af dine raketter må du ikke flytte disse raketter så længe rumvæsenet er der. (Rumvæsenet og dets bevægelse forklares nedenfor.)

Handling: Prøvetagning

Når du bruger en handling på at tage prøver, må du se på hver asteroidekort du har en raket på uden at vise de andre det.

Hvis et af kortene du ser på er en hændelse kan du vælge at afsløre det. Vend kortet om, så alle spillere kan se det og udfør så hændelsen som angivet. (Afsløring af hændelseskort forklares nedenfor.)

Du må kun afsløre en hændelse pr. gang du tager prøver.

Handling: Satellitscanning

Ved at bestikke en embedsmand på Delta V rumstationen, kan du bruge stationens satellitsystem til at scanne efter mineraler.

Se uden at vise de andre kortene på tre asteroidekort. Alle tre kort skal enten være i samme række eller samme søjle, men de behøver ikke ligge op ad hinanden.

En satellitscanning koster dig en bestikkelsesbrik. Vend bunden i vejret på en af dine bestikkelsesbrikker, så man kan se, at den er brugt (Flere oplysninger om bestikkelse og hvordan de bruges gives nedenfor.)

NB: Du må ikke se på kort, der er optaget af rumvæsenet eller en af dine modstanders raketter. Du må heller ikke afsløre hændelser du opdager.

Handling: Købe en raket

Når du bruger din handling på at købe en raket, tager du simpelt hen en raket fra dit skibsværft og lægger den på rumstationskortet.

Hvis du ikke har flere raketter i skibsværftet, kan du ikke købe en raket.

2) Forsøge at opfylde en kontrakt

Når du forsøger at opfylde en kontrakt, skal du først **erklære** hvilken kontrakt du forsøger at opfylde. Så **afslør** du asteroidekort indtil du enten opfylder kontrakten eller mislykkes.

Erklæring af en kontrakt

Vælg en kontrakt der endnu ikke er blevet opfyldt og erklær, at du vil forsøge at opfylde den.

Afsløring af asteroidekort

Efter du har erklæret, hvilken kontrakt du forsøger at opfylde, skal du afsløre asteroidekort. Når du afslører et kort, skal det vendes om, så alle kan se, hvad der står på det.

NB: Du må ikke vende et kort, der er optaget af rumvæsenet eller en af dine modstanders raketter.

Kortene afsløres et ad gangen. Hvis du afslører et kort, der ikke passer til et af de mineraler, der er på kontrakten, mislykkes dit forsøg på at opfylde den med det samme. Så skal du ikke afsløre flere kort, og afslørede kort vendes med bagsiden opad igen. Hvis du vender et hændelseskort, skal den gennemføres med det samme (Hændelseskort forklares nedenfor). Din tur er så omme.

Hvis du afslører kort, der passer til alle mineralerne på kontrakten, har du opfyldt kontrakten. Hvis du har raketter på nogen af disse kort, flyttes disse raketter til rumstationen. Fjern kortene fra spillet og placer dem sammen med den opfyldte kontrakt foran dig.

NB: Omnidium er et "joker" mineral. Hvis du afslører et omnidium mineral, vil det altid passe med et af mineralerne på den kontrakt du forsøger at opfylde. Hvis du afslører mere end et omnidiumkort, kan hvert kort passe med hvert sit forskellige mineral. Du behøver ikke erklære, hvilket mineral på kontrakten Omnidium gør det ud for.

Afsløring af hændelseskort

Hvis du afslører et hændelseskort, skal du fjerne alle raketter fra kortet og

placere dem på rumstationen. Med mindre hændelsen er et møde med rumvæsenet, fjernes kortet fra spilområdet og placeres med hændelsessiden opad foran dig. Et sådan kort kan bruges senere (ikke i samme omgang) for at give særlige fordele, hvorefter de lægges væk. (Forklaret nedenfor)

Forklaring af hændelseskort

For at bruge et hændelseskort, må du bruge det og lægge det væk. Det tæller ikke som en handling, at bruge et hændelseskort. Dette er en komplet liste med forklaring af kortenes funktioner:

- ⊕ **Mineralscanning:** Du kan bruge dette kort i din tur for at se på alle de asteroidekort, hvor du har raketter (ligesom, hvis du brugte din handling på at tage prøver). Desuden må du se på lige så mange ekstra asteroidekort, som du har raketter i spil. Hvis du finder et nyt hændelseskort, må du kun afsløre det, hvis du har en raket på den asteroide, og du må kun afsløre et hændelseskort.
- ★ **Sabotage:** Du kan bruge dette kort i din tur, til at fjerne en modstanders raket fra spilområdet og lægge den tilbage i den spillers skibsværft. Hvis du vil kan du flytte en af dine raketter, der allerede er i spil til det sted, hvor din modstanders raket var før.
- ✈ **Raketanskaffelse:** Du kan bruge dette kort i din tur, til at flytte en raket fra dit skibsværft til rumstationen.
- ☠ **Piratangreb:** Du kan bruge dette kort i din modstanders tur før han eller hun udfører sin handling, for at forhindre den spiller i at få en handling. Din modstander kan stadig forsøge at opfylde en kontrakt eller bruge hændelseskort, men må ikke flytte raketter, tage prøver, lave satellitscanning eller købe en raket som ved normale handlinger.
- ☄ **Meteorstorm:** Du kan bruge dette kort i din modstanders tur før han eller hun forsøger at opfylde en kontrakt, for at forhindre den spiller i at forsøge at opfylde en kontrakt.
- ☞ **Møde med rumvæsen:** Møde med rumvæsen udføres ikke på samme måde som de øvrige hændelser. I modsætning til hændelseskortene, der fjernes fra spilområdet og senere bruges og lægges væk for at få en effekt, bliver mødet med rumvæsenet i spil med hændelsessiden opad og træder i kraft med det samme.

Hvis du afslører mødet med rumvæsenet, må du med det samme flytte rumvæsenet til en hver asteroide (men ikke rumstationen). Bemærk, at hvis rumvæsenet flytter til en asteroide, hvor der er en eller flere raketter, kan disse raketter ikke flytte væk så længe rumvæsenet er der.

Du må også stjæle et hændelseskort eller en ubrugt bestikkelsesbrik fra en modstander du vælger.

Der er fem møde-med-rumvæsen-kort i spillet. Når det femte møde-med-rumvæsen-kort afsløres, slutter spillet øjeblikkeligt. (Flyt ikke rumvæsenet, og stjæl ikke noget fra dine modspillere.)

Bestikkelsesbrikker

På den korrupte rumstation Delta V, må hårdt arbejde ofte suppleres med bestikkelse. Hver spiller begynder spillet med fem bestikkelsesbrikker, hver med et af de fem mineraler påtrykt. Når du bruger en bestikkelsesbrik, så vend den om, så alle kan se, at den er brugt. Du kan bruge hver bestikkelsesbrik en gang i hvert spil på en af tre måder:

- Satellitscanning
- Mineralerstatning
- Forhøje Bud

Bestikkelse: Satellitscanning

Du kan bruge en bestikkelsesbrik (og en handling) for at udføre en satellitscanning som beskrevet ovenfor.

Bestikkelse: Mineralerstatning

Når du forsøger at opfylde en kontrakt, kan det ske, at du afslører et mineralkort, der ikke passer til den kontrakt, du forsøger at opfylde. Hvis det sker, kan du erstatte det afslørede mineral med et bestikkelsesmineral. Hver bestikkelsesbrik har et af de fem mineraler påtrykt. For at erstatte det afslørede mineral med et bestikkelsesmineral, skal du benytte en bestikkelsesbrik med det rigtige mineralsymbol, så det kan stå i stedet.

Eksempel: John forsøger at opfylde en kontrakt på Alfatit og Deltamit, men afslører et Betamitkort. Normalt ville det betyde, at han mislykkedes i at opfylde kontrakten, men i stedet bruger han sin Alfatit bestikkelsesbrik. Betamitkortet er nu et Alfatitkort med samme pointværdi og John kan fortsætte med at afsløre asteroidekort.

Andre regler for Mineralerstatning:

- Hvis du erstatter et afsløret mineral med et mineral fra en bestikkelsesbrik, forbliver kortets pointværdi den samme.
- Hvis du stadig mangler at indsamle mineraler for at opfylde kontrakten, må du stadig fortsætte med at afsløre asteroidekort.

- Hvis det mislykkes for dig at opfylde kontrakten, selv efter at du har erstattet et eller flere mineraler, er dine bestikkelsesbrikker stadig brugt.
- Du må bruge så mange bestikkelsesbrikker til at erstatte afslørede mineralkort som du vil i din tur.
- Du kan ikke bruge bestikkelsesbrikker til at erstatte hændelseskort.

Bestikkelse: Forhøje Bud

Umiddelbart efter at du har opfyldt en kontrakt, har dine modstandere mulighed for at forhøje budet på kontrakten. Når en modstander forhøjer en kontrakt, skal han/hun bruge en bestikkelsesbrik, og du skal øjeblikkeligt afsløre et nyt mineralkort, der svarer til mineralet på bestikkelsesbrikken. Hvis du ikke kan afsløre et tilsvarende mineralkort, mislykkes det for dig at opfylde kontrakten (som beskrevet ovenfor). Hvis du afslører et tilsvarende mineralkort, opfylder du kontrakten. Det ekstra mineralkort fjernes lægges sammen med de øvrige kort du har brugt til at opfylde kontrakten.

Eksempel: Greg har netop opfyldt en kontrakt, der krævede Betamit, Gammatit og Deltamit. Hans modstander Brian beslutter at forhøje kontrakten. Brian bruger sin Gammatit bestikkelsesbrik til at forhøje kontrakten. Nu skal Greg forsøge at afsløre et Gammatit mineralkort. Greg vælger et kort, han tror er et Gammatitkort og vender det. Det passer! Kortet er Gammatit så Greg opfylder kontrakten. Han tager kontrakten og alle fire kort. Brian's Gammatit bestikkelsesbrik forbliver brugt.

Andre regler for forhøjelse af bud:

- Kun en spiller må byde en kontrakt op. Hvis mere end en spiller ønsker at byde op, får den første spiller i urets retning, fra den spiller, der har opfyldt sin kontrakt, lov til at byde op.
- En kontrakt må kun bydes op en gang i hver tur.
- For at byde en kontrakt op, skal du bruge en bestikkelsesbrik med et mineral, der svarer til et af mineralerne i kontrakten. (I eksemplet ovenfor kunne Brian kun bruge Betamit, Gammatit eller Deltamit bestikkelsesbrikker.)
- Hvis en modstander forhøjer en kontrakt du har opfyldt, og du afslører et mineralkort, der ikke passer til modstanderens bestikkelsesbrik, må du godt bruge din bestikkelsesbrik (med samme mineral som din modstanders) som mineralerstatning (som beskrevet ovenfor).
- Hvis du forhøjer en kontrakt, og din modstander mislykkes i at opfylde kontrakten er din bestikkelsesbrik ikke brugt. (Den vendes ikke, og du kan bruge den igen.)

AFSLUTNING

Spillet slutter med det samme, når et af følgende krav er mødt:

- Den sidste kontrakt er opfyldt
- Det femte møde-med-rumvæsen-kort er afsløret
- Alle tilbageværende kort har enten en eller flere raketter eller et rumvæsen på sig ved afslutningen af en spillers tur.

Når spillet slutter, lægger spillerne pointene fra alle de mineralkort de har indsamlet sammen og trækker 2 point fra for hver bestikkelsesbrik de har brugt. Spilleren med flest point er spillets vinder.

Hvis to eller flere spillere alle har lige mange og flest point, vindes spillet af den af disse spillere, der har opfyldt flest kontrakter. Hvis der stadig er spillere, der står lige, vindes spillet af den af de tilbageværende, der har flest bestikkelsesbrikker tilbage.

PRODUKTION

Spildesign: Christian T. Petersen og Darrell Hardy

Grafisk design: Brian Schomburg

Illustration: Scott Schomburg og Brian Schomburg

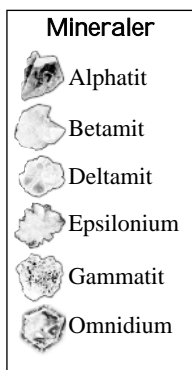
Farvelægning: Ben Prenevost og McNabb Studios

Redigering: Christian T. Petersen og Greg Benage

Spiltest: Dave Raabe, John Goodenough, Andrea Knutson, Brian Wood, Greg Benage, Brian Whitbeck, Gretchen Petersen, Brian Schomburg og resten af Torsdagsgruppen på The Source

Dansk oversættelse: Mads Lunau.

Trykt i USA. Copyright © 2001. DELTA V tilhører som trademark Fantasy Flight Publishing, Inc. der holder alle rettigheder. Alle illustrationer og personer her i tilhører Fantasy Flight Publishing, Inc. © TM 2001. Hverken tekst, spilsystem eller illustrationer fra DELTA V må reproducere uden direkte tilladelse fra udgiveren.





