



COMPETITION MANUAL
MANUALE DELLA COMPETIZIONE

NEVERMORE
GAMES®



Una Competizione Storica

Londra, 1873. La British Royal Academy per l'Esplorazione Spaziale è stata incaricata da Sua Maestà la Regina di lanciare una spedizione per Marte entro la fine dell'anno. Nei mesi a venire, l'Accademia terrà una competizione per trovare un talentuoso equipaggio per condurre la nave spaziale H.M.S. Victoria VII nel suo viaggio verso il grande pianeta rosso.

In qualità di uno dei più importanti Fisico-Meccanici dell'Impero britannico, sei stato invitato a competere per la posizione di Ingegnere Astronauta Reale. Dovrai dimostrare la tua intraprendenza, l'efficienza, la padronanza nei meccanismi, e l'ingegno per guadagnare il tuo posto nella storia. Buona fortuna a voi e buon viaggio.

L'Obiettivo

La British Royal Academy per l'Esplorazione Spaziale ha organizzato una competizione che incarna lo spirito di questa importante opportunità. Per poter essere vittoriosi, i partecipanti dovranno guadagnare il maggior numero possibile di Cogs.



© 2013 Nevermore Games, LLC
Un gioco di Ben Rosset
Illustrazioni di Bryan Fischer

Traduzione in Italiano di Francesco "ZeroCool" Neri



- A. Tabellone
Segnalini Prezzo (7)
Gettoni Componenti (7)
- B. Carte Scrap (8)
- C. Segnalino Primo Giocatore
- D. Carte Componente (56)
- E. Cogs (50)
20 x valore 1
10 x valore 5
20 x valore 10
- F. Segnalini Giocatore (12)
- G. Carte Meccanismo (10)

Anatomia di una Carta Meccanismo



Preparazione

Una volta che tutti i partecipanti sono arrivati, la competizione può iniziare. L'Accademia ha ritenuto opportuno che ogni concorrente inizi la gara con un numero minimo di materiali che essi troveranno necessari per competere. Seguite le istruzioni qui sotto per dare ad ogni partecipante la loro dotazione iniziale e poi la competizione può iniziare.

1. Consegna ad ogni concorrente due carte Scrap. Le carte Scrap in eccesso non saranno utilizzate e devono essere rimesse nella scatola.
2. Consegna un ammontare di 30 Cogs ad ogni concorrente e piazza quelli rimanenti in una riserva generale a fianco del tabellone. Questi Cogs saranno usati durante la competizione come valuta. I Cogs posseduti dai concorrenti sono una informazione pubblica e devono essere tenuti in modo che siano sempre visibili a tutti.
3. Piazza i Meccanismi che i concorrenti potranno costruire durante la competizione a fianco del tabellone. Vedi **Scegliere i Meccanismi** quando scegli i tuoi Meccanismi. Se è la tua prima competizione, usa i Meccanismi Iniziali (X-Ray Goggles, Difference Engine, Rocket Booster, Aether Drive).
4. Piazza a caso i 7 gettoni Componenti sui 7 spazi del tracciato Ordini negli spazi dove sono raffigurati i numeri. Vedi l'immagine sotto come esempio.
5. Piazza i segnalini Prezzo sulle rispettive righe della tabella, ognuno sullo spazio di valore 5. Vedi l'immagine sotto come esempio.
6. Mescola il mazzo delle carte Componente e distribuisci tre carte ad ogni concorrente. Queste carte possono essere viste dagli altri giocatori, ma devono essere tenute segrete durante la competizione. Piazza il resto del mazzo coperto a fianco del tabellone.
7. Pesca 8 carte Componente dalla cima del mazzo e piazzale scoperte in fila sul tavolo. Queste carte rappresentano i componenti che l'Accademia ha reso disponibili durante il primo round. Da adesso in poi, questa fila di carte sarà chiamata "il mercato."
8. Il segnalino Primo Giocatore viene dato al concorrente con il miglior accento inglese.

E adesso, la competizione può iniziare!



Le Regole

Nel tentativo di simulare il tipo di intraprendenza e posatezza necessaria per far parte di una grande missione del genere, l'Accademia ha formulato una serie di regole che ritiene forniranno un terreno adeguato per ingegnosi intrighi. Da una situazione del genere, sicuramente il migliore emergerà e verrà selezionato come membro dell'equipaggio. Queste regole sono vincolanti e sono le seguenti:

La competizione è formata da diversi round. Durante un round, i giocatori effettuano il loro turno, procedendo in senso orario. Durante il turno di un giocatore, egli potrà acquistare componenti dal mercato oppure passare. Qualche volta, durante il loro turno, i giocatori scelgono anche di costruire un Meccanismo. Un round termina quando tutti i componenti sul mercato sono stati acquistati oppure quando tutti i giocatori avranno passato. Vedi l'ultima pagina di questo regolamento per un riepilogo di un round e turno.

