

POCKET MARS- gioco da tavolo- REGOLE ITALIANO

OBIETTIVO DEL GIOCO-REGOLE 2-4 GIOCATORI

Il principale obiettivo in Pocket Mars è la creazione di infrastrutture che permettano a più coloni di stabilirsi su Marte. I giocatori utilizzeranno carte/progetto da inviare con i loro coloni, e lavoreranno in infrastrutture assegnate per migliorare e potenziare la colonia, così come costruire nuovi edifici che permettano alla colonia di prosperare. Il giocatore che più proficuamente collocherà i propri coloni avrà il maggior numero di punti e quindi sarà il vincitore.

PREPARAZIONE GIOCO:

Ogni giocatore sceglie un colore e prende la corrispondente Carta Astronave e 7 coloni del medesimo colore. Colloca la propria carta astronave nel suo spazio sul tavolo e vi colloca sopra 1 colono, mentre gli altri 6 rimarranno, in attesa sulla Terra con gli altri coloni.

Ogni giocatore inizia con un riquadro energia sull'astronave. Le 5 carte/Edifici vanno poste davanti ai giocatori in ordine casuale, lasciando sotto di esse abbastanza spazio per le carte che sotto di esse saranno poste.

Si mischiano le 35 carte progetto formando un singolo mazzo, ad ognuno vengono date 4 carte. Si pongono le

rimanenti carte in un mazzo a parte a faccia in giù vicino ai coloni a Terra in attesa di essere imbarcati. Accanto al mazzo di carte va lasciato uno spazio per il mazzo degli scarti. Per una assegnazione alternativa delle 4 carte può essere utilizzato il sistema descritto alla fine di queste regole.

Ogni giocatore segretamente posizione 2 delle 4 carte a faccia in giù davanti a se sul tavolo, nel suo spazio riservato. Questo è il suo modulo preparatorio.

Le rimanenti due carte le tiene in mano.

Si stabilisce chi sia il primo giocatore. Oppure attraverso un lancio di dadi. Il primo astronauta avrà la relativa carta.

PECULIARITA' IMPORTANTI CHE VEDRETE NEL GIOCO:

Astronave: La carta su cui ogni giocatore imbarcherà quando previsto, i propri coloni dalla Terra verso Marte, inoltre tale carta consente di incrementare punti energia utili per l'attribuzione finale (al giocatore che avrà più punti energia sarà attribuito 1 punto)

Edifici: Ci sono 5 carte Edificio, 4 di essi possono accogliere coloni. Su questi lo spazio delimitato da due stelle può accogliere un numero di coloni proporzionale al numero di giocatori. Con 2 giocatori tale spazio può accogliere al massimo 1 colono, in 3 o 4 giocatori può accogliere un

massimo di 2 coloni. Ogni colono presente su tale spazio a fine partita consente di guadagnare 4 punti.

Lo spazio delimitato da una stella non ha limiti di numero di coloni, e consente per ogni colono a fine partita di guadagnare 2 punti. Il 5 edificio è in costruzione e non può accogliere alcun colono. Ogni edificio ha una peculiarità speciale che può essere attivata quando un giocatore mette un progetto dello stesso colore sotto di esso. Inoltre 4 Edifici hanno valore di 3 cui si fa riferimento quando si collegano le carte progetto.

Carte Progetto: Queste sono l'elemento principale del gioco. I giocatori le useranno per muovere i coloni dalla Terra all'astronave e dall'astronave a Marte. Ogni carta progetto ha due azioni: la principale può essere attivata quando la carta è in mano al giocatore. La secondaria quando la carta è posta nel proprio modulo di preparazione, a faccia in giù sul tavolo. Il valore di queste carte va da 0 a 7. Questo valore è solamente usato quando la carta è giocata dal proprio modulo di preparazione.

Terra: Tutti i coloni non ancora imbarcati sull'astronave sono a Terra, nel corso del gioco essi saranno piazzati dapprima sull'astronave e successivamente sul pianeta rosso.

Modulo di preparazione: Due carte progetto sono poste davanti ad ogni giocatore a faccia in giù in quanto nessun altro giocatore (a parte il possessore delle carte stesse) deve saperne il valore. Il possessore invece, in qualsiasi momento può, per controllo, vederne il valore e il contenuto.

La regola delle 4 carte: Alla fine di ogni turno di gioco è necessario avere 4 carte, 2 in mano e 2 nel modulo di preparazione. Pescando eventualmente le mancanti o scartando quelle in esubero. Se però la carenza è causata dal modulo di preparazione, egli deve collocare una carta(o due) che ha in mano nel modulo, e poi pescare una (o due) carta dal mazzo dei progetti che terrà in mano. Non potete, mai, in nessun caso fare il procedimento inverso (dal modulo alla mano) quindi scegliete bene!

Regola d'oro: Se il testo di una carte contraddice il testo di queste regole in qualsiasi modo, il testo della carta ha la precedenza.

COME GIOCARE.

Il gioco consiste in una serie di "azioni" divisi nei turni dei giocatori. All'interno di ogni turno, iniziando in senso orario, il giocatore di mano deve eseguire 1 delle 5 azioni disponibili. E alla fine del proprio turno, come già detto, controllare di avere sempre 4 carte.