Norske Regler



INTRODUKSJON

Myndighetene på Jorden har nylig opprettet en romstasjon i asteroidefeltet DeltaV og åpnet for kommersiell gruvedrift. Gruvedriften er imidlertid strengt regulert, og gruveselskapene må konkurrere om statens kontrakter. Selskap som prøver å oppfylle kontraktene har to store problemer å overvinne. Det første er selve asteroidefeltet. Asteroidene er ikke kartlagte og er alltid i bevegelse, og de store mineralkonsentrasjonene forstyrrer sensorene. Å holde rede på hvilke asteroider som inneholder hvilke mineraler er i seg selv en stor utfordring.

Det andre problemet er forholdet til myndighetene og konkurrenter. Asteroidefeltet er langt fra Jorden og gjennomkorrupt. Bestikklser, sabotasje og annen slags underhåndstaktikk er ikke bare vanlig, men livsnødvendig for dem som konkurrerer om kontraktene.

Spillets mål

Delta V er et spill for to til fire spillere i hvilket du og motspillerne dine kontrollerer rivaliserende gruveselskaper. Du prøver å oppfylle kontraktene ved å bruke hukommelsen, strategi og behørlige bestikklser.

Du skårer poeng ved å spore opp mineralene som skal til for hver kontrakt som skal oppfylles. Ved slutten av spillet vinner spilleren som har flest poeng.

Komponenter

- **Asteroidebrikker:** Disse 48 brikkene forestiller asteroidene i asteroidefeltet. Mesteparten er mineralbrikker, med en mineraltype og en poengverdi på ene siden. De andre brikkene er hendelsesbrikker, som utløser ting som skjer. (Både mineral- og hendelsesbrikker forklares nedenfor.)
- **Romstasjonsbrikke:** Romstasjonsbrikken plasseres midt i asteroidefeltet og er romtraffikkens navle.
- **Kontrakter:** Dette er kontraktene som spillerne konkurrerer om. Hver kontrakt har en eller flere mineralkrav på seg. Spillerne oppfylder kontraktene ved å avsløre mineralbrikker med de rette mineralene. (Å oppfylle mineraler forklares nedenfor.)
- **Raketter:** Det er 20 raketter i fire forskjellige farger. Før spill skal hver spiller velge en farge og ta alle rakettene i den fargen. Denne reserven med raketter kalles ditt skipsverft.
- **Bestikklsebrikker:** Slik som raketter er de 20 bestikkelsene inndelt i fire ulike farger. Før spill tar hver spiller alle bestikkelsbrikkene i sin farge. (Bestikkelsbrikker og hvordan de brukes beskrives nedenfor.)
- **Utenomjordisk skapning:** Utover å spore asteroider og konkurrere med rivalene, må gruvearbeiderne også holde utkikk etter en fiendtlig utenomjordisk skapning. Ved begynnelsen av spillet er den utenomjordiske ikke i spill, men legges ved siden av spillområdet.

SPILLOPPSETT

1. Hver spiller velger seg en farge og tar alle rakettene og bestikkelsbrikkene i den fargen.
2. Stokk alle asteroidebrikkene og legg dem med bildene ned tilfeldig utover, i et rutenett på syv ganger syv brikker, med romstasjonen som midtpunkt.
3. Hver spiller legger en rakett i sin farge på romstasjonen.
4. Legg kontraktene ved siden av spillområdet slik at de er klart synlige for alle spillerne.
5. Legg den utenomjordiske skapningen ved siden av spillområdet.

SPILL

Bestem dere for hvilken spiller skal gå først. Når den spillerens tur er ferdig, begynner spilleren til venstre sin tur. På denne måten får spillet med klokka fra spiller til spiller.

I løpet av din tur må du gjøre det følgende, i denne rekkefølgen:

1. Utfør en handling

OG

2. Prøv å oppfylle en kontrakt

1) Utfør en handling

I løpet av turen din må du utføre en handling. Handlingen din kan være en av de følgende:

- Flytte en eller flere av dine raketter,
- Skjerpe,
- Besiktige med satellitter, eller
- Kjøpe en rakett

Handling: Flytte raketter

Når du bruker en handling til å flytte rakettene dine, kan du flytte hver av dem en gang. Du kan flytte en rakett fra romstasjonen til hvilken som helst asteroidebrikke, eller fra en asteroidebrikke til romstasjonen. Du kan gjerne flytte flere raketter til den samme asteroidebrikken.

Om en rakett flytter til en asteroidebrikke (ikke romstasjonen) som alt har en motspillers rakett på seg, blir begge rakettene umiddelbart fjernet og lagt tilbake i sine eieres verft. (Å flytte en rakett til en asteroide hvor du alt har egne raketter har ingen effekt.)

Om den utenomjordiske er på samme brikke som en eller flere av dine raketter, kan du ikke flytte rakettene mens den utenomjordiske er der. (Den utenomjordiske og dens flytt er beskrevet nedenfor.)

Handling: Skjerpe

Når du bruker en handling på å skjerpe, kan du i hemmelighet se på hver av asteroidebrikkene hvor du har raketter.

Om en av brikkene du ser på er en hendelsesbrikke, kan du velge å avsløre den. Snu brikken over slik at den kan sees av alle spillerne, og avgjør hendelsen på riktig måte. (Å avsløre hendelsesbrikker forklares nedenfor.)

Du kan bare avsløre en hendelsesbrikke for hver skjerpe-handling.

Handling: Besiktige med satellitter

Ved å bestikke myndighetenes tjenestemenn på Delta V-romstasjonen, kan du bruke stasjonens satellittsystem til å besiktige mineralforekomster.

Se i hemmelighet på tre asteroidebrikker. Alle tre brikkene må være i samme rad eller kolonne, men trenger ikke være i rekkefølge.

En handling hvor du besiktiger med satellitter koster deg en bestikkelse. Snu en av bestikkelsbrikkene dine slik at den har bildet ned for å vise at den er brukt. (Flere detaljer på bestikklser og hvordan de brukes presenteres nedenfor.)

Merk: Du kan ikke se på brikker som har den utenomjordiske eller motspillers raketter på seg, og du kan heller ikke avsløre hendelsesbrikker som du måtte finne.

Handling: Kjøpe en rakett

Når du bruker en handling til å kjøpe en rakett, skal du rett og slett ta en av rakettene du har på verftet og legg den på romstasjonen. Om du ikke har flere raketter på verftet, kan du ikke kjøpe en rakett.

2) Prøv å oppfylle en kontrakt.

Når du prøver å oppfylle en kontrakt, skal du først erklære hvilken kontrakt du prøver å oppfylle, og så skal du vise asteroidebrikker fram til du enten oppfyller eller mislykkes i å oppfylle den kontrakten.

Erklær kontrakten

Velg en av kontraktene som ikke alt er oppfylt, og erklær at du prøver deg på den.

Avslør asteroidebrikkene

Etter å ha erklært hvilken kontrakt du prøver å oppfylle, må du begynne å avsløre asteroidebrikker. Når du avslører en brikke, snu den slik at den har bildet opp og spillerne kan se hva den er.

Merk: Du kan ikke avsløre en brikke som har den utenomjordiske eller en motspillers rakett på seg.

Brikker skal avsløres en av gangen. Om du avslører en brikke som ikke matcher en av mineralene på kontrakten, mislykkes du på den kontrakten med det samme. Ingen flere brikker skal avsløres, og allerede avslørte brikker må snus tilbake. Om du avslører en hendelsesbrikke, må den avgjøres nå. (Hendelsesbrikker forklares nedenfor.) Turen din er over.

Om du avslører brikker som matcher alle mineralene på kontrakten, så har du oppfylt den. Om du har raketter på de matchende brikkene, skal de rakettene legges på romstasjonen. De matchende brikkene fjernes fra spill. Legg dem og kontrakten foran deg.

Merk: Omnidium er et "jokermineral". Det vil si at om du avslører en Omnidium mineralbrikke, vil den alltid gjelde som ett av mineralene på kontrakten du prøver deg på. Om du avslører flere enn én Omnidiumbrikke, kan hver av Omnidiumbrikkene matche forskjellige mineraler på kontrakten. Du trenger ikke å erklære hvilket mineral Omnidium matcher.

Å avsløre hendelsesbrikker

Om du avslører en hendelsesbrikke, skal alle raketter på brikken fjernes og legges på romstasjonen. Med mindre hendelsen var "nærkontakt av tredje grad", fjern brikken fra spillområdet og legg den med bildet opp foran deg. Disse brikkene kan brukes senere (ikke i denne runden) for å gi deg spesielle bonuser, som forklart nedenfor.

Forklaringer til hendelsesbrikker

For å bruke en hendelsesbrikke, må du legge den ut av spill. Å gjøre dette med en hendelsesbrikke regnes ikke som en handling. Her er en komplett liste over hendelsesbrikker med forklaringer til sine spesielle bonuser:

Mineralsondering: Du kan legge vekk denne brikken i løpet av din tur for i hemmelighet å se på hver av asteroidebrikkene som du har raketter på (som om du brukte en skjerpe-handling). I tillegg kan du også i hemmelighet se på et like stort antall brikker som du har raketter i spill. Om du oppdager en hendelsesbrikke til, kan du avsløre den, men du kan bare avsløre én, og bare om du har en raket på den brikken.

Sabotasje: Du kan legge vekk denne brikken i løpet av din tur for å fjerne en raket til en motspiller fra spillområdet og legge den i den spillerens verft. Om du vil kan du flytte en av dine egne raketter som alt er i spill til brikken hvor den saboterte raketten var.

Raketanskaffelse: Du kan legge vekk denne brikken i løpet av din tur for å legge en raket fra verftet (om du har noen igjen der) på romstasjonen.

Piratangrep: Du kan legge vekk denne brikken i løpet av en motspillers tur, før hun eller han utfører sin handling, for å forhindre at den spilleren får utført en handling den turen. Motspilleren kan fremdeles prøve å oppfylle en kontrakt og legge vekk hendelsesbrikker, men kan ikke flytte raketter, skjerpe, besiktige med satellitter eller kjøpe en raket.

Meteorstorm: Du kan legge vekk denne brikken i løpet av en motspillers tur, før hun eller han prøver seg på en kontrakt, for å forhindre at den spilleren kan oppfylle en kontrakt i den turen.

Nærkontakt av tredje grad: Et nærkontakt av tredje grad med en utenomjordisk skapning avgjøres på en annen måte enn de andre hendelsene. Til forskjell fra de andre hendelsene, som fjernes fra spillområdet og senere kan legges ut av spill for å gi egne bonuser, forblir nærkontaktbrikken i spill med bildet opp, og tar til å virke med det samme.

Om du avslører en nærkontakt-hendelse, skal du umiddelbart flytte den utenomjordiske skapningen til hvilken som helst asteroidebrikke (men ikke romstasjonen). Merk at om den utenomjordiske flyttes til en asteroide hvor det alt er en eller flere raketter, så kan ikke de raketene flyttes mens den utenomjordiske er der.

Du kan også stjele en hendelsesbrikke eller ubrukt bestikkelsesbrikke fra en motspiller som du velger.

Det finnes fem nærkontakt-brikker i spillet. Når den femte blir avslørt, slutter spillet med en gang. (Ikke flytt den utenomjordiske eller stjel noe fra en motspiller.)

Bestikkelsesbrikker

Midt oppi all korrupsjonen på Delta V-romstasjonen er det ofte slik at hardt arbeide må suppleres med litt smøring. Hver av spillerne begynner spillet med fem bestikkelsesbrikker, som hver har en av mineralene på seg. Når du bruker en bestikkelsesbrikke, skal du snu den opp ned slik at alle kan se at den er brukt opp.

Du kan bruke hver bestikkelsesbrikke en gang pr spill, på en av tre måter:

- Besiktigelse med satellitter
- Mineralerstatning
- Høyne anbud

Bestikkelse: Besiktigelse med satellitter

Du kan bruke en bestikkelsesbrikke (og en handling) til å utføre en besiktigelse med satellitter, som beskrevet ovenfor.

Bestikkelse: Mineralerstatning

Mens du prøver å oppfylle en kontrakt, kan det skje at du avslører en mineralbrikke som ikke matcher kontrakten. Om dette skulle skje, har du muligheten til å erstatte mineralen som du avslørte med bestikkelsesmineraler.

Hver av bestikkelsesbrikkene har en av de fem mineralene på seg. For å erstatte en avslørt mineral med en bestikkelsesmineral, må du bruke en bestikkelsesbrikke til å erstatte den avslørte mineralen med mineralen på bestikkelsen.

Eksempel: Kim prøver å oppfylle en kontrakt for Alfatitt og Deltamitt, men avslører en Betamittbrikke. Vanligvis ville dette bety at han mislykkes i å oppfylle kontrakten, men istedet bruker han sin bestikkelsesbrikke med Alfatitt for å erstatte

Betamitten med Alfatitt. Betamittbrikken er nå en Alfatittbrikke av samme poengverdi, og Kim kan fortsette å avsløre asteroidebrikker.

Andre regler om Mineralerstatning:

- Hvis du erstatte et avslørt mineral med et bestikkelsesmineral, er poengverdien til mineralbrikken det samme som før.
- Om du har flere mineraler å samle for å oppfylle kontrakten, så kan du fortsette med å avsløre asteroidebrikker.
- Hvis du mislykkes i å oppfylle en kontrakt, selv etter å ha erstattet en eller flere mineraler, er bestikkelsen fremdeles brukt opp.
- Du kan bruke så mange bestikkelsesbrikker som du vil (og har) for å erstatte avslørte mineraler i din egen tur.
- Du kan ikke bruke bestikkelsesbrikker til å erstatte hendelsesbrikker.

