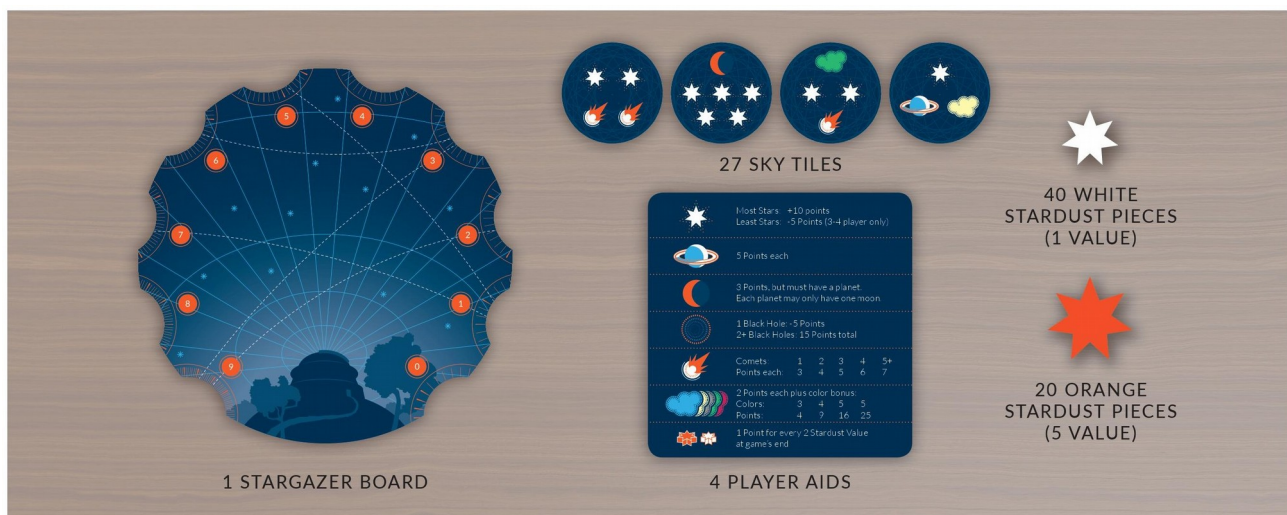




PANORAMICA

I giocatori sono tutti gli astronomi del Royal Hinterland Observatory. E' una notte buia e senza nubi, e i loro nuovi telescopi sono stati appena consegnati. Ora si può vedere più che mai, e faranno a gara per identificare la più elaborata formazione nel cielo. Il giocatore con il migliore portafoglio alla fine vince, e diventa il più rinomato astronomo.

COMPONENTI



1 tabellone dell'Astronomo

27 tessere Cielo

40 gettoni Stelle bianche (valore 1)

20 gettoni Stelle arancioni (valore 5)

4 carte Sommario

PREPARAZIONE

(1) Dare ad ogni giocatore 7 gettoni Stelle bianche e 5 gettoni Stelle arancioni. Ciò significa che ogni giocatore inizierà con 32 punti Stella. I pezzi extra costituiscono la riserva generale.

(2) Dare ad ogni giocatore una carta Sommario. Mettere le carte Sommario rimaste nella scatola.

(3) Mescolare le tessere Cielo a faccia in giù. Se si gioca in 2 o 3 giocatori, rimuovere il numero di tessere cielo come indicato di seguito. In 4 giocatori userà tutte le tessere Cielo. Mettere tutte quelle rimaste nella scatola senza guardarle.

