

Introduzione:

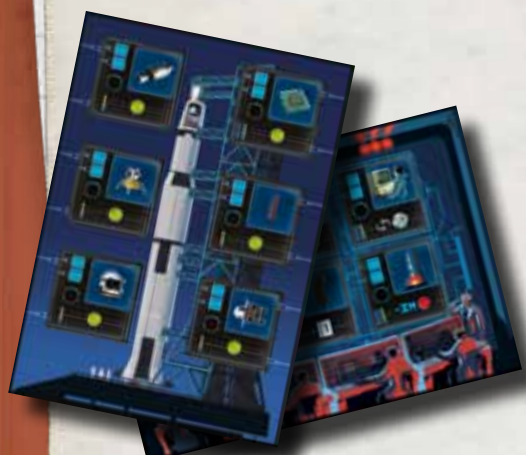
25 Maggio 1961: Il neoletto presidente John F. Kennedy tiene il discorso alla nazione, toccando diversi punti cruciali. Uno di questi è la conquista dello spazio, e più precisamente della Luna: "Nessuna nazione che aspiri ad essere alla guida delle altre può attendersi di rimanere indietro nella corsa per lo spazio". Promette che, entro la fine del decennio, un americano metterà piede sulla Luna. Questo dà inizio a una vera e propria gara tra le nazioni con la più avanzata tecnologia aerospaziale. Chi sarà il primo a conquistare lo spazio?

Scopo del gioco:

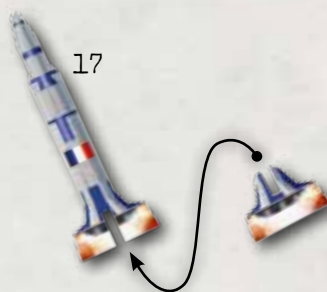
Sei a capo del programma spaziale di una delle nazioni che competono per far atterrare il primo uomo sulla Luna. Dovrai pianificare la tua strategia di ricerca, assumere brillanti scienziati per migliorare le tue conoscenze tecniche, e compiere missioni di addestramento, il tutto con lo scopo di portare il primo uomo sulla Luna... *prima della fine del 1969!* Ogni successo che raccoglierai ti farà guadagnare **Punti Prestigio**. La nazione con il maggior prestigio vince la partita!

Componenti:

- 10 Schede Giocatore (2 per nazione)



- 5 pedine Razzo in due parti da montare (1 per nazione)



- 50 Banconote (30 x "5 Milioni" e 20 x "1 Milione")



- 10 segnalini Bonus



- 40 segnalini Bandiera (8 per nazione)



- 1 segnalino Contaturni



- 80 cubetti Scienziato:

- 40 Scienziati Base
- 10 Scienziati Inesperti
- 10 Scienziati Famosi
- 10 Scienziati Geniali
- 10 Spie

- Regole

- 1 segnalino Primo Giocatore



- 1 Plancia di gioco

- 39 carte Spionaggio

- 5 dadi



QUALITÀ APPROVED CONTROL

Preparazione:

Preparate il gioco come mostrato nell'immagine:

- Piazzate la plancia al centro del tavolo.



- Ogni giocatore sceglie una delle nazioni e prende le 2 schede Ricerca, gli 8 segnalini Bandiera e il Razzo di quella nazione.

- Piazzate uno dei vostri segnalini Bandiera sulla casella "2" del Segnapunti che scorre lungo il bordo della plancia.

- Piazzate una Bandiera sulla prima casella della Missione Lunare.



- Piazzate tutti i soldi, i 5 dadi, e i segnalini Bonus vicino alla plancia. Andranno a costituire la "banca".



- Mischiate le carte Spionaggio e piazzatele a faccia in giù sulla plancia.

- Il giocatore che è stato più volte sulla Luna è il Primo Giocatore. In caso di pareggio, sorteggiate casualmente un Primo Giocatore. Il Primo Giocatore riceve il segnalino Primo Giocatore.



- Piazzate il segnalino Contaturni sulla casella "1963" del Calendario.

- Dividete gli Scienziati per colore (cubi bianchi, verdi, rossi, blu, e neri), e piazzateli sulla plancia nei rispettivi spazi.