Giocare un Turno

Durante il tuo turno **devi** effettuare una Azione Primaria e **puoi** effettuare le Azioni Opzionali.

- **Azione Primaria** (deve essere fatta): Acquistare una carta Componente, o Passare.
- **Azioni Opzionali** (possono essere fatte): Costruire un Meccanismo e/o Disassemblare un Meccanismo che hai costruito in un turno precedente.

Azione Primaria: Acquistare o Passare

Come Azione Primaria obbligatoria, puoi acquistare 1 Componente dal mercato **oppure** Passare.

Acquistare un Componente

Scegli una carta Componente presente sul mercato e paga il relativo costo in Cogs. Poi aggiungi la carta alla tua mano. Non puoi andare a debito di Cogs o prenderne in prestito



In questo esempio dopo che un Ingranaggio è stato acquistato al costo 6 Cogs, il gettone relativo a questo componente viene spostato in cima alla fila dei gettoni sul tracciato Ordini.

dagli altri giocatori per poter pagare una carta Componente. **Immediatamente dopo aver acquistato il componente**, devi muovere il corrispondente gettone Componente in cima al fila dei gettoni Componente. Vedi pagina precedente per un esempio. **Nota:** *Se il gettone relativo al componente acquistato si trova già in cima alla fila, esso non viene mosso.*

Passare

Dichiara che passi il turno. Significa che non effettuerai alcun acquisto di componenti questo turno. Puoi comunque effettuare ancora le Azioni Opzionali. Quando sarà nuovamente il tuo turno, puoi riprendere il gioco normalmente, acquistando un componente oppure passare ancora a tuo piacere.

Azioni Opzionali: Costruire e Disassemblare un Meccanismo

Come Azioni Opzionali, puoi Costruire un Meccanismo e/o Disassemblare un Meccanismo che hai costruito in un turno precedente.

Costruire un Meccanismo

Costruire un Meccanismo ti permette di usufruire dell'abilità speciale descritta sulla carta Meccanismo. Dichiara quale Meccanismo costruisci e disponi, dalla tua mano, le carte Componente necessarie scoperte sul tavolo di fronte a te. Il Meccanismo adesso è costruito e funzionante. Quando costruisci un Meccanismo, piazza uno dei tuoi segnalini sopra di esso per indicare che è stato costruito da te. Solo i Meccanismi disponibili disposti durante la preparazione possono essere costruiti (vedi **Preparazione**).



Disassemblare un Meccanismo

Dichiara che Disassembli un Meccanismo. Rimetti le relative carte Componente nella tua mano. Questo Meccanismo adesso è disassemblato e cessa di funzionare.

Le seguenti regole si applicano per costruire e disassemblare un Meccanismo:

- Puoi Costruire un Meccanismo solo per turno.
- Puoi Disassemblare un Meccanismo solo per turno.
- Più di un giocatore può Costruire lo **stesso Meccanismo contemporaneamente**.
- Puoi Costruire o Disassemblare un Meccanismo in qualsiasi momento durante il tuo turno.
- Non puoi Costruire e Disassemblare lo stesso Meccanismo nel medesimo turno.
- **Puoi avere solo un Meccanismo costruito alla volta** a meno che non sia indicato diversamente sulla carta Meccanismo.
- Puoi Costruire o Disassemblare i Meccanismi solo durante un tuo turno, mai fra i round.
- Le carte Scrap non possono essere usate per sostituire le carte Componente quando costruisci un Meccanismo.



Fine del Round

Un round termina quando si verifica una delle seguenti condizioni:

- Tutte le carte Componente sul mercato sono state acquistate. Il giocatore attivo termina comunque il proprio turno.
- Tutti i concorrenti hanno passato il turno. Le carte Componente rimaste restano sul mercato anche all'inizio del round successivo.

Una volta che il round è terminato, l'Accademia aggiusta i prezzi dei componenti. Ai concorrenti viene data anche l'opportunità di vendere dei set di componenti, seguendo i punti indicati di seguito:

1. Aggiustare i Prezzi dei Componenti

Decrementa di 1 Cogs il valore degli **ultimi tre** componenti della fila sul tracciato Ordini. Incrementa di 1 Cogs il valore dei **primi tre** componenti della fila sul tracciato Ordini. Questo significa che un componente, il quarto sul tracciato Ordini, non avrà il relativo valore modificato. Dopo che hai aggiustato il valore di un componente, sposta il relativo gettone sul primo spazio libero a partire da sinistra del tracciato Ordini (vedi esempio sotto).