Bestikkelse: Høyne anbud

Umiddelbart etter at du oppfylle en kontrakt, har motspillerne dine muligheten til å høyne anbudet på den kontrakten. Når en motspiller gjør dette, må hun eller han bruke en bestikkelsesbrikke, og du må med en gang avsløre en ny mineralbrikke som matcher mineralet på bestikkelsesbrikken. Om du ikke klarer å matche mineralet, mislykkes du med å oppfylle kontrakten (som beskrevet ovenfor). Om du avslører en matchende mineralbrikke oppfylle du kontrakten. Den matchende brikken fjernes sammen med de andre brikkene som du brukte til å oppfylle kontrakten.

Eksempel: Erik har akkurat oppfylt en kontrakt på Betamitt, Gammatitt og Deltamitt. Før han samler inn kontrakten og brikkene, velger motspilleren Lars å høyne anbudet på kontrakten. Lars bruker sin bestikkelsesbrikke med Gammatitt til å høyne anbudet på kontrakten. Nå må Erik prøve å avsløre en mineralbrikke med Gammatitt. Erik velger en brikke som han tror er Gammatitt og snur den. Han har rett! Brikken er en Gammatittbrikke, så Erik oppfylle kontrakten. Han samler inn kontrakten og alle fire brikkene. Lars sin bestikkelse med Gammatitt er fremdeles brukt opp.

Andre regler om å høyne anbud:

- Kun en spiller kan høyne anbudet på en kontrakt. Om flere enn en spiller ønsker å høyne anbudet på en kontrakt, er det første spiller til venstre for spilleren som prøver seg på kontrakten som får høyne.
- Anbud på en kontrakt kan bare høynes en gang pr tur.
- For å høyne anbudet på en kontrakt kan du bare bruke en bestikkelsesbrikke med et mineral som matcher ett av mineralene på kontrakten. (I eksempelet over, kunne Lars bare bruke en bestikkelsesbrikke med Betamitt, Gammatitt eller Deltamitt.)
- Om en motspiller høyner anbudet på en kontrakt du har oppfylt, og du avslører et mineral som ikke matcher motspillerens bestikkelsesbrikke, kan du bruke en egen bestikkelsesbrikke (av riktig mineral) for å erstatte mineralbrikken du avslørte (som beskrevet ovenfor).
- Om du høyner anbudet på en kontrakt og motspilleren mislykkes i å oppfylle den kontrakten, er ikke bestikkelsesbrikken din brukt opp. (Den skal ikke snus, og du kan bruke den på nytt.)

SLUTTSPILL

Spillet slutter med en gang en av de følgende betingelsene er oppfylt:

- Den siste kontrakten er oppfylt
- Den femte nærkontakt-hendelsesbrikken avsløres
- Det ikke er noen brikker som hverken har raketter eller den utenomjordiske på seg ved slutten av en spillers tur.

Når spillet slutter, legger spillerne sammen poengverdiene på alle mineralbrikkene de har samlet, og trekker fra to poeng for hver bestikkelsesbrikke de har brukt. Spilleren med flest poeng er vinneren.

Om to eller flere spillere står uavgjort om å ha flest poeng, er det den av dem som har flest oppfylte kontrakter som vinner. Om dette også er uavgjort, er det den av dem som har flest ubrukte bestikkelsesbrikker som vinner.

HVEM HAR GJORT HVA

Design: Christian T. Petersen og Darrell Hardy

Grafisk design: Brian Schomburg

Illustrasjoner: Scott Schomburg og Brian Schomburg

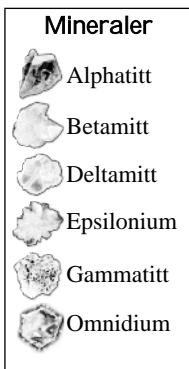
Fargelegging: Ben Prenevost og McNabb Studios

Redaktører: Christian T. Petersen og Greg Benage

Spilltesting: Dave Raabe, John Goodenough, Andrea Knutson, Brian Wood, Greg Benage, Brian Whitbeck, Gretchen Petersen, Brian Schomburg, og resten av Torsdagsgjengen ved "the Source"

Øversettelser: Ferdinand Köther, Michael Bergström, Tom S Aukner

Trykt i USA. Copyright © 2001. DELTA V er et varemerke som eies av Fantasy Flight Publishing, Inc. Alle rettigheter forbeholdt. Alle bilder, figurer og personligheter som omfattes av dette produktet tilhører Fantasy Flight Publishing, Inc. ©, TM 2001. Ikke noe av spillreglene, teksten eller bildespråket i DELTA V kan gjengis på noen måte uten utgiverens uttrykkelige tillatelse.





Svenska Regler



INTRODUKTION

Jordens regering har nyligen etablerat en rymdstation i asteroidfältet Delta V och öppnat fältet för kommersiell utveckling. Denna utveckling är dock reglerad vilket tvingar gruvföretagen att tävla om de statliga kontrakten.

Företagen som försöker fullfölja dessa kontrakt har två stora svårigheter att övervinna. Det första är själva asteroidfältet. Asteroiderna är inte kartlagda och är alltid i rörelse och deras höga mineralvärde påverkar sensorerna. Att hålla reda på vilka asteroider som innehåller vilka mineraler är en stor utmaning i sig själv.

Den andra stora svårigheten är samarbetet med regeringen och de konkurrerande företagen. Asteroidfältet är långt i från Jorden och fullt av korruption. Mutor, sabotage och andra tveklagda metoder är inte bara vanliga, de är också en nödvändighet för dem som tävlar om regeringens kontrakt.

Spelets mål

Delta V är ett spel för två till fyra spelare där du och dina motståndare har konkurrerande gruvföretag. Ni ska försöka fullfölja de statliga kontrakten genom minne, strategi och med omdöme använda er av mutor. Ni får poäng för de mineraler ni lokaliserat på varje kontrakt som ni fullföljt. Vid spelets slut vinner den spelaren som har flest poäng.

Komponenter

- **Asteroidbrickor:** Dessa 48 brickor representerar asteroiderna i asteroidfältet. De flesta av dessa brickor är mineralbrickor, med en mineraltyp och ett poängvärde tryckt på ena sidan. De andra brickorna är händelsebrickor vilka utlöser särskilda händelseförlopp. (Mineral- och händelsebrickor beskrivs detaljerat längre fram.)
- **Rymdstationsbrickan:** Rymdstationsbrickan placeras i mitten av asteroidfältet och är centrum för all rymdtrafik.
- **Kontrakt:** Detta är kontrakten som spelarna tävlar om. Varje kontrakt har en eller flera krävda mineraler på sig. Spelarna uppfyller kontrakten genom att avslöja mineralbrickor med de krävda mineralerna. (Uppfyllning av kontrakt beskrivs detaljerat längre fram.)
- **Raketer:** Det finns 20 raketer i fyra olika färger. Innan ni börjar spela ska varje spelare välja en färg och sedan ta alla raketer i den färgen. Ditt förråd av raketer är ditt skeppsvarv.
- **Mutmärkörer:** Precis som raketerna är de 20 mutmärkörerna uppdelade i fyra olika färger. Innan ni börjar spela ska varje spelare ta alla märkörer i sin färg. (Mutmärkörer och hur de används beskrivs längre fram.)
- **Rymdvarelse:** Förutom att hålla reda på asteroiderna och tävla mot de konkurrerande företagen, måste gruvarbetarna också hålla utkik efter en fientlig rymdvarelse. I början av spelet är inte rymdvarelserna i spel, utan placerad bredvid spelområdet.

FÖRBEREDELSE

1. Varje spelare väljer en färg och tar alla raketer och mutmärkörer i den färgen.
2. Blanda asteroidbrickorna och placera ut dem slumpvis med framsidan nedåt i ett fält som är sju gånger sju brickor. Placera rymdstationsbrickan i mitten av fältet.
3. Varje spelare placerar en av sina raketer på rymdstationen.
4. Placera alla kontrakt bredvid spelområdet så att de tydligt kan ses av alla spelarna.
5. Placera rymdvarelserna bredvid spelområdet.

SPELA SPELET

Välj vilken spelare som ska börja. När den spelarens tur är över, går turen vidare till spelaren till vänster. På detta vis fortsätter sedan spelet.

I din tur måste du göra följande saker i följande ordning:

1. Utföra en handling
- och
2. Försöka fullfölja ett kontrakt

1) Utföra en handling

I din tur måste du utföra en handling. Din handling kan vara en av följande:

- Flytta en eller flera av dina raketer,
- Prospektera,
- Satellitundersökning, eller
- Köpa en raket

Handling: Flytta raketer

När du använder en handling för att flytta dina raketer får du flytta varje raket en gång. Du får flytta en raket från rymdstationen till valfri asteroidbricka, eller från någon asteroidbricka till rymdstationen. Du får flytta flera raketer till samma asteroidbricka.

Om en raket avslutar sin förflyttning på en asteroidbricka (inte på rymdstationen) där redan en av motståndarnas raketer står, ska båda raketerna omedelbart avlägsnas och returneras till sina ägares skeppsvarv. (Att flytta en raket till en asteroidbricka där du själv har en eller flera raketer har ingen effekt.)

Om rymdvarelserna står på samma bricka som en eller flera av dina raketer får du inte flytta dem så länge rymdvarelserna är där. (Rymdvarelserna och dess förflyttning beskrivs längre fram.)

Handling: Prospektera

När du använder en handling för att prospektera får du i hemlighet titta på de asteroidbrickor där du har raketer. Om en av dessa brickor som du tittar på är en händelsebricka, kan du välja att avslöja den. Vänd upp brickan så att alla spelarna kan se den och utför sedan dess händelse. (Avslöja händelsebrickor beskrivs längre fram.)

Du får endast avslöja en händelsebricka per prospekthandling.

Handling: Satellitundersökning

Genom att muta regeringsanställda på Delta V rymdstationen kan du använda stationens satellitsystem för att undersöka mineralfyndigheter.

Titta i hemlighet på tre asteroidbrickor. Alla tre brickor måste vara i samma rad eller kolumn men de behöver inte vara i följd.

En satellitundersökning kostar dig en muta. Vänd en av dina mutmärkörer så att den ligger med framsidan nedåt, för att visa att den är använd. (Fler detaljer rörande mutor och hur man använder dem beskrivs längre fram.)

Observera: Du får inte titta på brickor där antingen rymdvarelserna eller dina motståndares raketer står, inte heller får du avslöja några händelsebrickor som du upptäcker.

Handling: Köpa en raket

När du spenderar en handling för att köpa en raket, tar du helt enkelt en raket från ditt skeppsvarv och placerar den på rymdstationsbrickan. Om du inte har några raketer i ditt skeppsvarv kan du inte heller köpa någon raket.

2) Försöka fullfölja ett kontrakt

När du försöker fullfölja ett kontrakt ska du först tillkännage vilket kontrakt du försöker fullfölja. Avslöja sedan asteroidbrickor tills du antingen lyckas eller misslyckas i ditt försök.

Tillkännage kontrakt

Välj ett kontrakt som ännu inte blivit fullföljt, tillkännage att du försöker fullfölja detta kontraktet.

Avslöja asteroidbrickor

Efter att du tillkännagett vilket kontrakt du försöker fullfölja måste du börja avslöja asteroidbrickor. När du avslöjar en bricka, vänd den så att den hamnar med framsidan uppåt och så att alla spelare kan se den.

Observera: Du får inte avslöja en bricka där antingen en motståndares raket eller rymdvarelserna står. Brickorna avslöjas en efter en. Om du avslöjar en bricka som inte matchar någon av mineralerna på kontraktet misslyckas du omedelbart med ditt försök. Avslöja inte fler brickor och vänd tillbaka de brickor du vänt så att de återigen ligger med framsidan nedåt. Om du avslöjar en händelsebricka måste dess händelse utföras direkt. (Händelsebrickor beskrivs längre fram.) Din tur är slut.

Om du avslöjar brickor som alla matchar mineralerna på kontraktet har du lyckats i ditt försök. Om du har några raketer på de matchande brickorna ska du placera dessa raketer på rymdstationen. Avlägsna alla matchande brickor från spelet och placera dem och kontraktet framför dig.

Observera: Omnidium är en "Joker"-mineral. Det betyder att om du avslöjar en Omnidiumbricka så matchar den alltid en av de mineraler som finns på det kontraktet du försöker fullfölja. Om du avslöjar mer än en Omnidiumbricka, får varje Omnidiumbricka matcha olika krävda mineraler. Du behöver inte berätta vilken mineral på kontraktet som Omnidium matchar.

Avslöja händelsebrickor

Om du avslöjar en händelsebricka ska du avlägsna alla raketer från den brickan och placera dem på rymdstationen. Såvida inte händelsebrickan är en rymdvarelseattack, ska du avlägsna brickan från spelområdet och placera den med framsidan upp framför dig. Dessa brickor kan komma att kastas senare (inte i din tur)

för att ge dig särskilda fördelar, som beskrivs nedan.