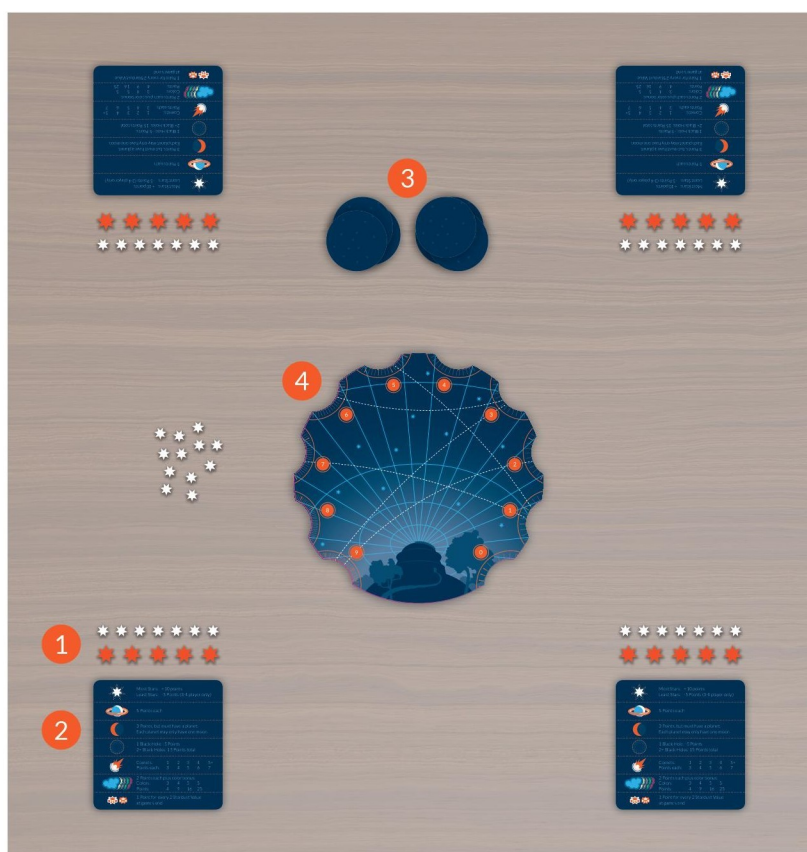
In 2 giocatori: rimuovere 10 tessere Cielo dal gioco.

In 3 giocatori: rimuovere 5 tessere Cielo dal gioco.

In 4 giocatori: non rimuovere nessuna tessera Cielo dal gioco.

(4) Posizionare il tabellone al centro del tavolo.

(5) Il giocatore iniziale sarà quello che ha visitato più recentemente un Planetario.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco si svolge a turni, in senso orario, fino a quando rimane **una sola tessera Cielo** nel tabellone o fino a quando **tutti i giocatori hanno speso tutti i loro gettoni Stella**.

UN TURNO DI GIOCO

In un turno i giocatori devono effettuare **una** delle seguenti azioni:

1. Aggiungere una tessera Cielo

Aggiungere una tessera Cielo sul numero più alto disponibile sul tabellone dell'Astronomo. Questa tessera è presa dalla sommità della pila Cielo e posizionata a faccia in su. Non ci sono due tessere Cielo che occupano lo stesso spazio. Inoltre, non ci possono essere più di 3 tessere Cielo sul bordo del tabellone in una volta. Se ci sono già 3 tessere Cielo sul tabellone, non può essere eseguita questa azione.

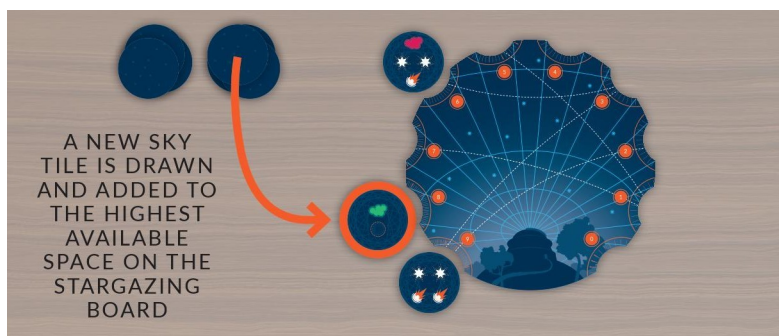
2. Spostare una tessera Cielo

Selezionare una tessera Cielo sul tabellone e spostarla fino al numero successivo disponibile. Normalmente, questo sarà solo di un passo. Ma, se lo spazio è occupato, si deve continuare a muovere la tessera fino al numero successivo disponibile. Una tessera Cielo può essere scartata, quando dall'estremità del tabellone (spazio 0) viene spostata.

3. Scoprire una tessera Cielo

Selezionare una tessera Cielo dal tabellone e posizionarla nella tua pila personale. Si deve pagare il suo valore attuale (come determinato dal tabellone). Questo è pagato alla Banca. Nel raro caso si scopre una tessera Cielo nella posizione '0', non si paga nulla.

1.



2.