Il Gioco:

1969 viene giocato nell'arco di 7 turni. Ogni turno è suddiviso in 4 fasi:

1. Fase Introiti
2. Fase Acquisti
3. Fase Missioni
4. Fine del Turno

A partire dal Primo Giocatore e proseguendo in senso orario, ogni giocatore *svolge a turno ciascuna fase e tutte le rispettive sottofasi*, prima che tocchi al giocatore successivo. **Ogni fase deve essere completata da tutti i giocatori** prima di poter passare a quella successiva.

1) Fase Introiti:

Durante questa fase, ciascun giocatore riceve banconote per un valore pari a quanto indicato sul calendario per il turno in corso (per esempio nel primo turno, ciascun giocatore riceve 12 Milioni).

Inoltre, in ordine di turno, ciascun giocatore può spendere Punti Prestigio per guadagnare denaro extra. Ciascun Punto Prestigio così speso vale 2 Milioni. Il numero massimo di Punti Prestigio che si possono spendere in ciascun turno è riportato sul Calendario (1 per il 1963 e il 1964, 2 per il 1965, e così via).

Nota: le banconote sono da considerarsi illimitate.

2) Fase Acquisti:

In questa fase, i giocatori possono assumere Scienziati e comprare carte Spionaggio. Durante il vostro turno, potete effettuare tutti gli acquisti che volete, finché ve lo potete permettere, in qualsiasi ordine.

2.1) Assumere Scienziati:

Per assumere uno scienziato, dovete pagare il costo riportato sulla plancia (in Milioni) per il tipo di scienziato che intendete acquistare. Dovete piazzare immediatamente lo scienziato in una casella vuota su una delle Ricerche presenti sulle vostre schede Giocatore (per maggiori dettagli, vedi "Scienziati" e "Appendice").

Importante: Ogni Ricerca non può contenere due scienziati dello stesso tipo, a meno che essi non siano entrambi scienziati base (bianchi).

Nota: se un tipo di Scienziato è esaurito, allora non è più possibile assumerlo.

2.2) Comprare carte Spionaggio:

Le carte Spionaggio possono essere usate per migliorare i risultati delle vostre Missioni, o per interferire con quelle dei vostri avversari. Ogni carta riporta un valore di Spionaggio. Possono essere giocate *solo* durante la fase Missioni.

Potete comprare carte Spionaggio al costo di 2 Milioni ciascuna. Non potete mai avere più di 6 carte in mano. Se la vostra mano è piena, potete scartare una o più carte *prima* di comprarne altre. Il *numero* di carte Spionaggio in proprio possesso non può essere tenuto segreto.

Se il mazzo si esaurisce, rimischiate gli scarti.

Esempio: L'U.R.S.S. vuole migliorare le sue conoscenze sulla Rampa di Lancio. Per prima cosa assume uno scienziato famoso (verde) per 9 Milioni, e lo piazza nello spazio superiore della sua ricerca "Rampa di Lancio". Quindi assume uno scienziato base per 5 Milioni e lo piazza nello spazio inferiore. Notare che non avrebbe potuto assumere un secondo scienziato famoso e piazzarlo sulla Rampa di Lancio.

3) Fase Missioni:

Durante questa fase ciascun giocatore, a turno, *può* lanciare una delle Missioni (vedi "Appendice"). Per lanciare una Missione, dovete pagare alla banca il costo indicato sulla plancia (in Milioni). Piazzate il vostro Razzo sulla casella di partenza della Missione che avete scelto. Non siete obbligati a lanciare una missione se non volete farlo (o se non potete permettervelo), ma le Missioni sono il modo più veloce per guadagnare Punti Prestigio!

Importante: Potete tentare ogni Missione una volta soltanto. Se uno dei vostri segnalini Bandiera è già stato piazzato su una Missione, non potete lanciare nuovamente quella Missione (vedi Fine Turno).

3.1) Eseguire un Test Missione:

Il giocatore di turno esegue la missione, tirando un Test Missione.

Il vostro Razzo avanza sulla Rotta Missione un numero di caselle pari al punteggio finale del vostro Test Missione.

Importante: Il vostro Razzo non può *mai* muoversi al di sotto della prima casella o al di sopra dell'ultima casella di una Missione.

Nota: Altri Razzi eventualmente già posizionati sulla Missione non hanno influenza sul vostro Test Missione.

