



# Mission: **PIANETA ROSSO**

**Un Gioco di  
Bruno Faidutti & Bruno Cathala  
Da 3 a 5 giocatori.**



1888... Gli ultimi rapporti delle sonde automatiche inviate sul pianeta rosso sono formali. Il sottosuolo cela delle risorse inestimabili. In particolar modo, sono stati scoperti due nuovi minerali:

- Il Celerium, nuovo elemento della classificazione periodica, dalle proprietà stupefacenti: gli scienziati intendono poter utilizzarlo come combustibile in un motore per moltiplicare per mille la sua potenza, e dunque spianare la strada verso le stelle.

- Il Sylvanite, materiale più duro di tutto ciò che è conosciuto sulla Terra...

È stata confermata anche la presenza di ghiaccio il cui utilizzo dovrebbe permettere di ricreare un'atmosfera su Marte, e dunque di colonizzare il pianeta. Alla testa della vostra compagnia mineraria, sta a voi sfruttare al meglio queste risorse prendendo il controllo dei differenti giacimenti ripartiti sul pianeta rosso. Da allora, una sola parola d'ordine:

**Obiettivo Marte!**

## Materiale

- 1 mappa di gioco circolare "Marte", divisa in 10 zone. **1**
- 20 tessere destinazione. **2**
- 14 tessere risorse. **3**
- 70 gettoni punteggio. **4**
- 24 carte "evento". **5**
- 34 navicelle. **6**
- 5 serie di 22 pedine astronauta in legno (chiamate astronauti di seguito nelle regole), del colore dei giocatori. **7**
- 5 mazzi da 9 carte "personaggio", del colore dei giocatori. **8**
- Una zona di partenza per gestire l'avanzamento di turni di gioco. **9**
- Due pedine speciali (una medaglia "primo giocatore" ed un indicatore di turno). **10 11**

## Preparazione

- Marte viene piazzato al centro del tavolo.
- La zona di partenza va messa accanto, verso Marte, con la pedina indicatore di turno sulla casella 1.
- Le 14 tessere risorsa sono mescolate e messe coperte accanto all'area di gioco.
- Le 20 tessere destinazione sono piazzate, scoperte, accanto all'area di gioco.
- Ogni giocatore prende una serie di astronauti (la sua riserva), ed un mazzo di carte del suo colore.



**6** Le navicelle sono mescolate, coperte, e collocate in un mazzo. Si girano tante navicelle quanti sono i giocatori e si mettono a fianco l'una con l'altra sulla zona di partenza.

**7** Un giocatore prende nel suo pugno un astronauta di ogni giocatore. Questi astronauti sono presi poi uno dopo l'altro per essere messi in modo casuale, uno su

ciascuna delle navicelle che sono state girate precedentemente.

**8** Il giocatore il cui astronauta è stato pescato per primo riceve la medaglia di primo giocatore.

**9** Le carte "evento" sono mescolate e distribuite, tre per ogni giocatore. Ciascuno guarda le sue carte, sceglie una carta "bonus" che custodisce segretamente, e rende le altre due carte. Se un giocatore riceve solamente delle carte "scoperta", le mostra, le restituisce



e riceve tre nuove carte, finché non abbia almeno una carta "bonus."

- ⚙ Le carte "evento" restanti e le carte rese dai giocatori sono mescolate e collocate in un mazzo per le pescate, coperte, accanto a Marte.



### **3) Imbarco e decollo**

Il giocatore che ha la medaglia del primo giocatore chiama i personaggi, sempre giocati nello stesso ordine, dal n° 1 (reclutatore) al n°9 (pilota).



## **Il turno di gioco**

Ogni turno di gioco si articola in cinque fasi:

- 1) Pesca di nuove navicelle.**
- 2) Scelta dei personaggi.**
- 3) Imbarco e decollo.**
- 4) Arrivo delle navicelle.**
- 5) Fine del turno.**

### **1) Pesca di nuove navicelle**

Le navicelle che sono partite per Marte nel turno precedente sono sostituite dalle prime navicelle del mazzo. Questo non capita mai al primo turno.

Se il mazzo delle navicelle è esaurito, le navicelle scartate si mescolano per costituire un nuovo mazzo.



### **2) Scelta dei personaggi**

Ogni giocatore sceglie una delle carte "personaggio" chi gli restano e la gioca, coperta, davanti a lui.