Förklaring till händelsebrickorna

För att använda en händelsebricka måste du kasta den. Att kasta en händelsebricka kostar ingen handling att utföra. Här är en komplett lista av alla händelsebrickor och en förklaring på deras särskilda fördelar:

- ⊕ **Mineralsökning:** Du får kasta denna bricka i din tur för att i hemlighet titta på de asteroidbrickor på vilka du har raketer (precis som när du använder en handling för att prospektera). Vidare kan du också titta på ett antal brickor som motsvarar det antal raketer du har i spel. Om du upptäcker ytterligare en händelsebricka får du avslöja den, dock endast en och endast om din raket står på brickan.
- ✦ **Sabotage:** Du får kasta denna bricka i din tur för att avlägsna en av dina motståndares raketer från spelområdet och returnera den till den spelarens skeppsvarv. Om du vill får du flytta en av dina egna raketer i spel till den brickan där din motståndares raket stod.
- ✦ **Raketförvarning:** Du får kasta denna bricka i din tur för att flytta en av dina raketer från skeppsvarvet (om du har några kvar där) till rymdstationen.
- ✦ **Piratattack:** Du får kasta denna bricka i din motståndares tur, innan han eller hon utfört en handling, för att förhindra den spelaren att kunna utföra en handling. Han eller hon får fortfarande försöka fullfölja ett kontrakt och kasta händelsebrickor, men inte flytta raketer, prospektera, satellitundersöka eller köpa en raket.
- ✦ **Meteorstorm:** Du får kasta denna bricka i din motståndares tur, innan han eller hon försöker fullfölja ett kontrakt, för att förhindra den spelarens försök att fullfölja ett kontrakt.
- ✦ **Rymdvarelseattack:** En rymdvarelseattack avgörs på ett annorlunda sätt än de andra händelserna. Till skillnad från de andra händelsebrickorna som avlägsnas från spelområdet för att senare kastas för att producera sina särskilda fördelar, stannar rymdvarelseattacken kvar i spel med framsidan uppåt. Dess händelse sker omedelbart.

Om du avslöjar en bricka med händelsen 'rymdvarelseattack' får du omedelbart flytta rymdvarelsen till valfri asteroidbricka (dock inte till rymdstationen). Observera att om rymdvarelsen flyttar till en bricka där en eller flera raketer befinner sig, kan dessa raketer inte flytta så länge rymdvarelsen är där.

Du kan också stjäla en händelsebricka eller någon oanvänd mutmarkör från valfri motståndare.

Det finns fem rymdvarelseattack-brickor i spelet. När den femte brickan avslöjats avslutas spelet omedelbart. (Flytta inte rymdvarelsen och stjäla inget från dina motståndare.)

Mutmarkörer

Bland all korruption på rymdstationen Delta V kräver ofta det hårda arbetet lite hjälp på traven i form av mutor. Varje spelare startar spelet med fem mutmarkörer, var och en med de fem mineralerna tryckta på sig. När du använt en mutmarkör ska du vända den med framsidan nedåt så att alla kan se att den har använts.

Du kan använda varje mutmarkör en gång per spel, på något av följande tre sätt:

- Satellitundersökning
- Mineralsättning
- Höja anbudet

Muta: Satellitundersökning

Du kan använda en mutmarkör (och en handling) för att utföra en satellitundersökning, beskrivit tidigare i reglerna.

Muta: Mineralsättning

Under tiden du försöker fullfölja ett kontrakt kan du råka avslöja en mineralbricka som inte matchar det kontraktet. Om detta sker har du möjligheten att ersätta mineralen du avslöjade med en "mut"-mineral.

Varje mutmarkör har en av de fem mineralerna på sig. För att ersätta en avslöjad mineral med en "mut"-mineral måste du använda en mutmarkör för att ersätta den avslöjade mineralen med mineralen på mutmarkören.

Exempel: Linus försöker fullfölja ett kontrakt för Alphatite och Deltamite, men avslöjar en Betamite-bricka. I vanliga fall skulle detta innebära att han misslyckas med sitt försök, men istället använder han sin Alphatite-mutmarkör för att ersätta Betamite med Alphatite. Betamite-brickan är nu en Alphatite-bricka med lika värde och Linus kan fortsätta avslöja asteroidbrickor.

Övriga regler vid Mineralsättning:

- Om du ersätter en avslöjad mineral med en "mut"-mineral, är poängvärdet på mineralbrickan fortfarande det samma.
- Om du har fler mineraler att samla in för att fullfölja kontraktet, får du fortsätta

avslöja asteroidbrickor.

- Om du misslyckas med kontraktet, även efter att du ersatt en eller flera mineraler, är dina mutmarkörer likvärd användbara.
- Du får använda hur många mutmarkörer du vill för att ersätta avslöjade mineraler i din tur.
- Du får inte använda mutmarkörer för att ersätta händelsebrickor.

Muta: Höja anbudet

Omedelbart efter att du fullföljt ett kontrakt har dina motståndare möjligheten att höja anbudet på det kontraktet. När en motståndare höjer anbudet på ett kontrakt måste han eller hon använda en mutmarkör och du måste omedelbart avslöja en ny mineralbricka som matchar mineralen på mutmarkören. Om du inte klarar att avslöja en matchande mineralbricka, misslyckas du i ditt försök (beskrivit tidigare i reglerna). Om du däremot klarar att avslöja en matchande mineralbricka lyckas du i ditt försök. Den matchande brickan avlägsnas tillsammans med de övriga brickorna du använde för att fullfölja kontraktet.

Exempel: Linus har just fullföljt ett kontrakt som krävde Betamite, Gammatite och Deltamite. Innan han samlat ihop kontraktet och brickorna, beslutar sig hans motståndare Johan att höja anbudet på kontraktet. Johan använder sin Gammatite-mutmarkör för att höja anbudet. Nu måste Linus försöka avslöja en Gammatite-mineralbricka. Linus tar en bricka som han tror är en Gammatite och vänder upp den. Han hade rätt! Brickan är Gammatite så han lyckas med kontraktet. Han samlar ihop kontraktet och alla fyra brickorna. Johans använda Gammatite-mutmarkör är använd.

Övriga regler vid höjning av anbud:

- Endast en spelare kan höja anbudet. Om fler än en vill höja anbudet får den spelare som sitter närmast i medurs riktning från spelaren med kontraktet, höja anbudet.
- Ett kontrakts anbud kan bara höjas en gång per tur.
- För att höja anbudet på ett kontrakt måste du använda en mutmarkör med en mineral som matchar någon av dem på kontraktet. (I exemplet ovan kunde t ex Johan bara använda sig av Betamite, Gammatite eller Deltamite-mutmarkörer.)
- Om en motståndare höjer anbudet på ett kontrakt som du fullföljt, och du inte lyckas avslöja en mineral som matchar hans mutmarkör, kan du använda en mutmarkör från dig själv (av samma sorts mineral) för att ersätta den mineralbrickan (beskrivit tidigare i reglerna).
- Om du höjer anbudet på ett kontrakt och din motståndare misslyckas i sitt försök att fullfölja ett kontrakt, är din mutmarkör inte använd. (Den ligger kvar med framsidan uppåt och du får använda den igen.)

SPELETS SLUT

Spelet slutar omedelbart när något av följande sker:

- Det sista kontraktet är fullföljt
- Den femte rymdvarelseattacken avslöjats.
- Det inte längre finns några brickor utan raketer eller rymdvarelsen på sig vid slutet av en spelares tur.

När spelet slutar ska spelarna räkna ihop poängvärdet av alla mineralbrickor som de samlat på sig. Efter det ska de subtrahera den summan med två poäng för varje mutmarkör de använt sig av. Spelaren med högst totalpoäng vinner.

Om två eller flera spelare får lika många poäng, vinner den av dem som har flest antal fullföljda kontrakt. Om detta fortfarande inte resulterar i en vinnare, vinner den som har flest oanvända mutmarkörer kvar.

CREDITS

Speldesign: Christian T. Petersen och Darrell Hardy

Grafisk Design: Brian Schomburg

Illustrationer: Scott Schomburg och Brian Schomburg

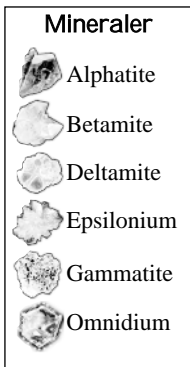
Färgsättning: Ben Prenevost och McNabb Studios

Redigering: Christian T. Petersen och Greg Benage

Speltestare: Dave Raabe, John Goodenough, Andrea Knutson, Brian Wood, Greg Benage, Brian Whitbeck, Gretchen Petersen, Brian Schomburg och resten av torsdagsgänget på the Source.

Översättningar: Ferdinand Köther, Michael Bergström, Tom S Aukner

Tryckt i U.S.A., copyright © 2001. DELTA V är ett registrerat varumärke från Fantasy Flight Publishing, Inc. Alla rättigheter reserverade. Alla bilder och karaktärer i spelet ägs av Fantasy Flight Productions, Inc. © 2001 TM. Inget av texten, spelreglerna eller bilderna från DELTA V får reproduceras utan särskilt tillstånd av utgivaren.





Deutsche Regeln



EINLEITUNG

Die Regierung der Erde hat kürzlich eine Raumstation im Asteroidenfeld Delta V errichtet und das Feld zur kommerziellen Ausbeutung freigegeben. Das wird aber streng reguliert, so dass die Mininggesellschaften gezwungen sind, um die Nutzungsrechte zu wetteifern.

Gesellschaften, die Nutzungsrechte erhalten möchten, haben vor allem mit zwei großen Problemen zu kämpfen. Ein Problem ist das Asteroidenfeld selbst. Die Asteroiden sind nicht kartographiert und in ständiger Bewegung, außerdem behindert ihr hoher Mineralgehalt die Sensorenarbeit. Ständig den Überblick zu behalten, welcher Asteroid welche Mineralien enthält, ist eine Herausforderung ganz besonderer Art. Das zweite Problem besteht im Umgang mit der Zentralregierung und den Mitbewerbern. Die Asteroidfelder sind weit von der Erde entfernt und bieten viel Platz für Korruption. Bestechung, Sabotage und andere Untergrundaktivitäten sind nicht nur an der Tagesordnung, sondern lebensnotwendig beim Kampf um die Verträge.

Spielziel

Delta V ist ein Spiel für zwei bis vier Spieler, die rivalisierende Mininggesellschaften führen. Sie versuchen, Regierungsverträge durch gutes Gedächtnis, Strategie und den wohlüberlegten Einsatz von Bestechungsgeldern zu erfüllen.

Die Spieler erhalten Punkte durch das Aufspüren bestimmter Mineralien, die zum Erwerb der Regierungsverträge nötig sind. Es gewinnt schließlich der Spieler mit den meisten Punkten.

SPIELMATERIAL

- **Asteroidenkacheln:** Diese 48 Kacheln stellen die Asteroiden des Asteroidenfeldes dar. Die meisten sind Mineralkacheln, auf einer Seite ist eine Mineralsorte und ein Punktwert angegeben. Die übrigen Kacheln sind Ereigniskacheln, die besondere Vorgänge auslösen. (Mineral- und Ereigniskacheln werden noch genau beschrieben.)
- **Raumstationskachel:** Die Raumstationskachel wird in die Mitte des Asteroidenfeldes gelegt und dient als Drehscheibe für den gesamten Raumverkehr.
- **Verträge:** Um diese Verträge wetteifern die Spieler. Jeder Vertrag nennt eines oder mehrere erforderliche Mineralien. Die Spieler erfüllen die Verträge, indem sie Mineralkacheln mit den erforderlichen Mineralien aufdecken. (Die Erfüllung von Verträgen wird später erklärt.)
- **Raketen:** Es gibt 20 Raketen in vier Farben. Zu Spielbeginn wählt jeder Spieler eine Farbe und nimmt alle Raketen dieser Farbe. Der Raketenvorrat bildet den Schiffshangar jedes Spielers.
- **Bestechungsmarker:** Genau wie die Raketen sind je 20 Bestechungsmarker in vier Farben vorhanden. Jeder Spieler nimmt sich zu Spielbeginn auch alle Bestechungsmarker seiner gewählten Farbe. (Bestechungsmarker und ihr Gebrauch werden später erklärt.)
- **Alien:** Außer den Überblick über die Asteroiden und den Wettkampf mit den anderen Gesellschaften zu behalten, haben die Spieler ihr Augenmerk auch noch auf ein feindlich eingestelltes fremdes Wesen zu richten. Zu Spielbeginn ist der Alien noch nicht am Geschehen beteiligt, er wird in Bereitschaft neben das Spielfeld gelegt.

SPIELAUFBAU

1. Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich alle Raketen und Bestechungsmarker seiner Farbe.
2. Die Asteroidenkacheln werden gemischt und in zufälliger Anordnung verdeckt auf ein (gedachtes) sieben-mal-sieben Gitterfeld verteilt. Die Raumstationskachel bildet das Zentrum des Gitters.
3. Alle Spieler setzen eine eigene Rakete auf die Raumstation.
4. Die Verträge werden offen neben das Spielfeld gelegt, so dass alle Spieler sie einsehen können.
5. Der Alien wird ebenfalls neben dem Spielfeld bereit gelegt.