Il gettone del componente Aether Tube è l'ultimo della fila sul tracciato Ordini, quindi viene spostato sul primo spazio da sinistra del tracciato, e il relativo prezzo viene decrementato di 1.

Eccezione circa l'aggiustamento finale dei prezzi: Dopo l'ultimo round di gioco, il prezzo di ogni componente può solo salire di valore se tale componente è **stato acquistato durante l'ultimo round** giocato. Per i tre componenti in fondo alla fila sul tracciato, il relativo prezzo sarà decrementato di 1 normalmente se non sono stati acquistati nel round appena concluso.

1. Vendere Set di Componenti

A partire dal Primo Giocatore del round e proseguendo secondo l'ordine di turno, i concorrenti possono vendere un qualsiasi numero di set di componenti ricevendo il relativo valore corrente in Cogs. Un set è composto da **3 o più** carte Componente di un singolo tipo. *Per esempio, se Edward vendesse un set di 4 carte Aether Tube, il cui prezzo attuale è di 6 Cogs, egli guadagnerebbe 24 Cogs.*

Una carta Scrap può essere usata per rimpiazzare un'altra singola carta Componente in un set, ma le carte Scrap **hanno sempre un valore di zero**. *Per esempio, se Natalie vendesse un set di 2 carte Wire il cui prezzo corrente è 4, abbinandoci una carta Scrap, guadagnerebbe un totale di 8 Cogs.*

Alcune note: Puoi usare entrambe le tue carte Scrap come parte dello stesso set. Le carte Componente vendute sono scartate in una pila di scarti comune, e i giocatori non possono consultare la pila degli scarti.

Al Prezzo di 7 Cogs, un Set formato da 3 carte Lens viene venduto per 21 Cogs.

Venduto per **21** Cogs

Al Prezzo di 7 Cogs, un Set formato da 2 carte Lens e 1 carta Scrap viene venduto per 14 Cogs.

Venduto per **14** Cogs

3. Rifornimento

Delle nuove carte Componente vengono aggiunte al mercato pescandole dal mazzo, finché non ci sono nuovamente 8 carte disponibili oppure finché non termina il mazzo. Un nuovo round viene sempre giocato finché rimane almeno una carta nel mazzo da poter mettere sul mercato. Se non ci sono più carte nel mazzo, la competizione termina (vedi **Termine della Competizione**).

4. Passare il segnalino di Primo Giocatore

Il concorrente con il segnalino di Primo Giocatore lo passa al giocatore alla sua sinistra.

Termine della Competizione

La competizione termina quando si verifica una delle seguenti condizioni:

- Non ci sono più carte Componente rimaste nel mazzo quando devi rifornire il mercato
OPPURE
- Nessun concorrente acquista componenti dal mercato per due round consecutivi.

Nota: In entrambi i casi, accertati di **aggiustare i prezzi e vendere i set dopo l'ultimo round.**

Al termine della competizione, il concorrente che ha accumulato il maggior valore di Cogs è il vincitore. Qualsiasi componente invenduto rimasto nella mano di un concorrente o Meccanismo costruito sul tavolo non ha valore (**salvo se diversamente indicato sulla carta Meccanismo**). Se c'è un pareggio, esso viene spezzato in favore del concorrente che è rimasto con meno carte Componente nella sua mano. Se c'è ancora un pareggio, esso viene spezzato in favore del concorrente più vicino in senso orario al primo giocatore dell'ultimo round giocato.



Scegliere i Meccanismi

Mars Needs Mechanics dispone di una vasta serie di carte Meccanismo per fornire una elevata rigiocabilità. Ai giocatori inesperti e a quelli che lo giocano per la prima volta, si consiglia di utilizzare il set di carte Meccanismo iniziali: X-Ray Goggles, Aether Drive, Rocket Booster, e Difference Engine. Questa combinazione di carte Meccanismo offre un'esperienza completa che è ottimale per apprendere i dettagli del gioco.

I giocatori esperti sono invitati a mescolare le altre carte Meccanismo con le carte Meccanismo iniziali, esplorando così diverse combinazioni, ed anche a scegliere le carte Meccanismo per espandere la rigiocabilità. Si raccomanda di limitare il numero di carte Meccanismo disponibili durante il gioco a quattro o cinque, ma sentitevi pure liberi di provare altre combinazioni. Inoltre, i giocatori esperti dovrebbero provare la carta Automaton in aggiunta a qualsiasi altro Meccanismo presente in gioco.