Quando un personaggio è chiamato, tutti i giocatori che hanno giocato questo personaggio lo rivelano e giocano il loro turno effettuando la o le azioni possibili indicate sulla carta. Se due o più giocatori hanno giocato lo stesso personaggio, giocano in senso orario, cominciando dal giocatore che ha la medaglia del primo giocatore, o dal primo giocatore che è alla sua sinistra. Se il personaggio chiamato non è stato scelto da nessun giocatore, si passa al personaggio seguente.

*Nota importante:  
solo l'operatore turistico perde il suo turno se non può effettuare interamente la sua azione quando viene il suo turno. Il militare non piazza nessun astronauta se non può piazzarne due, ma non perde il resto del suo turno. Gli altri personaggi possono piazzare solamente una parte degli astronauti ai quali hanno diritto, o fare solamente tutto o parte delle azioni alle quali hanno diritto.*



Si procede così finché tutti i giocatori non hanno giocato.

Le navicelle con pilotaggio manuale non hanno una destinazione determinata in anticipo.

Quando un giocatore piazza il primo astronauta in una tale navicella, piazza anche una tessera di destinazione di sua scelta.



Una navetta è completa quando si trovano a bordo tanti astronauti quanti ne sono indicati sulla navicella. La navicella allora decolla. È spostata verso Marte, con sopra gli astronauti. Non si possono più piazzare astronauti su questa navicella.

Dopo che un giocatore ha giocato, scarta il suo personaggio, coperto. Non potrà più giocare questo personaggio nei turni seguenti, almeno finché non gioca il suo reclutatore.

#### **4) Arrivo delle navicelle**

Tutte le navicelle che sono decollate durante questo turno arrivano su Marte.

Tutti gli astronauti che si trovano su una navicella che è decollata sono piazzati sulla zona di atterraggio della navicella indicata dalla tessera di destinazione o dalla navicella se non c'è il gettone di destinazione piazzato sopra.

Quando una navicella sbarca su una zona ancora inesplorata, una tessera di risorse è pescata a caso, e messa scoperta sulla zona,

per indicare la risorsa naturale disponibile su questa zona.

Le tessere di destinazione delle navicelle avendo atterrato sono di nuovo disponibili. Le navicelle sono scartate ora.

#### **5) Fine del turno**

Il giocatore che ha giocato per ultimo questo turno prende la medaglia del primo giocatore.

L'indicatore del turno viene avanzato di una casella sulla zona di partenza.



**Alla fine del 5° turno**, su ogni zona di Marte, il giocatore che ha più astronauti riceve 1 gettone di punteggio della risorsa corrispondente. In caso di primi ex æquo, il gettone è piazzato sulla zona, e sarà aggiunto a quelli distribuiti alla fine dell' 8° turno.

**Alla fine dell' 8° turno**, su ogni zona di Marte, si aggiungono due gettoni punteggio della risorsa corrispondente.

Il giocatore che ha più astronauti riceve poi tutti i gettoni punteggio che si trovano sulla zona (i due piazzati questo turno ed in più, talvolta, un gettone restante del 5° turno). Dei primi ex æquo si dividono i gettoni in parti uguali, il resto della divisione è lasciata eventualmente sulla zona per essere aggiunta a quelli distribuiti alla fine del 10° ed ultimo turno.

#### **Fine del gioco**

La partita si conclude alla fine del 10° turno di gioco. Le carte "scoperta" trovandosi su



delle zone di Marte sono rivelate, e si effettuata eventualmente la distribuzione dei gettoni punteggio ed il calcolo dei punteggi finali.

Su ogni zona di Marte, si aggiungono tre gettoni punteggio della risorsa corrispondente. Il giocatore che ha più astronauti riceve poi tutti i gettoni punteggio che si trovano sulla zona (i tre piazzati questo turno più, talvolta, dei gettoni che restano dall'8° turno). I primi a ex æquo si dividono i gettoni in parti uguali, il resto della divisione sarà abbandonata eventualmente per sempre.

Le carte "bonus" valgono dei punti per i giocatori che li possiedono. Alcune valgono dei punti soltanto se il giocatore soddisfa delle condizioni particolari.

Ciascuno calcola allora il suo punteggio in questo modo:

- Il valore di tutti i suoi gettoni punteggio.
- +9 punti di "bonus" per il giocatore che ha la maggioranza di gettoni di ghiaccio. Questo bonus è diviso eventualmente (arrotondando per difetto), tra gli ex æquo.
- + bonus eventuali delle carte "bonus" e "scoperta."

## Gettoni Risorsa

Quando un astronauta penetra su una zona inesplorata di Marte dove non si trovano ancora gettoni risorsa, si pesca un gettone risorsa e si piazza,



scoperto, su questa zona. Non importa che l'astronauta sia arrivato con una navicella, o a causa della abilità speciale dell'esploratore. Il gettone resta poi visibile fino alla fine della partita.