SPIELABLAUF

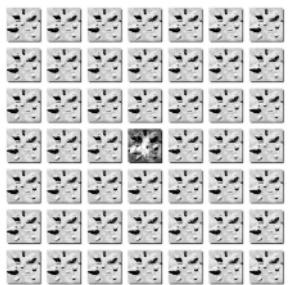
Auf beliebige Weise wird ein Startspieler bestimmt, anschließend ist der Spieler zu seiner Linken an der Reihe, dann geht es immer weiter reihum im Uhrzeigersinn.

Wer an der Reihe ist, muss folgende Handlungen in genau dieser Reihenfolge ausführen:

1. Eine Aktion ausführen
- UND
2. Versuchen, einen Vertrag zu erfüllen.

Spilaufbau

Die Asteroidenkacheln werden als 7 x 7 Gitter ausgelegt, die Raumstation bildet das Zentrum des Gitters.



1) Eine Aktion ausführen

Wer an der Reihe ist, muss eine Aktion ausführen. Diese Aktion ist beliebig unter folgenden auswählbar:

- Eine oder mehrere eigene Raketen bewegen
- Schürfen
- Satellitenüberwachung
- Eine Rakete kaufen

Aktion: Eigene Raketen bewegen

Wer als Aktion seine Raketen bewegen will, kann jede Rakete einmal bewegen. Eine Rakete kann von der Raumstation auf irgendeinen Asteroiden gezogen werden, oder von irgendeinem Asteroiden auf die Raumstation. Man kann mehrere Raketen auf denselben Asteroiden schicken.

Falls eine Rakete auf einem Asteroiden landet, auf dem eine gegnerische Rakete steht, werden beide Raketen sofort entfernt und zurück in den Schiffshangar ihrer jeweiligen Besitzer gesetzt (das gilt nicht für die Raumstation). (Wenn eine Rakete auf einem Asteroiden mit einer oder mehreren eigenen Raketen landet, hat das keine besondere Auswirkung.)

Befinden sich auf der Zielkachel mehrere gegnerische Raketen, so wird mit jeder ankommenden eigenen auch immer nur eine gegnerische Rakete entfernt. Um beispielsweise einen mit zwei gegnerischen Raketen besetzten Asteroiden zu "erobern", müßte man dort mit insgesamt drei Raketen landen (mit den beiden ersten wird jeweils auch eine gegnerische Rakete entfernt, die dritte kann dann unbehelligt landen).

Falls der Alien sich auf einem Asteroiden mit einer oder mehreren Raketen befindet, so dürfen diese Raketen nicht bewegt werden. (Der Alien und seine Bewegung werden weiter unten erklärt.)

Aktion: Schürfen

Wer das Schürfen als Aktion wählt, darf sich heimlich alle Asteroidenkacheln ansehen, auf denen er eigene Raketen (eine oder mehrere) hat.

Falls Ereigniskacheln dabei sind, kann der Spieler beschließen, eine davon aufzudecken. Die entsprechende Kachel wird umgedreht, so dass alle Spieler sie sehen können und das Ereignis wird ausgeführt. (Der genaue Ablauf für Ereigniskacheln wird später erklärt.)

Im Rahmen der Aktion Schürfen darf man nicht mehr als eine Ereigniskachel aufdecken.

Aktion: Satellitenüberwachung

Durch Bestechung der Regierungsbeamten auf der Delta V Raumstation kann man das Satellitensystem der Station dafür nutzen, nach Mineralvorkommen zu suchen.

Man darf sich heimlich drei Asteroidenkacheln anschauen. Diese drei Kacheln müssen alle in derselben Reihe oder Spalte sein, müssen aber nicht unbedingt direkt hintereinander liegen.

Eine Satellitenüberwachungsaktion ist nur gegen Bestechung zu haben. Man muss dann einen seiner Bestechungsmarker umdrehen (verdecken) als Anzeige dafür, dass er benutzt wurde. (Weitere Einzelheiten werden noch genau erklärt.)

Achtung: Man darf während dieser Aktion keine Kacheln anschauen, auf denen gegnerische Raketen oder der Alien stehen und es darf auch keine Ereigniskachel aufgedeckt werden.

Aktion: Eine Rakete kaufen

Wer als Aktion eine Rakete kaufen möchte, nimmt einfach eine Rakete aus seinem Schiffshangar und setzt sie auf die Raumstation. Wer keine Raketen mehr im Hangar hat, kann diese Aktion auch nicht wählen.

2) Versuchen, einen Vertrag zu erfüllen

Wer einen Vertrag erfüllen möchte, muss zunächst angeben, welchen **Vertrag** er erfüllen möchte, um dann **Asteroidenkacheln aufzudecken** bis er entweder Erfolg oder Mißerfolg hat, um den Vertrag zu bekommen.

Vertrag benennen

Man wählt einen der noch nicht vergebenen Verträge und erklärt, dass man diesen Vertrag erfüllen möchte.

Asteroidenkacheln aufdecken

Nachdem man den Vertrag benannt hat, den man erfüllen will, muss man Asteroidenkacheln aufdecken.

Das geschieht, indem man die Kacheln umdreht so dass alle Spieler sehen können, was es dort gibt.

Achtung: Kacheln, auf denen gegnerische Raketen oder der Alien stehen, dürfen nicht umgedreht werden!

Die Kacheln werden einzeln nacheinander aufgedeckt. Sobald eine Kachel aufgedeckt wird, die ein Mineral vorweist, welches nicht für den begehrten Vertrag benötigt wird, ist der Versuch sofort gescheitert. Man darf keine weiteren Kacheln mehr aufdecken, und alle bisher aufgedeckten Kacheln werden wieder umgedreht, d. h. verdeckt. Wird eine Ereigniskachel aufgedeckt, muss sie sofort ausgeführt werden (Details zu Ereigniskacheln folgen). Der Zug des Spielers ist damit beendet.

Falls die aufgedeckten Kacheln alle für den Vertrag nötigen Mineralien aufweisen, ist der Kontrakt damit erfüllt. Hat man eigene Raketen auf den passenden Kacheln, so setzt man diese auf die Raumstation.

Die dem Kontrakt entsprechenden Kacheln werden aus dem Spiel genommen und der Spieler legt den Vertrag und die entfernten passenden Kacheln vor sich ab.

Achtung: Omnidium ist ein "Joker"-Mineral. D. h., wenn man eine Omnidiumkachel aufdeckt, paßt sie immer für eines der für den Vertrag gesuchten Minerale. Falls man mehrere Omnidiumkacheln aufdeckt, kann man auch jede als Ersatz für ein jeweils anderes der benötigten Minerale verwenden. Dabei muss man nicht genau angeben, für welches Mineral das Omnidium jeweils als Ersatz dient.

Aufdecken von Ereigniskacheln

Wer eine Ereigniskachel aufdeckt, setzt die darauf befindlichen (eigenen) Raketen auf die Raumstation. Falls das Ereignis nicht eine Begegnung mit dem Alien ist, wird die Kachel aus dem Spiel genommen und der Spieler legt sie offen vor sich ab. Diese Kacheln kann er später (nicht mehr in diesem Spielzug) ausspielen und dadurch besondere Vorteile erlangen, wie im folgenden erklärt.

Die Ereignisse

Um eine Ereigniskachel zu benutzen, muss man sie abwerfen. Das zählt nicht als Aktion. Die folgende Auflistung erklärt ganz genau die einzelnen Ereignisse:

Mineralsuche: Diese Kachel kann man während des eigenen Spielzuges abwerfen, um sich heimlich jeden Astroiden anzuschauen, auf dem man eigene Raketen hat (genauso, als wenn man eine Aktion: Schürfen ausführen würde). Zusätzlich darf man sich auch noch so viele Kacheln anschauen, wie es der Zahl eigener im Spiel befindlicher Raketen entspricht. Falls man eine weitere Ereigniskachel entdeckt, darf man diese aufdecken, aber auch nur genau eine einzige, und auch nur dann, wenn eine eigene Rakete darauf steht.

Sabotage: Diese Kachel wirft man während des eigenen Spielzuges ab, um eine gegnerische Rakete vom Spielfeld zu entfernen und sie zurück in den Schiffshangar des Besitzers zu befördern. Falls man möchte, kann man dann eine eigene bereits im Spiel befindliche Rakete dorthin ziehen, wo sich vorher die entfernte gegnerische Rakete befand.

Raketenkauf: Diese Kachel kann man während des eigenen Spielzuges abwerfen, um eine Rakete vom eigenen Schiffshangar (falls dort noch vorhanden) auf die Raumstation zu setzen.

Piratenüberfall: Diese Kachel kann man während eines gegnerischen Spielzuges abwerfen, um diesen Spieler an der Ausführung einer Aktion zu hindern. Der betroffene Gegner kann immer noch versuchen, einen Vertrag zu erfüllen und darf auch Ereigniskacheln abwerfen, aber er darf weder seine eigenen Raketen bewegen noch Schürfen, Satellitenüberwachung vornehmen oder eine Rakete kaufen.

Meteoritensturm: Diese Kachel kann man während eines gegnerischen Spielzuges abwerfen, um diesen Spieler an der Erfüllung eines Vertrages zu hindern.

Begegnung mit dem Alien: Eine Begegnung mit dem Alien verläuft anders als alle übrigen Ereignisse. Im Gegensatz zu allen anderen Ereignissen, die zunächst vom Spielfeld genommen und später abgeworfen werden, um sie nutzen zu können, verbleibt dieses Ereignis offen im Spiel und wird sofort ausgeführt.

Wer ein Ereignis Begegnung mit dem Alien aufdeckt, kann sofort den Alien auf eine beliebige Kachel bewegen (aber nicht auf die Raumstation). Nicht vergessen - wenn der Alien auf einen Astroiden mit einer oder mehreren Raketen ist, können sich diese nicht bewegen, solange der Alien dort ist.

Außerdem darf man eine Ereigniskachel oder einen noch nicht verwendeten Bestechungsmarker von einem beliebigen Mitspieler klauen.

Es gibt insgesamt fünf Kacheln Begegnung mit dem Alien im Spiel. Sobald die fünfte dieser Kacheln aufgedeckt wird, endet das Spiel sofort. (Der Alien wird nicht mehr bewegt und man bestiehlt auch keinen Mitspieler mehr.)

Bestechungsmarker

In Anbetracht der Korruption auf der Raumstation Delta V bedarf die harte Arbeit oft der Unterstützung durch Bestechung. Jeder Spieler hat zu Spielbeginn fünf Bestechungsmarker, jeweils mit einem der fünf Mineralien versehen. Wer einen Bestechungsmarker benutzt, muss ihn umdrehen, so dass für alle klar ist, dass dieser Counter bereits eingesetzt wurde. Jeder Bestechungsmarker kann nur einmal im gesamten Spiel eingesetzt werden, und zwar auf eine der folgenden drei Arten:

- Satellitenüberwachung
- Mineralienersatz
- Vertragskonditionen erhöhen

Bestechung: Satellitenüberwachung

Man kann einen Bestechungsmarker als Aktion einsetzen, um eine Satellitenüberwachung durchzuführen, wie oben beschrieben.

Bestechung: Mineralienersatz

Beim Versuch, einen Vertrag zu erfüllen, deckt man vielleicht ein Mineral auf, das nicht den Anforderungen dieses Vertrages entspricht. Falls das passiert, kann man das aufgedeckte Mineral mittels Bestechung durch ein anderes ersetzen.

Jeder Bestechungsmarker zeigt eines der fünf Minerale. Um ein nicht benötigtes Mineral durch ein Bestechungsmineral zu ersetzen, muss man einen Bestechungsmarker

einsetzen, um das aufgedeckte Mineral durch das Mineral des Bestechungsmarkers zu ersetzen.

Beispiel: John versucht, einen Kontrakt für Alphanit und Deltamit zu erfüllen, deckt aber eine Betamit Kachel auf. Normalerweise würde das einen Mißerfolg und damit das Ende seines Zuges bedeuten, aber er setzt seinen Alphanit Bestechungsmarker ein, um das Betamit durch Alphanit zu ersetzen. Die Betamit Kachel gilt jetzt als eine Alphanit Kachel mit gleichem Punktwert, und John kann fortfahren, Asteroidekacheln aufzudecken.

Weitere Regeln für Mineralienersatz:

- Wenn ein aufgedecktes Mineral durch ein Bestechungsmineral ersetzt wird, bleibt der Punktwert der Mineralkachel unverändert.
- Wenn man noch weitere Mineralien für den Kontrakt suchen muss, deckt man weiterhin Kacheln auf.
- Wenn man letztendlich den Vertrag doch nicht erfüllen kann, trotz des Ersatzes eines oder mehrerer Mineralien, sind die Bestechungsmarker trotzdem verbraucht.
- Man darf in einem Spielzug so viele aufgedeckte Mineralien durch Bestechungsmineralien ersetzen, wie man möchte (bzw. kann).
- Bestechungsmarker können nicht dazu benutzt werden, Ereigniskacheln durch Mineralien zu ersetzen.

Bestechung: Vertragskonditionen erhöhen

Unmittelbar nach der erfolgreichen Erfüllung eines Vertrages haben die Gegner Gelegenheit, die Vertragskonditionen zu erhöhen.