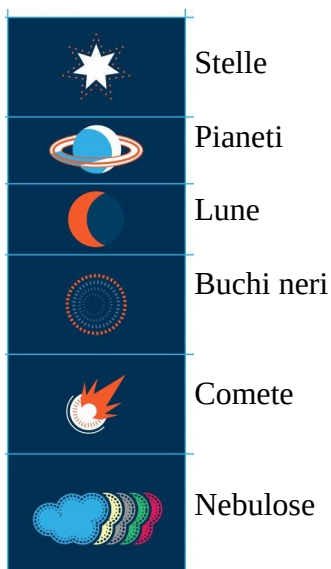
3.



In caso di pagamento, si può scartare il gettone Stella con cui hai iniziato il gioco o si può pagare il costo scartando una tessera Cielo che avete già scoperto. Le tessere Cielo valgono Stelle pari al numero di **Stelle** mostrate sul tabellone da dove si prende la tessera. Una tessera Cielo utilizzata per pagare viene scartata dal gioco e non si può cambiare. Si può pagare con più tessere Cielo o con una combinazione di tessere Cielo e gettoni Stella. **Non è possibile ottenere più gettoni Stella durante il gioco.**

La prima volta i giocatori si trovano spesso a pagare un prezzo troppo alto per le tessere Cielo all'inizio della partita e rimangono a corto di Stelle verso la fine, quindi state attenti! A corto di Stelle troppo presto nel gioco permetterà ai giocatori di ottenere altre tessere Cielo molto a buon mercato, perché non è più in grado di comprarle!

Il vostro obiettivo è quello di scoprire gruppi importanti di oggetti astronomici. Ogni tessera Cielo può essere dotata di diversi oggetti su di loro e lo faranno tutti i conteggi verso il vostro punteggio finale. Questi oggetti sono:



Stelle: se si hanno più stelle alla fine della partita, si guadagnano 10 punti. In una partita in 3 o 4 giocatori, se si ha il numero di stelle più basso si perdono 5 punti (non c'è penalità per il minor numero di stelle in una partita in 2 giocatori).
Si possono anche utilizzare le tessere Cielo con le Stelle come pagamento per scoprire altre tessere Cielo.

Pianeti: valgono 5 punti a testa.

Lune: valgono 3 punti a testa, ma devono avere un pianeta da abbinare (quindi se trovate 3 Lune ma avete solo due Pianeti, si guadagnano solo 2 Lune).

Buchi neri: se si ha un solo Buco nero, si ha una penalità di -5 punti. Se si hanno due o più Buchi neri, hanno (insieme) un valore di +15 punti. Tre o più Buchi neri valgono sempre 15 punti (ma prendendoli possono impedire ad altri giocatori di fare set!).

Comete: ogni Cometa fa aumentare il valore. Il valore aumenta secondo la seguente tabella:

Nebulose: valgono 2 punti a testa. Si ottiene un bonus per ogni unico colore che avete, in base alla seguente tabella:

| | | | | | |
|---------------------|---|---|---|---|----|
| Comets | 1 | 2 | 3 | 4 | 5+ |
| Each comet is worth | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |

Comete
Valore di ogni Cometa

| | | | | |
|-------------------|---|---|----|----|
| Colours collected | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Bonus points | 4 | 9 | 16 | 25 |

Colori collezionati
Punti bonus

FINE DEL GIOCO

Ogni volta che c'è una sola tessera Cielo sul tabellone e nessuna tessera cielo è disponibile nella pila, il gioco termina immediatamente.

Ogni volta che i giocatori non hanno nessuna tessera Cielo, il gioco termina immediatamente. Nota: il gioco termina quando i giocatori non hanno più gettoni Stella. Anche se si possono avere tessere Cielo con le stelle su di loro che possono essere utilizzate per Scoprire, se i giocatori non hanno tutti i gettoni Stella il gioco termina.

I giocatori poi sommano i loro punteggi, sulla base dei valori delle loro tessere Cielo. Oltre ai valori delle tessere Cielo (vedi sopra) si guadagna 1 punto per ogni valore di 2 Stelle che hai lasciato. Ad

esempio, 1 gettone Stella bianca e 1 gettone Stella arancione valgono 6 punti e 3 punti alla fine della partita. Il giocatore con il maggior numero di punti è l'astronomo di maggior successo e vince la partita! Nel caso di parità, entrambi i giocatori condividono la vittoria!