Test Missione:

Per fare un Test Missione, dovete lanciare tutti e 5 i dadi speciali. I colori risultanti dal tiro dei dadi mostrano quanto la vostra missione è stata un successo:

Successo! (verde)

Neutro. (blu)

Fallimento! (rosso)

Contate il numero di **Successi** che avete tirato, e *sottraete* il numero di **Fallimenti**. Il risultato può essere un numero negativo. I risultati Neutri non hanno effetto. Quindi, aggiungete tutti i bonus che ricevete dai Ricercatori presenti sulle vostre schede Giocatore (vedi "Ricerche"). Il valore finale che ottenete è il punteggio del vostro Test Missione.

Esempio: Il Canada sta facendo una Missione che riporta il simbolo "Modulo Lunare". Tira i 5 dadi e ottiene:



Ha un totale di 3 **Successi** e 1 **Fallimento**, quindi il suo punteggio base è 2. Ha 1 Ricercatore nella Ricerca "Modulo Lunare", quindi ottiene +1 **Successo**. Il punteggio finale del suo Test Missione è 3.

3.2) Giocare carte Spionaggio:

Dopo aver completato il Test Missione e aver mosso il vostro Razzo, tutti i giocatori *possono* giocare carte Spionaggio per influenzare l'esito della Missione. Ogni Missione ha un **Costo Spionaggio** indicato sulla plancia. Questo è il valore necessario per muovere il Razzo di *una casella* sulla Missione. Giocando carte Spionaggio, i vostri avversari possono provare a far arretrare il vostro Razzo, mentre voi potete farlo avanzare.

A partire dal giocatore alla vostra sinistra e procedendo in senso orario, ciascun avversario può giocare *un qualsiasi numero* di carte Spionaggio, a faccia in giù. Quindi, sarà il vostro turno di scegliere se giocare *un qualsiasi numero* di carte Spionaggio tra quelle in vostro possesso. Infine, rivelate tutte le carte che sono state giocate.

Sommate il valore di tutte le carte giocate dai vostri **avversari**. *Dividete* questo valore per il costo Spionaggio della Missione, quindi fate *arretrare* il vostro Razzo di un numero di caselle pari al risultato ottenuto, arrotondato per difetto.

Quindi, sommate il valore di tutte le carte da voi giocate e *dividete* il totale per il costo Spionaggio. Fate *avanzare* il vostro Razzo di un numero di caselle pari al risultato ottenuto, arrotondato per difetto.

I giocatori, se lo desiderano, possono discutere apertamente e accordarsi su quali carte giocare.

Tutte le carte giocate vengono scartate.

Esempio: La Germania sta tentando la Missione con i simboli Modulo Orbitale e Astronautica, che ha un costo Spionaggio di 2. Dopo aver eseguito il Test Missione, il suo Razzo è sulla 7° casella della Missione. Sia il Canada che la Francia giocano carte Spionaggio per interferire nella sua Missione. Il totale di Spionaggio delle loro carte è 5. Poiché il costo Spionaggio è 2, la Germania deve far arretrare il suo Razzo di 2 caselle ($5 \div 2 = 2.5$). 1 punto Spionaggio è stato sprecato. La Germania ha giocato 2 carte, per un valore totale di 2. Fa avanzare il suo Razzo di 1 casella ($2 \div 2 = 1$). Il Razzo conclude la Missione sulla 6° casella.

Esempio: La Francia ha appena completato la Missione con il simbolo Modulo Orbitale, e il suo Razzo è sulla casella "5". Due altri giocatori hanno completato questa Missione nei turni precedenti, quindi ci sono 2 Bandiere nella casella delle bandiere di questa Missione. La Francia guadagna solo 3 Punti Prestigio per la Missione ($5 - 2 = 3$), ma fa anche avanzare la sua Bandiera di una casella sulla Missione Lunare perché il suo Razzo ha raggiunto l'ultima casella della Missione appena conclusa..

3.3) Guadagnare Punti Prestigio:

Guadagnate un numero di Punti Prestigio pari al numero indicato nella casella su cui termina il vostro Razzo, *meno* il numero di segnalini Bandiera già presenti su quella Missione dai turni precedenti (con un minimo di 0 PP).

Usate il Segnapunti per tenere traccia del vostro punteggio durante la partita.

Se il vostro Razzo termina il movimento sull'*ultima* casella della Missione, fate avanzare di una casella anche la vostra Bandiera sulla Missione Lunare.