Wenn ein Gegner die Vertragskonditionen erhöhen will, muss er einen seiner Bestechungsmarker einsetzen, und der aktive Spieler muss sofort eine Asteroidekachel aufdecken, deren Mineral genau dem des Bestechungsmarkers entspricht. Falls er das nicht schafft, verfehlt er es, den Vertrag zu erfüllen (s. o.). Deckt er aber das passende Mineral auf, erfüllt er den Vertrag. Die aufgedeckte Kachel wird wie die anderen zuvor aufgedeckten und für den Vertrag notwendigen Kacheln entfernt.

Beispiel: Gregor hat gerade einen Vertrag erfüllt, der Betamit, Gammatit und Deltamit erforderte. Bevor er den Vertrag und die Kacheln einsammeln kann, beschließt Brian, die Vertragskonditionen zu erhöhen und setzt seinen Gammatit Bestechungsmarker dafür ein. Gregor ist nun gezwungen, noch eine Gammatit Kachel aufzudecken. Er sucht eine Kachel aus, die er für die richtige hält. Er dreht sie um und siehe da, er hat Recht! Die aufgedeckte Kachel zeigt ein Gammatit Mineral, also hat Gregor den Vertrag endgültig erworben. Er nimmt den Vertrag und alle vier aufgedeckten Kacheln. Brians Gammatit Bestechungsmarker ist damit verbraucht.

Weitere Regeln für die Erhöhung von Vertragskonditionen:

- Nur jeweils ein Spieler kann die Vertragskonditionen erhöhen. Falls mehrere Spieler diese Absicht haben, so tut es tatsächlich nur derjenige, der im Uhrzeigersinn dem aktiven Spieler am nächsten sitzt.
- Die Konditionen eines einzelnen Vertrages können immer nur einmal pro Spielzug erhöht werden.
- Um Vertragskonditionen zu erhöhen, kann nur solch ein Bestechungsmarker benutzt werden, der auch eines der für den Vertrag ursprünglich erforderlichen Mineralien zeigt. (Im obigen Beispiel konnte Brian also nur einen Betamit, Gammatit oder Deltamit Bestechungsmarker einsetzen.)
- Falls ein Gegner die Konditionen eines soeben erworbenen Vertrages erhöht und der aktive Spieler ein falsches Mineral aufdeckt, kann er seinerseits einen Bestechungsmarker (in der Sorte des geforderten Minerals) einsetzen, um damit das aufgedeckte Mineral zu ersetzen (s. o.).
- Wenn Vertragskonditionen erhöht werden und der aktive Spieler es nicht schafft, den Vertrag trotzdem zu erfüllen, gilt der vom Gegner eingesetzte Bestechungsmarker als nicht verbraucht. (D. h. er wird nicht umgedreht und kann später erneut verwendet werden.)

SPIELEND UND SIEG

Das Spiel endet sofort, sobald eine der folgenden drei Bedingungen zutrifft:

- Der letzte Vertrag wurde erfüllt.
- Die fünfte Begegnung mit dem Alien wird aufgedeckt.
- Zum Ende des Spielzuges eines Spielers gibt es keine Kacheln mehr, auf denen nicht mindestens eine Rakete oder der Alien steht.

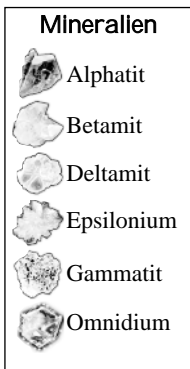
Dann summieren die Spieler jeweils die Punktwerte aller von ihnen eingesammelten Mineralkacheln und ziehen davon wieder zwei Punkte für jeden ihrer benutzen Bestechungsmarker ab. Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme ist der Spielgewinner und größter Minenboß im Asteroidegürtel.

Bei Gleichstand gewinnt derjenige der am Gleichstand beteiligten Spieler, der die größere Anzahl erworbener Verträge aufweisen kann. Falls auch dann noch Gleichstand besteht, siegt derjenige der beteiligten Spieler, der die meisten unbenutzten Bestechungsmarker hat.

CREDITS

Autoren: Christian T. Petersen und Darrell Hardy
Grafische Gestaltung: Brian Schomburg
Zeichnungen: Scott Schomburg und Brian Schomburg
Farbgestaltung: Ben Prenevost und McNabb Studios
Redaktion: Christian T. Petersen und Greg Benage
Spieltester: Dave Raabe, John Goodenough, Andrea Knutson, Brian Wood, Greg Benage, Brian Whitbeck, Gretchen Petersen, Brian Schomburg, und der ganze Rest der Donnerstagsmannschaft im Source
Übersetzungen: Ferdinand Köther, Oliver Knaup

Hergestellt in den Vereinigten Staaten von Amerika. Copyright © 2001. DELTA V ist ein Markenzeichen von Fantasy Flight Publishing, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle verwendeten Abbildungen und Charaktere sind Eigentum von Fantasy Flight Publishing, Inc. © TM 2001. Texte, Spielmaterial oder Bilder von DELTA V dürfen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages wiedergegeben werden.





INTRODUCTION

Le gouvernement de la Terre a récemment établi une station spatiale dans le champ d'astéroïdes Delta V en vue d'une exploitation commerciale. Mais cette exploitation est réglementée, forçant les corporations minières à lutter pour décrocher les contrats gouvernementaux.

Les corporations essayant de remplir ces contrats ont deux obstacles à surmonter. Le premier est le champ d'astéroïdes. Il est difficile de connaître leur contenu en minerai (à cause des interférences avec les capteurs).

La seconde difficulté est de négocier avec le gouvernement et les corporations rivales. Le champ d'astéroïdes est loin de la Terre et propice à la corruption. La corruption, le sabotage et autres procédés déloyaux ne sont pas seulement courants mais essentiels à ceux qui luttent pour décrocher les contrats gouvernementaux.

But du Jeu

Delta V est un jeu pour 2 à 4 personnes dans lequel vous et vos adversaires contrôlez des corporations minières rivales. Vous essayez de remplir les contrats gouvernementaux grâce à votre mémoire, stratégie et l'utilisation judicieuse de pots de vin.

Vous gagnez des points en localisant les minerais nécessaires pour chaque contrat que vous remplissez. A la fin du jeu, le joueur avec le plus de points a gagné.

Materiel

- **Tuiles astéroïde** : ces 48 tuiles représentent les astéroïdes du champ d'astéroïdes. La plupart sont des tuiles minerai, avec un type de minerai et une valeur en point. Les autres tuiles sont des tuiles incident, qui déclenchent des événements spéciaux.
- **Tuile station spatiale** : cette tuile est placée au centre du champ d'astéroïdes, c'est le point de départ de tout le trafic.
- **Contrats** : ce sont les contrats pour lesquels les joueurs se battent. Chaque contrat a un ou plusieurs minerais indiqués dessus. Les joueurs remplissent les contrats en révélant les tuiles minerai correspondantes.
- **Fusées** : il y a 20 fusées en 4 couleurs. L'ensemble des fusées d'un joueur est appelé flotte.
- **Pions Corruption** : comme les fusées, ces 20 pions sont de quatre couleurs.
- **Alien** : en plus des astéroïdes et des adversaires, les joueurs doivent aussi faire attention à cette créature hostile.

MISE EN PLACE

1. Chaque joueur choisit une couleur et prend les fusées et les pions corruption de cette couleur.
2. Mélangez les tuiles astéroïde et placez les aléatoirement face cachée pour former une grille de 7 x 7 cases. Placez la station spatiale au centre de cette grille.
3. Chaque joueur place une de ses fusées sur la station spatiale.
4. Placez les contrats à côté de la grille pour que tout le monde puisse les voir.
5. Placez l'alien à côté de la surface de jeu.

DEROULEMENT

Déterminez aléatoirement le premier joueur. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur à son tour doit faire les choses suivantes dans cet ordre :

1. Faire une action

ET

2. essayer de remplir un contrat

1) Faire une action

A votre tour, vous devez faire une action parmi les actions suivantes :

- déplacer une ou plusieurs de vos fusées,
- prospecter,
- inspection satellite, ou
- acheter une fusée

Action : déplacement des fusées

Quand vous utilisez cette action, vous pouvez déplacer chaque fusée une fois.

Vous pouvez déplacer une fusée de la station spatiale vers une tuile astéroïde ou d'une tuile astéroïde vers la station spatiale. Vous pouvez déplacer plusieurs fusées vers la même tuile astéroïde.

Si une fusée termine son mouvement sur une tuile astéroïde (pas la station spatiale) occupée par une fusée adverse, les deux fusées sont immédiatement retirées et remises dans la flotte de leur propriétaire. Déplacer une fusée sur un astéroïde occupé par une ou plusieurs de vos fusées n'a pas d'effet.

Si l'alien est sur la même tuile qu'une ou plusieurs de vos fusées, vous ne pouvez pas déplacer ces fusées tant que l'alien est présent.

Action : prospecter

Quand vous utilisez cette action, vous pouvez regarder secrètement chaque tuile astéroïde sur lesquelles vous avez des fusées.

Si l'une de ces tuiles est une tuile incident, vous pouvez décider de la révéler. Retournez la tuile pour que tout le monde la voit, puis résolvez cet incident.

Vous ne pouvez révéler qu'une tuile incident par action de prospection.

Action : inspection satellite

En corrompant les officiels du gouvernement sur la station spatiale de Delta V, vous pouvez utiliser le satellite de la station pour inspecter les dépôts de minerai.

Regardez secrètement 3 tuiles astéroïde. Ces trois tuiles doivent être dans la même rangée ou colonne mais peuvent ne pas se suivre.

Une action d'inspection satellite vous coûte un pion corruption. Mettez un de vos pions corruption face cachée pour indiquer qu'il a été utilisé.

Note : vous ne pouvez pas regarder les tuiles occupées par une fusée adverse ou un alien. Vous ne pouvez pas non plus révéler une tuile incident que vous venez de regarder.

Action : acheter une fusée

Quand vous utilisez cette action, prenez une des fusées de votre flotte et placez la sur la station spatiale. Si vous n'avez plus de fusée dans votre flotte, vous ne pouvez pas acheter de fusée.

2) Remplir un Contrat

Quand vous essayez de remplir un contrat, **déclarez** d'abord quel contrat vous voulez accomplir. Puis **révélez** des tuiles astéroïde jusqu'à ce que vous réussissiez ou échouiez.

Déclarer le contrat

Choisissez un contrat non effectué et déclarez que vous voulez faire ce contrat.

Révéler les tuiles astéroïde

Après avoir choisi le contrat, vous devez révéler des tuiles astéroïde. Quand vous révélez une tuile, retournez la pour que tout le monde la voit.

Note : vous ne pouvez pas révéler une tuile occupée par une fusée adverse ou l'alien.

On révèle les tuiles une par une. Si vous révélez une tuile qui ne correspond pas à l'un des minerais du contrat, vous venez d'échouer. Vous ne révélez plus de tuiles et remettez face cachée les tuiles déjà retournées. Si vous révélez une tuile incident, on doit la résoudre à ce moment et votre tour est fini.

Si vous révélez des tuiles qui correspondent toutes aux minerais du contrat, vous avez rempli le contrat. Si vous avez des fusées sur les tuiles correspondantes, placez les sur la station spatiale. Retirez les tuiles correspondantes du jeu.

Placez les tuiles correspondantes et le contrat réussi devant vous.

Note : Omnidium est un minerai "joker". C'est à dire que si vous retournez une tuile minerai Omnidium, elle correspond toujours à l'un des minerais du contrat que vous essayez de réussir. Si vous révélez plusieurs tuiles Omnidium, chaque tuile Omnidium correspond à un minerai requis différent. Vous n'avez pas à déclarer à quel minerai du contrat correspond la tuile Omnidium.

Révéler une tuile incident

Si vous révélez une tuile incident, retirez la fusée de la tuile et placez la sur la station spatiale. A moins que la tuile ne soit une rencontre avec un alien, retirez la tuile de la surface de jeu et placez la face visible devant vous. Cette tuile peut être défaussé à un tour ultérieur (mais pas ce tour) pour vous donner des avantages.

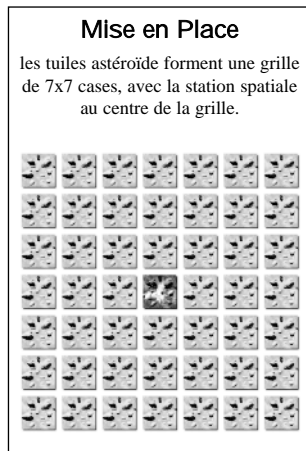
Explication des tuiles incident

Pour utiliser une tuile incident, vous devez la défausser. Défausser une tuile incident ne compte pas comme une action.

Voilà la liste complète des tuiles incident :

⊕ **Scanner de minerai** : vous pouvez défausser cette tuile durant votre tour pour regarder secrètement chaque tuile astéroïde sur lesquelles vous avez des fusées (comme si vous faisiez l'action de prospecter). De plus, vous pouvez regarder secrètement un nombre de tuiles égal au nombre de fusées que vous avez en jeu. Si vous découvrez une autre tuile incident, vous pouvez la révéler, mais vous ne pouvez en révéler qu'une et seulement si votre fusée occupe la tuile.