Le 5 azioni disponibili:

-Giocare una carta/progetto dalla vostra mano

-Giocare una carta/progetto dal vostro modulo di preparazione

-Giocare una carta/progetto dal modulo di preparazione di un altro giocatore (il quale immediatamente pescherà una nuova carta)

-Prendere un colono dalla Terra e posizionarlo sull'astronave

-Guadagnare un punto energia sulla carta astronave scartando però o una carta dalla vostra mano o una carta dal vostro modulo di preparazione sul tavolo

GIOCARE UNA CARTA PROGETTO DALLA VOSTRA MANO:

Giocate una carta/progetto dalla vostra mano con la funzione primaria. Poi scartate la carta nel mazzo degli scarti.

GIOCARE UNA CARTA/PROGETTO DAL VOSTRO MODULO DI PREPARAZIONE

Giocate una carta a vostra scelta dal vostro modulo di preparazione collegandola ad un edificio dello stesso colore, posizionandola sotto l'edificio stesso. Se ci sono già carte progetto, posizionate la vostra sopra l'altra carta in

modo che si veda il valore della carta sottostante, quindi eseguite i seguenti punti in ordine:

1)Confrontate il valore della vostra carta con quella sottostante. Se la vostra carta è la prima confrontate il valore della vostra carta con quello del valore della carta dell'edificio. Se la vostra carta/progetto ha un valore superiore, potete trasferire un vostro colono presente sull'astronave all'edificio, nello spazio contraddistinto da una stella.

2)Potete attivare la peculiarità secondaria della carta verificando prima se avete i requisiti per farlo (esempio se avete o no punti energia per sostenere questa azione)

3)Potete attivare la peculiarità speciale dell'Edificio.

Questi punti sono indipendenti uno dall'altro, e vanno risolti separatamente, essi vanno risolti nell'ordine dato.

Ricorda: Se la vostra carta/progetto ha un valore più basso rispetto alla carta sottostante o al valore dell'Edificio potete ancora usare 2 opzioni rimanenti. 1)Potete trasferire 2 coloni dalla Terra all'astronave(se non avete nessun colono nell'Edificio con valore maggiore)2) Potete sfruttare la prerogativa speciale della carta Edificio.

GIOCARE UNA CARTA PROGETTO DAL MODULO DI PREPARAZIONE DI UN ALTRO GIOCATORE

Potete giocare una carta progetto di un altro giocatore a vostra scelta dal suo modulo di preparazione, anche qui, ovviamente il giocatore deve valutare se ha le condizioni per poter utilizzare e quindi attivare quella carta.

Potete usare comunque, la prerogativa speciale dell'Edificio.

Giocate l'opzione di imbarcare un colono dalla Terra all'astronave (se ne avete a Terra)

Giocate l'opzione di guadagnare un punto energia, scartando però una vostra carta/progetto in mano o sul tavolo. Se il serbatoio dell'astronave è full, questa opzione vi consente di scartare solamente la carta scelta.

Se durante il gioco il mazzo delle carte progetto finisse, formate subito un nuovo mazzo prendendo le carte progetto sotto gli Edifici ad eccezione di quella che è stata posta per ultima, ed aggiungendo a queste anche le carte del mazzo degli scarti. Mescolate bene ed avrete il nuovo mazzo.

Fine del gioco. Quando alla fine di un turno un giocatore ha posizionato 7 coloni anche in edifici differenti, il gioco termina.

Punti: 1 punto per ogni colono sull'astronave

2 punti per ogni colono presente nello spazio con una stella degli edifici

4 punti per ogni colono presente nello spazio con due stelle degli edifici

1 punto al giocatore con la più grande quantità di energia(se vi è pareggio un punto ciascuno)

2 punti per chi ha almeno un colono su ogni edificio

3 punti se si hanno almeno quattro coloni su un edificio

I coloni rimasti a Terra non conseguono punti.

In caso di pareggio chi ha il numero maggiore di coloni negli Edifici vince la partita.

Sistema differente di assegnazione carte:

All'inizio del gioco ogni giocatore riceve 5 carte a faccia in giù, sceglie una di queste e passa le rimanenti al giocatore alla sua sinistra. Ripetere l'operazione fino a quando tutti avranno le famose 4 carte.

PECULIARITA' CARTE SPECIALI

CARTA ECOSISTEMA: puoi muovere qualsiasi colono di qualsiasi giocatore in un edificio a tua scelta dalla posizione 1 stella alla posizione 2 stelle o il contrario.

CARTA ENERGIA: puoi incrementare la tua energia di 1 punto sulla tua astronave.

CARTA SCIENZA: puoi imbarcare un colono da Terra sulla tua astronave.

CARTA ACQUA: puoi scegliere 1 carta tra le tue carte/progetto dalla tua mano o dal modulo di preparazione e metterla nel mazzo attivo delle carte/progetto

CARTA EDIFICIO IN COSTRUZIONE: Puoi trasferire 1 dei tuoi coloni dalla tua astronave ad un edificio di tua scelta nel settore con una stella.