4) Fine del turno:

Dovete piazzare uno dei vostri segnalini Bandiera nella casella delle bandiere della Missione che avete lanciato questo turno, *anche se non avete raggiunto l'ultima casella* della Missione. Quindi, rimuovete il vostro Razzo dalla plancia.

Fate avanzare il segnalino Contaturni all'anno successivo del Calendario. Il Primo Giocatore passa il segnalino "Primo Giocatore" alla sua sinistra.

Fine del gioco:

La partita termina alla *fine* del turno del 1969.

Ciascun giocatore somma o sottrae gli eventuali Punti Prestigio derivanti dagli Scienziati presenti sulla sua scheda Giocatore e aggiorna il proprio valore sul segna punti.

Il giocatore con il maggior numero di Punti Prestigio è il vincitore!

In caso di pareggio, vince il giocatore a cui sono rimasti più soldi. In caso di ulteriore pareggio, i giocatori condividono la vittoria.

Scienziati:

Ci sono cinque tipi di Scienziati, ognuno dei quali contraddistinto da un colore. Ciascun tipo ha le proprie abilità e i propri vantaggi. Tutti gli scienziati devono essere piazzati sulle vostre schede Ricerca, in uno spazio vuoto (con l'eccezione delle spie, vedi sotto).

Importante: Ogni Ricerca non può contenere due scienziati dello stesso tipo, a meno che essi non siano entrambi scienziati base (bianchi).

Hanno i seguenti effetti:



Scienziato Base: Conta come 1 *Ricercatore* quando calcoli il valore della Ricerca in cui è piazzato. Costa 5 **Milioni**.



Scienziato Geniale: Conta come 2 *Ricercatori* quando calcoli il valore della Ricerca in cui è piazzato. Costa 11 **Milioni**.



Scienziato Famoso: Conta come 1 *Ricercatore* quando calcoli il valore della Ricerca in cui è piazzato. **Guadagni 3 Punti Prestigio alla fine della partita** per ciascuno scienziato famoso sulle tue schede Giocatore. Costa 9 **Milioni**.



Scienziato Inesperto: Conta come 1 *Ricercatore* quando calcoli il valore della Ricerca in cui è piazzato. **Perdi 2 Punti Prestigio alla fine della partita** per ciascuno scienziato inesperto sulle tue schede Giocatore. Costa 3 **Milioni**.

***Esempio:** Il giocatore degli Stati Uniti d'America ha piazzato uno Scienziato Geniale e uno Scienziato Inesperto sulla propria Ricerca "Spionaggio". Ha un totale di 3 Ricercatori ($2 + 1 = 3$), quindi può pescare 3 carte Spionaggio gratis ogni turno. Ma alla fine della partita perderà 2 Punti Prestigio per lo Scienziato Inesperto.*



Spia: Conta come 0 *Ricercatori* quando calcoli il valore della Ricerca in cui è piazzato. **Perdi 1 Punto Prestigio alla fine della partita** per ciascuna spia sulle tue schede Ricerca. Costa 7 **Milioni**.

Questo è l'unico tipo di Scienziato che deve essere piazzato in uno spazio vuoto di una Ricerca *di un altro giocatore*. Quando piazzhi una spia in una Ricerca, prendi un segnalino Bonus dalla banca e piazzalo sulla tua scheda Giocatore nello spazio Bonus della stessa Ricerca in cui hai piazzato la spia (solo se è vuoto – puoi avere solo 1 segnalino Bonus in ciascuna Ricerca).



Un **segnalino Bonus** conta come 1 *Ricercatore* quando calcoli il valore della Ricerca in cui è piazzato.

Attenzione: Una volta che uno scienziato è stato piazzato in una Ricerca, non può essere spostato né sostituito – anche se è la spia di un avversario! Dovete pianificare con attenzione le vostre mosse quando assumete i vostri scienziati.

***Esempio:** La Francia decide di assumere una spia. Paga 7 Milioni e prende un cubo nero dalla plancia, lo piazza in uno spazio vuoto nella Ricerca "Controllo a Terra" dell'U.R.S.S. Quindi prende un segnalino Bonus e lo piazza nell'apposito spazio della propria Ricerca "Controllo a Terra". D'ora in poi, esso conterà come 1 Ricercatore per la sua Ricerca "Controllo a Terra".*

Ricerche:

Ogni giocatore ha in dotazione due schede Giocatore, con 6 Ricerche su ognuna di esse. Potete avere al massimo 2 Scienziati e 1 segnalino Bonus in ciascuna Ricerca. Ogni Ricerca offre un diverso beneficio, dipendente dal valore di *Ricercatori* degli Scienziati presenti in essa. Ricorda che ogni Ricerca non può contenere due scienziati dello stesso tipo, a meno che essi non siano entrambi scienziati base (bianchi):



Spionaggio: Per ogni Ricercatore puoi pescare *una carta Spionaggio gratis* durante la fase Introiti di ciascun turno.