★ **Sabotage** : vous pouvez défausser cette tuile durant votre tour pour retirer une fusée adverse de la surface de jeu et la remettre dans sa flotte. Vous pouvez en plus déplacer une de vos fusées déjà en jeu sur la tuile où se trouvait la fusée



adverse.

✈ **Acquisition de fusée** : vous pouvez défausser cette tuile durant votre tour pour placer une fusée de votre flotte (si vous en avez) sur la station spatiale.

☠ **Attaque de pirate** : vous pouvez défausser cette tuile durant le tour d'un adversaire avant qu'il ne fasse une action pour empêcher ce joueur de faire une action. Votre adversaire peut toujours essayer de remplir un contrat et défausser des tuiles incident mais ne peut pas déplacer de fusée, prospecter, utiliser le satellite, ou acheter une fusée.

☘ **Tempête de météorites** : vous pouvez défausser cette tuile pendant le tour de votre adversaire avant qu'il n'essaie de remplir un contrat, pour l'empêcher de remplir un contrat.

🚗 **Rencontre avec un alien** : cette tuile se résout différemment. Contrairement aux autres incidents, cette tuile reste en jeu face visible et ses effets sont immédiats.

Si vous révélez une tuile rencontre avec un alien, vous pouvez déplacer immédiatement l'alien sur une tuile astéroïde (pas la station spatiale). Note : une fusée sur la même tuile que l'alien ne peut pas bouger.

Vous pouvez aussi voler une tuile incident ou un pion corruption encore utilisable à l'adversaire de votre choix.

Il y a 5 tuiles rencontre avec un alien dans le jeu. Quand on retourne la cinquième le jeu est immédiatement terminé et on ne peut pas déplacer l'alien ou voler quelque chose à un adversaire.

Pions corruption

Chaque joueur commence le jeu avec 5 de ces pions, chacun avec l'un des cinq minerais imprimé dessus.

Quand vous utilisez un pion corruption, placez le face cachée pour que tout le monde puisse voir qu'il a été utilisé.

Chaque pion ne peut être utilisé qu'une fois par partie, de l'une de ces trois façons :

- Inspection satellite
- Remplacement de minerai
- Surenchère

Corruption : inspection satellite

Vous pouvez dépenser un pion corruption (et une action) pour mener une inspection satellite, comme décrit précédemment.

Corruption : remplacement de minerai

En essayant de remplir un contrat, il se peut que vous révélez une tuile minerai qui ne correspond pas au contrat en cours. Si cela arrive, vous avez la possibilité de remplacer le minerai que vous venez de révéler par le minerai du pion corruption.

Chaque pion corruption a un minerai. Pour remplacer un minerai révélé par un minerai corrompu, vous devez dépenser le pion corruption pour remplacer le minerai révélé par le minerai indiqué sur le pion corruption.

Exemple : John essaye de remplir un contrat avec de l'Alphatite et de la Deltamite, mais il révèle une tuile Betamite. Normalement cela veut dire qu'il a échoué mais il peut utiliser le pion corruption avec l'Alphatite. La tuile Betamite est maintenant une tuile Alphatite de même valeur en points et John peut continuer de révéler des tuiles astéroïde.

Autres règles pour le remplacement de minerai :

- Si vous remplacez un minerai révélé par un minerai corrompu, la valeur en point de la tuile minerai reste la même.
- Si vous avez plusieurs minerais à trouver pour remplir le contrat, vous pouvez continuer à révéler des tuiles astéroïde.
- Si vous échouez à remplir ce contrat, même après avoir remplacé un ou plusieurs minerais, vos pions corruption restent utilisés.
- Vous pouvez dépenser autant de pions corruption que vous voulez pour remplacer les minerais révélés durant votre tour.
- Vous ne pouvez pas utiliser un pion pour remplacer une tuile incident.

Corruption : surenchère

Immédiatement après avoir rempli un contrat, vos adversaires ont la possibilité de surenchérir ce contrat. Quand un adversaire surenchérir un contrat, il doit dépenser un pion corruption, et vous devez immédiatement révéler une nouvelle tuile minerai qui correspond au minerai du pion corruption. Si vous n'y arrivez pas, vous n'avez pas rempli le contrat (comme décrit précédemment). Si vous révélez la tuile minerai correspondante, vous avez rempli le contrat. La tuile correspondante est retirée avec les autres tuiles nécessaires au contrat.

Exemple : Greg vient de remplir un contrat avec de la Betamite, Gammatite et Deltamite. Avant de récupérer les tuiles et le contrat, Brian décide de surenchérir le contrat. Brian utilise son pion corruption avec de la Gammatite. Greg doit maintenant révéler une tuile minerai Gammatite. Il retourne une tuile : c'est la

bonne ! Greg a réussi son contrat. Il récupère le contrat et les quatre tuiles. Le pion corruption de Brian est mis face cachée.

Autres règles de surenchère :

- Un seul joueur peut surenchérir un contrat. Si plusieurs joueurs veulent le faire, c'est le premier joueur dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du joueur remplissant le contrat qui a la priorité.
- Un contrat ne peut être surenchéri qu'une seule fois par tour.
- Pour surenchérir un contrat, vous ne pouvez utiliser un pion corruption qu'avec un minerai correspondant à l'un des minerais du contrat. Dans l'exemple précédent, Brian devait utiliser un pion corruption Betamite, Gammatite ou Deltamite.
- Si un opposant surenchérir un contrat que vous venez de réussir et que vous révélez un minerai qui ne correspond pas au pion corruption de votre adversaire, vous pouvez utiliser un de vos pions corruption (du même minerai) pour remplacer cette tuile minerai (comme décrit précédemment).
- Si vous surenchérissez un contrat et que votre adversaire échoue à remplir le contrat, votre pion corruption reste utilisable.

FIN DU JEU

Le jeu se termine immédiatement avec l'une de ces conditions suivantes :

- le dernier contrat est rempli
- on révèle la cinquième tuile incident rencontre avec un alien
- il n'y a plus de tuiles sans fusées ou alien dessus à la fin du tour d'un joueur (toutes les tuiles sont occupées)

Quand le jeu est fini, les joueurs additionnent les valeurs des tuiles minerai qu'ils ont récupérées, retirent deux points pour chaque pion corruption utilisé. Le joueur avec le plus fort total de points est le vainqueur.

Si deux joueurs ou plus sont à égalité pour le plus fort total de points, c'est le joueur impliqué avec le plus de contrats remplis qui l'emporte. S'il y a toujours égalité, le joueur concerné avec le plus de pions corruption non utilisés est le vainqueur.

CRÉDITS

Auteurs : Christian T. Petersen et Darrell Hardy

Mise en page : Brian Schomburg

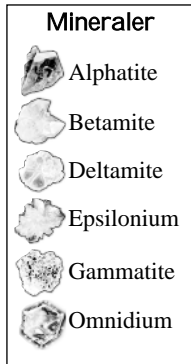
Dessins : Scott Schomburg et Brian Schomburg

Edition : Christian T. Petersen et Greg Benage

Testeurs : Dave Raabe, John Goodenough, Andrea Knutson, Brian Wood, Greg Benage, Brian Whitbeck, Gretchen Petersen, Brian Schomburg, et le reste des gens du jeudi à la Source

Traduction : Ferdinand Köther, Michael Bergström, Tom S Aukner

Imprimé aux Etats-Unis d'Amérique. Copyright © 2001. DELTA V est une marque déposée de Fantasy Flight Publishing, Inc. Tous droits réservés. Les images et les personnages du jeu sont la propriété de Fantasy Flight Publishing, Inc. ©, TM 2001. Aucune part de ce jeu (texte, règles, images) ne peut être reproduite sans la permission de l'éditeur.



Regole in Italiano

INTRODUZIONE

Il governo terrestre ha allestito di recente una Stazione Spaziale sulla fascia di asteroidi di Delta V, aprendo così il campo al suo sfruttamento commerciale. Questo sfruttamento è comunque regolamentato dal governo, costringendo le corporazioni minerarie a competere tra di loro per aggiudicarsi i contratti governativi. Le corporazioni che cercheranno di completare a questi contratti, si troveranno ad affrontare due ardui ostacoli. Il primo riguarda la fascia di asteroidi. Infatti gli asteroidi sono ancora inesplorati e sempre in movimento, e il loro alto contenuto di minerali interferisce con i sensori. Tenere traccia di quali minerali contengano gli asteroidi è già di per sé una sfida.

Il secondo ostacolo riguarda il governo e le corporazioni rivali. La fascia di asteroidi si trova molto distante dalla Terra e la corruzione regna sovrana. Bustarelle, sabotaggi, e altre tattiche altrettanto subdole non sono solo comuni, ma saranno necessarie per potersi aggiudicare i contratti governativi.

Obiettivo del Gioco

Delta V è un gioco da tavolo per 2-4 giocatori, nel quale tu e gli altri giocatori prenderete il controllo di corporazioni minerarie rivali nel tentativo di guadagnare lucrosi contratti governativi, utilizzando abilità come memoria, strategia e un uso intelligente della corruzione.

Guadagnerai dei punti trovando i giusti minerali richiesti da ciascun contratto governativo che ti troverai a completare. Alla fine della partita, il giocatore con il maggior numero di punti vince.

Il gioco comprende:

- **Tessere Asteroidi:** queste 48 tessere rappresentano gli asteroidi della fascia. La maggior parte di queste sono tessere di minerali, con indicato su un lato di ciascuna di esse il tipo di minerale e il valore in punti. Le rimanenti sono tessere incidente, che attivano eventi speciali (le tessere minerale e incidente sono illustrate più avanti).
- **Tessera Stazione Spaziale:** la tessera della Stazione Spaziale viene piazzata al centro della fascia di asteroidi, ed è il fulcro di tutti i traffici spaziali.
- **Contratti:** si tratta dei contratti che i giocatori devono contendersi. Su ciascun contratto è illustrato quale o quali minerali sono richiesti. I giocatori completano un contratto scoprendo le tessere minerale con i minerali richiesti (come completare un contratto è illustrato più avanti).
- **Razzi:** ci sono 20 razzi divisi in quattro diversi colori. Prima di cominciare la partita, ciascun giocatore sceglie un colore e prende tutti i razzi di quel colore. Il tuo gruppo di razzi forma il tuo cantiere.
- **Segnalini Corruzione:** come per i razzi, anche i 20 segnalini corruzione sono divisi in quattro colori. Prima che la partita abbia inizio, ciascun giocatore prende tutti i segnalini corruzione del suo colore (i segnalini corruzione e il loro utilizzo sono illustrati più avanti).
- **Alieno:** oltre a seguire le tracce degli asteroidi e a competere con le corporazioni rivali, i minatori dovranno vedersela anche con un alieno ostile. All'inizio della partita, l'alieno non è in gioco ma viene piazzato a fianco dell'area di gioco.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Ciascun giocatore sceglie un colore e prende tutti i razzi e i segnalini corruzione di quel colore.
2. Mescolate le tessere asteroide a piazzatele a caso, a faccia in giù, in una griglia di 7x7. Piazzate la tessera Stazione Spaziale al centro della griglia.
3. Ciascun giocatore piazza uno dei suoi razzi sulla Stazione Spaziale.
4. Piazzate i contratti a fianco dell'area di gioco in modo che siano bene in vista per tutti i giocatori.
5. Piazzate l'alieno a fianco dell'area di gioco.

INIZIARE LA PARTITA

Il giocatore che comincia per primo viene scelto a caso. Quando il suo turno si conclude, il turno passa al giocatore alla sua sinistra. In questo modo, i turni di gioco vengono svolti in senso orario. Durante il tuo turno, devi fare le seguenti cose, nell'ordine specificato:

1. Effettuare un'azione
2. Tentare di completare un contratto

1) Effettuare un'azione

Durante il tuo turno, devi necessariamente effettuare una azione. L'azione può essere una delle seguenti:

- Muovere uno o più dei tuoi razzi
- Fare una ricerca mineraria
- Sorveglianza satellitare
- Comprare un razzo

Azione: Muovere i Razzi

Quando spendi un'azione per muovere i tuoi razzi, puoi muovere ciascuno di essi una volta.

Puoi muovere un razzo dalla Stazione Spaziale a una tessera asteroide, o da un qualunque asteroide alla Stazione Spaziale. Più razzi posso essere mossi nella stessa tessera asteroide.

Se un razzo conclude il suo movimento su un asteroide (non sulla Stazione Spaziale) occupato da un razzo di un avversario, entrambi i razzi vengono immediatamente rimossi e riportati nei cantieri dei rispettivi giocatori (muovere un razzo in un asteroide occupato da uno o più dei tuoi razzi non produce effetti).

Se l'alieno si trova sulla stessa tessera di uno o più dei tuoi razzi, non puoi muovere quei razzi finché l'alieno rimane lì (l'alieno e i suoi movimenti sono illustrati più avanti).

Azione: Ricerca Mineraria

Quando spendi un'azione per la prospezione, puoi guardare di nascosto ciascuna tessera asteroide su cui si trovino i tuoi razzi.

Se una delle tessere che hai controllato è una tessera incidente, puoi decidere di rivelarla. Gira la tessera in modo che anche tutti gli altri giocatori possano vederla, poi risolvi l'incidente di conseguenza (come rivelare le tessere incidente è illustrato più avanti).

