

Aqua Sphere di Stefan Feld, da 2 a 4 giocatori per 2 ore.

Benvenuti negli abissi, in un laboratorio all'avanguardia dotato dei migliori robot programmabili, dovrete raccogliere cristalli e campioni. Ma attenti, piovre viola fameliche cercheranno di invadere i locali. Il tempo è poco, la pressione fisica e psicologica vi stritolerà. Sapete nuotare?

Panoramica, la stazione di ricerca dove gli scienziati guidano i bot nelle azioni, è formata da 6 settori, diversi solo per la loro lettera centrale e la casella programmazione. Il quartier generale dove si trovano i programmatori di bot. I gettoni programmazione. Le carte ricerca e quelle programma. Cristalli e piovre. Ognuno avrà a disposizione la plancia, il laboratorio, 1 ingegnere, 1 scienziato, 6 sottomarini e 15 bots.

Il quartier generale: il contagiri compiuti nella conoscenza, l'ordine di turno, gli spazi passo.

Quando si acquisisce conoscenza (lampadine) si avanza sul tracciato, per superare una riga rossa, **dovete** pagare 1 cristallo, altrimenti **potete** rimettere un bot programmato nella riserva, altrimenti vi fermate lì. Questo non vale nel punteggio finale. La sezione programmazione è composta da 7 caselle con gettoni programmazione che cambiano ad ogni turno. In ogni round avrete a disposizione 3 movimenti con l'ingegnere per scegliere il programma per un bot.

La stazione sottomarina, ogni settore ha 7 zone colorate, 1 per ogni azione possibile. Nella casella di controllo centrale si piazza il bot che esegue l'azione e ora controlla quel settore. Questo è importantissimo per il conteggio dei PV. I portelli che collegano i vari settori, hanno valore da 0 a 2, è il costo in segnalini tempo, per spostare gli scienziati. La stazione di carico ospita i bots scacciati dalle caselle controllo, gli spazi sono limitati al N° di giocatori, quando si supera il limite, vi può rimanere solo 1 bot per giocatore. I rimossi tornano sulla plancia giocatore.

Plancia giocatore: in alto i 7 spazi programmazione, qui ci possono stare max 2 bot, se arriva un terzo, rimuoverne uno. Nel rettangolo azzurro la sequenza del turno, gli spazi per bots e sottomarini, questi si prendono e si mettono seguendo l'ordine numerico.

Laboratorio personale, si vedono indicate le quantità massime di ogni segnalino che si può tenere.

Il gioco dura 4 round nei quali, si svolgono turni finché tutti hanno passato, poi si calcola il punteggio intermedio, si prepara un nuovo round che si giocherà con l'ordine con cui i giocatori hanno passato, dopo il 4° conteggio intermedio ci sarà il conteggio finale.

Nel turno si sceglie tra 3 opzioni: A) programmare un bot B) eseguire un'azione C) passare.

Ricordate! Nel turno si può sempre deprogrammare un bot per ottenere 2 segnalini tempo.

- A) Per programmare ci sono 2 modi, muovendo in avanti di 1 casella l'ingegnere seguendo le frecce e piazzando il bot sullo spazio programmazione corrispondente alla casella, oppure 1 volta x turno, spendere 3 segnalini tempo per scegliere un programma qualsiasi. Piazzare un tempo sulla casella della plancia per ricordarsi di averlo fatto in questo round.
- B) Eseguire un'azione seguendo 3 passi: 1a, facoltativo, spostare lo scienziato in un altro settore pagando il tempo scritto sui portelli, 1b, piazzare lo scienziato nella zona colorata per cui è stato programmato il bot.
2, piazzare il bot programmato sulla casella di controllo centrale del settore. Se è occupata, spostare il bot presente nella stazione di carico.
3, eseguire l'azione.
- C) Passare, spostando l'ingegnere sulla prima casella passo disponibile.

Azioni:

- A) **Espandere laboratorio**, prendere il primo tassello e aggiungerlo al laboratorio, se sono presenti lettere, potete mettere 1 bot dalla riserva sulla casella di controllo di quel settore, spostando nella stazione di carico l'eventuale occupante. Un laboratorio completo vale 5 pv a fine partita.
- B) **Prendere cronometri**, tutti quelli presenti e comunque minimo 2, rispettando il limite del proprio laboratorio.
- C) **Prendere cristalli**, fino a capienza laboratorio.
- D) **Catturare piovre**, max N° nel laboratorio, si ottengono PV 1, 3, 6, 10, 15, 21, per 1 -6 piovre che tornano nella riserva.

- E)** Piazzare un sottomarino, max 1 per settore, nella prima casella disponibile da sx pagando il N° di tempi descritto. Riceve i PV al centro del tabellone. 5 PV a fine partita per averli piazzati tutti.
- F)** Prendere una carta ricerca, la prima presente, in base alla capienza laboratorio, riceve i PV al centro del tabellone. Non si possono mai scartare.
- G)** Programmare un bot, prendendo un bot dalla riserva.

Punteggio intermedio: si ottiene 1 tempo per sottomarino nella stazione.

PV, sommarli tutti prima di muovere il segnalpunti.

6 PV a chi ha la maggioranza di bot sulle caselle controllo dei settori, se pari, 3 PV a tutti i pareggi.

Esaminare il N° più alto tra i bot mancanti sopra una casella libera da sottomarini, si ottengono quei PV. Vedi esempio.

PV in base al N° di cristalli nella riserva.

PV negativi per il N° di piovre nei settori controllati dal giocatore.

Preparazione round successivo.

Stazione di ricerca.

Aggiungere 6 nuove carte Ricerca.

Aggiungere 6 espansioni di Laboratorio.

In base alla tessera centrale aggiungere Cristalli e Piovre, togliere i Tempi rimasti ed aggiungere i nuovi, rimuovere la tessera centrale.

Quartier generale.

Risistemare i segnalini turni in base alle caselle passo. Riportare indietro gli Ingegneri. Ridisporre i segnalini programmazione in base alla carta in cima al mazzetto e poi rimuoverla.

Punteggio finale. Non considerare più le linee rosse sul tracciato punteggio.

PV in base alle lettere diverse nel proprio laboratorio.

1 PV per Tempo risparmiato.

5 PV se i 6 sottomarini sono nella stazione.

5 PV se il laboratorio è completo.

Chi ha più PV vince, se pari, chi controlla più settori, poi chi ha più Cristalli, poi è pari.

SETUP

Mescolare le carte programma, in base alla prima piazzare i gettoni e poi scartarla.

1° giocatore a caso e gli altri a giro. La plancia piena di bots e sottomarini.

Le tessere centrali in base al N° di giocatori e in ordine crescente.

La carta preparazione, in base al N° di giocatori, illustra, sopra, cosa piazzare nei settori di partenza dei giocatori e sotto nei rimanenti. Nel proprio settore, un sottomarino nel primo spazio azzurro e l'ingegnere nello spazio azzurro.

In ogni settore una carta Ricerca e un'espansione di laboratorio.

Ogni giocatore con l'ingegnere vicino ad un portello a costo zero, riceve 3 Tempi, gli altri 4.

Un bot sulla casella programmazione uguale a quella del settore di partenza.

Spiegare le carte Ricerca.