Astronautica (EVA): Guadagni *+1 Successo* per ogni Ricercatore ogni volta che esegui una Missione che riporta il simbolo dell'Astronautica.



Robotica: Per ogni Ricercatore *riduci* di 2 Milioni il costo del *primo* scienziato che assumi *ogni turno*.



Rampa di Lancio: Guadagni *+1 Successo* per ogni Ricercatore ogni volta che esegui una Missione che riporta il simbolo della Rampa di Lancio.



Investitori: Per ogni Ricercatore *riduci* di 2 Milioni il costo che devi pagare per ogni Missione (fino a un minimo di zero). Questa Ricerca *non può* ridurre il costo della Missione Lunare.



Razzo Vettore: Guadagni *+1 Successo* per ogni Ricercatore ogni volta che esegui una Missione che riporta il simbolo del Razzo Vettore.



Assicurazione: Per ogni Ricercatore *guadagni* 3 Milioni per *ciascun Fallimento* che hai alla *fine* del tuo Test Missione (dopo eventuali *ritiri*).



Modulo Orbitale (CSM): Guadagni *+1 Successo* per ogni Ricercatore ogni volta che esegui una Missione che riporta il simbolo del Modulo Orbitale.



Simulazione: Per ogni Ricercatore puoi *ritirare un dado* durante il tuo Test Missione. Devi accettare il risultato del secondo tiro.



Modulo Lunare (LEM): Guadagni *+1 Successo* per ogni Ricercatore ogni volta che esegui una Missione che riporta il simbolo del Modulo Lunare.



Controllo a Terra: Per ogni Ricercatore puoi trasformare *un risultato Neutro* in *un Successo* durante il tuo Test Missione.



Tecnologia: Guadagni *+1 Successo* per ogni Ricercatore ogni volta che esegui una Missione che riporta il simbolo della Tecnologia.

APPENDICE:

La Missione Lunare

La Missione più lunga (e più remunerativa in termini di Punti Prestigio) è la Missione Lunare, posta nella parte superiore della plancia. Come tutte le altre Missioni, può essere tentata solamente una volta in tutta la partita, ma potrete affrontarla con un "vantaggio iniziale" se avrete completato con successo le Missioni più semplici.

Ogni volta che il vostro Razzo raggiunge l'ultima casella di una Missione, potete far avanzare di una casella la vostra Bandiera sulla Missione Lunare. Quando decidete che è giunto il momento di tentare la Missione Lunare, il vostro Razzo partirà dalla stessa casella in cui si trova la vostra Bandiera.

La Missione Lunare viene eseguita come tutte le altre Missioni (ma è da notare che ha **tutti e 6** i simboli delle Ricerche), e vale *molti* Punti Prestigio, quindi è una buona strategia accertarsi di essere ben preparati al compito prima di intraprenderla!

Schema di una Ricerca:



Schema di una Missione:



Riconoscimenti:

Game Design: Andrea Crespi, Lorenzo Silva, Lorenzo Tucci Sorrentino e Aureliano Buonfino

Illustrazioni: Giulia Ghigini

Regole: Alessandro Prà

Grafica: Lucas Kowal e Lorenzo Silva

Art Director e Project Manager: Cranio Creations s.n.c.

Copyright 2012 Cranio Creations s.n.c.

Ringraziamenti:

Un ringraziamento speciale alla pazienza di tutti coloro che hanno sopportato i "mille" test e che hanno contribuito con i loro consigli. In particolare modo ringrazio:

Milo, Tino, Giuseppe "Capochino" Cicero, Polipoldo, Max, Mirko, Daniele, Alan Ford (Angelo), El Gigante (Ivan), Filippo, Dr. Sottile (Thomas) e in ultimo ma non per importanza mia moglie Silvia.

Inoltre un ringraziamento di cuore a Mario e Matteo di PSGIOCHI che hanno seguito il primo progetto "Conquest of the Moon".