Puoi rivelare solo una tessera incidente per ogni azione di ricerca mineraria.

Azione: Sorveglianza Satellitare

Corrompendo gli ufficiali governativi della Stazione Spaziale di Delta V, puoi utilizzare il loro impianto satellitare per sorvegliare i depositi di minerale.

Guarda di nascosto tre tessere asteroide. Tutte e tre le tessere devono essere nella stessa riga o colonna, ma non necessariamente in sequenza.

Una sorveglianza satellitare ti costa un segnalino corruzione. Gira a faccia in giù uno dei tuoi segnalini corruzione, per mostrare che è stato speso (maggiori dettagli sull'uso dei segnalini corruzione sono illustrati più avanti).

Nota: non puoi guardare le tessere occupate dall'alieno o dai razzi degli avversari, né rivelare una tessera incidente.

Azione: Comprare un Razzo

Quando decidi di spendere un'azione per comprare un razzo, prendi uno dei razzi dal tuo cantiere e piazzalo sulla tessera della Stazione Spaziale. Se non hai più razzi disponibili nel cantiere, allora non puoi comprare un razzo.

2) Tentare di completare un Contratto

Quando tenti di completare un contratto, per prima cosa devi **dichiarare** a quale contratto stai cercando di completare, poi **scopri** le tessere asteroide fino all'adempimento del contratto o al suo fallimento.

Dichiarare il Contratto

Scegli un contratto che non sia stato ancora completato, e dichiara che stai cercando di completarlo.

Scoprire le Tessere Asteroide

Dopo aver dichiarato quale contratto stai cercando di completare, devi cominciare a scoprire le tessere asteroide. Quando scopri una tessera, girala a faccia in su cosicché tutti gli altri giocatori possano vedere cosa c'è segnato sopra.

Nota: non puoi scoprire una tessera occupata da un razzo avversario o dall'alieno.

Le tessere vengono scoperte una alla volta. Se scopri una tessera che non corrisponde ai minerali previsti dal contratto, fallisci immediatamente il tentativo di completare il contratto.

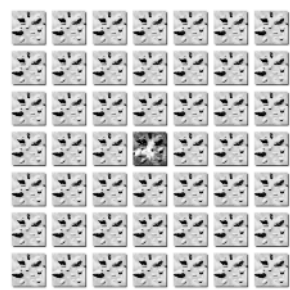
Non scoprire più nessuna tessera, e gira di nuovo a faccia in giù tutte le tessere scoperte. Se scopri una tessera incidente, deve essere subito risolta (le tessere incidente sono illustrate più avanti). Il tuo turno si conclude.

Se invece scopri tessere che coincidono con tutti i minerali specificati sul contratto, hai completato qual contratto. Se possiedi dei razzi su quelle tessere, piazza uno di questi razzi sulla Stazione Spaziale. Rimuovi dal gioco tutte le tessere scoperte e piazzale assieme al contratto che hai completato di fronte a te.

Nota: L'Omnidium e un minerale "jolly". Perciò, nel caso scopristi una tessera di Omnidium, potrai sempre usarla per farla coincidere con uno dei minerali presenti sul contratto che stai cercando di completare. Se scopri più di una tassella Omnidium, ciascuna di queste puoi usarla per farla coincidere con un minerale

Preparazione del gioco

Le tessere asteroide vengono piazzate in una griglia di 7x7, con la Stazione Spaziale al centro della griglia.



diverso. Non hai bisogno di dichiarare a quale minerale del contratto coincida l'Omnidium.

Scoprire le Tessere Incidente

Se scopri una tessera incidente, rimuovi tutti i razzi dalla tessera e piazzali sulla Stazione Spaziale. A meno che l'incidente non sia un incontro alieno, rimuovi la tessera dall'area di gioco e ponila a faccia in su davanti a te. Queste tessere potranno essere scartate più avanti nel gioco (non durante questo turno) per ottenere specifici benefici, come specificato più sotto.

Spiegazione delle Tessere Incidente

Per utilizzare una tessera incidente, devi scartarla. Scartare una tessera incidente non conta come azione. Ecco una lista completa di tutte le tessere incidente con la spiegazione dei loro effetti speciali.

- ⊕ **Scansione del Minerale:** puoi scartare questa tessera durante il tuo turno per guardare di nascosto ciascun asteroide sul quale tu possieda dei razzi (come se stessi facendo una ricerca mineraria). Inoltre, puoi anche guardare di nascosto un numero di tessere pari al numero di razzi che hai in gioco. Se trovi un'altra tessera incidente, puoi scoprirla, ma una sola e solo nel caso che un tuo razzo occupi quella tessera.
- ★ **Sabotaggio:** Puoi scartare questa tessera durante il tuo turno per rimuovere un razzo avversario dall'area di gioco e porlo di nuovo nel cantiere di quel giocatore. Se vuoi, puoi muovere uno dei tuoi razzi già in gioco su quella tessera dove si trovava precedentemente il razzo dell'avversario.
- 👉 **Acquisizione del Razzo:** puoi scartare questa tessera durante il tuo turno per piazzare un razzo dal tuo cantiere (se ce ne sono ancora) nella Stazione Spaziale.
- 👤 **Attacco Pirata:** puoi scartare questa tessera durante il turno di un avversario, prima che egli faccia un'azione, per impedirgli di fare quell'azione. Il tuo avversario può comunque tentare di completare un contratto e scartare tessere incidente, ma non può ovviamente muovere i razzi, fare una prospezione, fare una sorveglianza satellitare, o comprare un razzo.
- 🌩️ **Tempesta di Meteoriti:** puoi scartare questa tessera durante il turno di un avversario, prima che egli tenti di completare un contratto, per impedirgli di farlo.

👤 **Incontro Alieno:** questa tessera incidente viene risolta in modo diverso rispetto alle altre tessere. A differenza delle altre tessere incidente, che vengono rimosse dall'area di gioco e successivamente scartate per ottenerne i benefici speciali, l'incontro alieno rimane in gioco a faccia in su, e si risolve immediatamente.

Se scopri una tessera incontro alieno, puoi immediatamente muovere l'alieno su una qualunque tessera asteroide (ma non sulla Stazione Spaziale). Nota che se l'alieno si muove su un asteroide occupato da uno o più razzi, questi razzi non possono muovere finché l'alieno rimane su quella tessera.

Puoi anche sottrarre a un avversario a tua scelta una tessera incidente o un segnalino corruzione non ancora utilizzato.

Ci sono cinque tessere incontro alieno nel gioco. Quando la quinta tessera incontro alieno viene scoperta, il gioco si conclude immediatamente (non puoi muovere l'alieno né sottrarre qualcosa all'avversario).

Segnalini Corruzione

Con tutta la corruzione che serpeggia per la Stazione Spaziale Delta V, spesso i lavori più difficili devono essere "incentivati" con qualche bustarella. Ciascun giocatore comincia la partita con cinque segnalini corruzione, ciascuno dei quali con disegnato uno dei cinque minerali. Quando spendi un segnalino corruzione, giralo in modo che tutti possano vedere che è stato speso.

Puoi utilizzare ogni segnalino corruzione una volta per partita, in uno di questi tre modi:

- Sorveglianza Satellitare
- Rimpiazzo Minerario
- Aumentare l'offerta

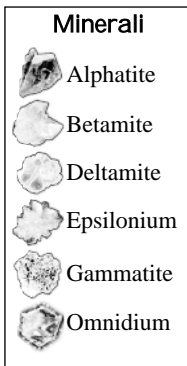
Corruzione: Sorveglianza Satellitare

Puoi spendere un segnalino corruzione (e una azione) per ottenere una sorveglianza satellitare, come illustrato sopra.

Corruzione: Rimpiazzo Minerario

Nel tentativo di completare un contratto, puoi scoprire una tessera asteroide con un minerale che non coincide con quelli del contratto. Se questo accade, hai la possibilità di rimpiazzare il minerale che hai scoperto con quello di un segnalino corruzione.

Ciascun segnalino corruzione ha disegnato uno dei cinque minerali. Per rimpiazzare un minerale scoperto, devi spendere il segnalino corruzione con il minerale coincidente a quello richiesto dal contratto.



Esempio: John sta tentando di completare un contratto per l'Alphatite e Deltamite, ma scopre una tessera di Betamite. Di norma, questo significherebbe che egli ha fallito l'adempimento del contratto, ma egli invece spende il suo segnalino corruzione con l'Alphatite per rimpiazzare la Betamite con l'Alphatite. La tessera Betamite viene ora considerata come una tessera Alphatite con un pari valore in punti, e John può continuare a scoprire altre tessere asteroide.

Ulteriori regole per il Rimpiazzo Minerario

- Se rimpiazzi un minerale scoperto con un minerale di un segnalino corruzione, i punti di quel minerale rimangono immutati.
- Se fallisci nel completare il contratto, anche dopo aver rimpiazzato uno o più minerali, i tuoi segnalini corruzione sono comunque spesi.
- Durante il tuo turno puoi spendere quanti segnalini corruzione vuoi per rimpiazzare i minerali scoperti.
- Non puoi spendere segnalini corruzione per rimpiazzare tessere incidente.

Corruzione: Aumentare l'Offerta

Subito dopo aver completato un contratto, il tuo avversario ha l'opportunità di aumentare l'offerta per quel contratto. Quando un avversario aumenta l'offerta per un contratto, egli deve spendere un segnalino corruzione, e tu devi subito scoprire una nuova tessera minerale che coincida con il minerale del segnalino corruzione. Se non sei in grado di scoprire il minerale giusto, non puoi completare il contratto (come illustrato sopra). Se invece scopri la tessera con il minerale giusto, sei riuscito a completare il contratto. Questa tessera viene rimossa assieme alle altre tessere che ti erano servite per completare il contratto.

Esempio: Greg ha appena completato un contratto che richiedeva Betamite, Gammatite e Deltamite. Prima che egli si accaparrì il contratto e le tessere, il suo avversario Brian decide di aumentare l'offerta per il contratto. Brian spende il suo segnalino corruzione con la Gammatite per aumentare l'offerta per il contratto. Ora Greg deve tentare di scoprire una tessera con il minerale Gammatite. Greg prende una tessera che ritiene essere di Gammatite e la gira: aveva ragione! La tessera è proprio di Gammatite, così Greg è in grado di completare il contratto. Egli si accaparrò perciò sia il contratto che tutte e quattro le tessere minerale. Il segnalino corruzione con la Gammatite di Brian invece resta speso.

Ulteriori regole per Aumentare l'Offerta:

- Un solo giocatore può aumentare l'offerta di un contratto. Se più giocatori vogliono aumentarla, solo il primo in senso orario partendo dal giocatore che sta completando il contratto può farlo.
- L'offerta di un contratto può essere aumentata solo una volta per turno.
- Per aumentare l'offerta di un contratto, puoi solo spendere un segnalino corruzione il cui minerale coincida con uno di quelli previsti dal contratto (nell'esempio precedente, Brian poteva utilizzare solo il segnalino con la Betamite, Gammatite o Deltamite).
- Se un avversario aumenta l'offerta di un contratto che stavi completando, e tu scopri una tessera minerale che non coincide con quello richiesto dal segnalino del tuo avversario, puoi spendere uno dei tuoi segnalini corruzione (dello stesso minerale) per rimpiazzare quella tessera (come illustrato sopra).
- Se aumenti l'offerta di un contratto, e il tuo avversario fallisce nel completarlo, il tuo segnalino corruzione resta inutilizzato (cioè non viene girato e lo puoi utilizzare di nuovo)

FINE DEL GIOCO

La partita termina immediatamente quando si verifica una delle condizioni sottostanti:

- Viene completato l'ultimo contratto
- Viene scoperta la quinta tessera incidente dell'Incontro Alieno
- Alla fine del turno di uno dei giocatori non ci sono più tessere senza razzi o l'alieno su di loro.

Quando si conclude la partita, i giocatori sommano i punti di tutte le tessere minerali che hanno recuperato, poi sottraggono due punti per ogni segnalino corruzione che hanno utilizzato. Il giocatore con il maggior numero di punti vince.

Se due o più giocatori sono alla pari, vince colui che ha completato il maggior numero di contratti. Se c'è ancora un pareggio, vince il giocatore che ha speso meno punti corruzione.

CREDITS

Autori: Christian T. Petersen e Darrell Hardy

Progetto Grafico: Brian Schomburg

Illustrazioni: Scott Schomburg e Brian Schomburg

Colorazione: Ben Prenevost e McNabb Studios

Revisione: Christian T. Petersen and Greg Benage

Playtesting: Dave Raabe, John Goodenough, Andrea Knutson, Brian Wood, Greg Benage, Brian Whitbeck, Gretchen Petersen, Brian Schomburg, e il resto della banda dei giovedì al Source

Traduzioni: Alessandro Bordin

Stampato negli Stati Uniti d'America. Copyright © 2001. DELTA V è un marchio Fantasy Flight Publishing, Inc. Tutti i diritti riservati. Tutte le immagini e i personaggi contenuti sono proprietà della Fantasy Flight Publishing, Inc. © TM 2001. Nessuna parte del testo, delle meccaniche di gioco o delle immagini di DELTA V può essere riprodotta senza l'autorizzazione dell'editore.