Suggerimento dal creatore del Gioco

Mars Needs Mechanics è basato sulla tempistica. Fai attenzione ai componenti che sono disponibili ogni round per poter conoscere quando vendere i tuoi. Alcune volte è più redditizio tenerli in mano ancora un po' se ve ne sono ancora nel mazzo.

Sempre sulla tempistica, se desideri che un componente salga di prezzo, dovresti comprarlo verso la fine round, quando sarà più difficile che venga superato sul tracciato degli Ordini. I componenti che vengono acquistati per prima, di solito alla fine del round scendono di valore, ma non sempre.

Passare può essere un'azione molto utile, ma non dimenticare che se tutti i giocatori dopo di te passano anche loro il round termina. Questa è una vera insidia!

Non dimenticare di disassemblare i Meccanismi prima della fine del round se pensi di vendere i relativi componenti, perché non puoi farlo fra un round e l'altro.

Anche se le carte Scrap sono molto utili, non venderle troppo presto. Ne puoi avere solo due, e saranno ancora più utili verso la fine del gioco.

Ed infine, ma non meno importante, non costruire l'Automation troppo presto! Probabilmente ti lascerà la mano vuota, senza molte possibilità di accumulare Cogs, ed inoltre non può essere disassemblato una volta costruito. Ricorda di aspettare a provare la carta Automation solo dopo aver accumulato l'esperienza di qualche partita.

Crediti e Ringraziamenti

Il creatore del gioco desidera ringraziare Justin Schauble, Mike Swiryn, Nick Ferris, Labyrinth Game Shop (Washington, D.C.), e il Table Treasure Games Design Group.

Il creatore del gioco e l'editore desidera ringraziare i playtesters: Josh Tempkin, Eli Persky, Chuck Hughes, Kristin Lehner, Page Vest, Justin Bryson, Kevin Marshall, Kirstin Davidson, Jayson Brown e Sara Bunn.



Un ringraziamento speciale a John Moller e l'Unpub Program per aver sviluppato questa fantastica comunità di designers emergenti.

Un ringraziamento speciale a Tim Seitz per averci nutrito di questa furia appassionata nel voler vincere i giochi.

Senza il supporto della comunità su Kickstareter non avremmo mai potuto pubblicare questo gioco. Grazie a tutti i nostri backers per i loro suggerimenti, pazienza, e supporto. Noi continueremo a fornirvi giochi di strategia di qualità finché ci supporterete. Grazie.

Sommario di un Turno

Giocare un Turno

Durante il tuo turno **devi** effettuare una Azione Primaria e **puoi** effettuare le Azioni Opzionali.

- **Azione Primaria** (deve essere fatta): Acquistare una carta Componente, o Passare.
- **Azioni Opzionali** (possono essere fatte): Costruire un Meccanismo e/o Disassemblare un Meccanismo che hai costruito in un turno precedente.

Fine di un Round

Un round termina quando si verifica una delle seguenti condizioni:

- Tutte le carte Componente sul mercato sono state acquistate. Il giocatore attivo termina comunque il proprio turno.
- Tutti i concorrenti hanno passato il turno. Le carte Componente rimaste restano sul mercato anche all'inizio del round successivo.

Una volta che un round è terminato, segui i seguenti punti:

1. Aggiustare il Prezzo dei Componenti

Decrementa di 1 Cogs il valore degli **ultimi tre** componenti della fila sul tracciato Ordini. Incrementa di 1 Cogs il valore dei **primi tre** componenti della fila sul tracciato Ordini. Questo significa che un componente, il quarto sul tracciato Ordini, non avrà il relativo valore modificato.

2. Vendere Set di Componenti

I concorrenti possono vendere un qualsiasi numero di set di componenti ricevendo il relativo valore corrente in Cogs. Un set è composto da **3 o più** carte Componente di un singolo tipo. Una carta Scrap può sostituire una qualsiasi carta Componente all'interno di un Set, ma hanno un valore pari a zero.

3. Rifornamento

Delle nuove carte Componente vengono aggiunte al mercato pescandole dal mazzo, finché non ci sono nuovamente 8 carte disponibili oppure finché non termina il mazzo.

4. Passare il segnalino di Primo Giocatore

Il concorrente con il segnalino di Primo Giocatore lo passa al giocatore alla sua sinistra.



NEVERMOREGAMES.COM

Hai domande sulle regole?
Scannerizza il QR Code qui a
fianco o visita il sito
www.nevermoregames.com