## Garte "Evento"



Quando un giocatore con lo Scienziato pesca una carta bonus, egli la tiene segreta per tutto il resto della partita.

Quando un giocatore con lo Scienziato pesca una carta "Scoperta", la guarda in segreto, e la piazza coperta accanto ad una delle sei aree esterne di Marte. Una carta "Scoperta" non può essere giocata su di una delle aree centrali di Marte.

Ci può essere soltanto una carta "Scoperta" su ogni aree esterna di Marte, ed è proibito giocare una carta "Scoperta" dove c'è ne già una. Se le sei aree esterne di Marte hanno già delle carte "Scoperta", allora il giocatore scarta la carta "Scoperta" che ha pescato, e può guardare una carta "Scoperta" che si trova già su Marte.



*Importante: quando una carta "bonus" indica delle zone di Marte da controllare, bisogna tenere conto delle zone rosse e non delle zone ocra.*



## Capacità dei personaggi

**1**

### REGLUTATORE

Piazzate 1 astronauta della vostra riserva in una navicella E riprendete in mano tutte le vostre carte personaggi (compreso il reclutatore).



**2**

### ESPLORATORE

Piazzate 1 astronauta della vostra riserva in una navicella ED effettuate fino a 3 spostamenti su Marte. Ogni spostamento consiste nel far passare una pedina di una zona ad una zona vicina. Potete spostare più volte la stessa pedina.



**3**

### SGIENZIATO

Piazzate 2 astronauti della vostra riserva, divisi in una o due navicelle E poi pescate un carta evento, o prendete visione di una carta scoperta già in gioco.



**4**

### AGENTE SEGRETO

Piazzate 2 astronauti della vostra riserva, uno ciascuno in due navicelle differenti E fate decollare immediatamente una navicella ancora incompleta alla quale mancano uno o più astronauti.



**5**

### TERRORISTA

Piazzate 1 astronauta della vostra riserva in una navicella E distruggete una navicella al suolo e tutti i suoi occupanti (può essere una navicella vuota o ancora incompleta). Questa navicella è scartata e gli astronauti che si trovavano sopra sono ritirati del gioco.



**6**

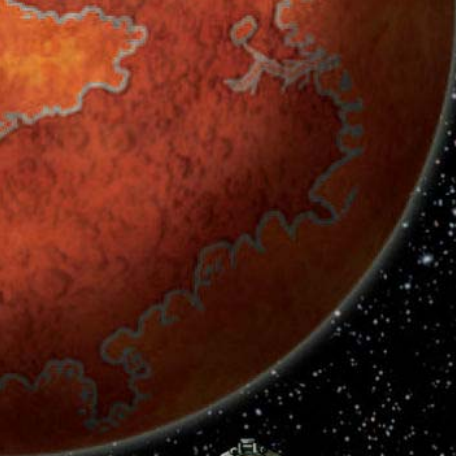
### DONNA FATALE

Piazzate 1 astronauta della vostra riserva in una navicella E sostituite 1 astronauta avversario con uno dei vostri in una zona di Marte o una navicella (non importa se sia decollata o no) dove avete almeno 1 astronauta. L'astronauta sostituito è ritirato del gioco e conta come una perdita.



**7**

**2**



## 8 SOLDATO

Piazzate 2 astronauti della vostra riserva nella stessa navicella (se è impossibile, non ne piazzate nessuno) E distruggete 1 astronauta in una zona esterna di Marte. Gli astronauti che si trovano su Mare Tyrrhenum, Tritonis Sinus e Valles Marineris non possono essere presi come bersaglio dunque.



## 7 OPERATORE TURISTIGO

Piazzate 3 astronauti della vostra riserva nella stessa navicella. Se non c'è navicella con almeno 3 posti liberi quando è il vostro turno, non fate niente.



## 9 PILOTA

Piazzate 2 astronauti della vostra riserva divisi in una o due navicelle E cambiate la destinazione di una navicella, che abbia decollato o no. Piazzate una tessera destinazione tra quelle disponibili. Se ci fosse già una tessera di destinazione sulla navicella scelta, fate uno scambio.



*Missione: Pianeta Rosso* è un gioco di Bruno Faidutti & Bruno Cathala, edito dalla Asmodée Editions ed illustrato da Christophe Madura. Potete trovare tutte le informazioni su:

[www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)

 **La Tana  
dei Goblin**  
[www.goblins.net](http://www.goblins.net)

Traduzione curata da: **Morpheus**  
Impaginazione e grafica: **Dominex**

