

MATT WORDEN

SPACE MISSION



SPACE MISSION

Un'avventura emozionante nello spazio di Matt Worden per 2 - 5 astronauti a partire dai 10 anni.

Materiale da gioco

- 12 pianeti
- 1 Jump Gate
- 5 astronavi nei 5 colori dei giocatori
- 60 carte
- 6 carte panoramiche
- 100 sonde/chip di stazioni spaziali nei 5 colori dei giocatori
- 64 piastrine di pianeti (48 piastrine a punto e 16 piastrine Space)



Storia del gioco

A.D. 2342 ... La scienza ha fatto dei passi da gigante. Con l'invenzione del Jump Gate le astronavi possono raggiungere in modo rapido pianeti e galassie molto distanti. Adesso sta a voi piloti coraggiosi con le vostre astronavi, scoprire i mondi che nessun uomo ha mai visto. Partite alla ricerca di materie prime e fama per esplorare i pianeti finora sconosciuti. L'equipaggio è pronto e l'astronave pronta al decollo – allacciate le cinture, scegliete le coordinate di un pianeta con „NavComps“ e sfruttate il Jump Gate per scoprire spazi lontani ...

Obiettivo del gioco

I giocatori sono dei piloti che con le astronavi scoprono nuovi pianeti. Le carte forniscono le coordinate per saltare nei pianeti attraverso il Jump Gate, per scansionarli ed esplorarli. Non appena su un pianeta si costruisce una stazione spaziale è possibile procedere con l'esplorazione per vedere cosa c'è su quel pianeta e per raccogliere le importanti piastrine punti.

Alla fine della partita i giocatori ricevono dei punti per le piastrine punto raccolte e per le stazioni spaziali costruite. Ma attenti: Ognuno nella Space Mission segue il suo proprio obiettivo ...

Preparazione del gioco

Il Jump Gate viene posizionato al centro del tavolo. I pianeti vengono mescolati. 8 pianeti vengono posizionati in modo casuale come illustrato nella figura a destra attorno al Jump Gate. Gli altri 4 pianeti vengono rimessi nella scatola e non sono necessari per questa partita. Le piastrine dei pianeti vengono mescolate in modo coperto e distribuite in modo uniforme in modo tale che su ogni pianeta sia presente una pila con 8 piastrine coperte.



Ogni giocatore riceve un'astronave e tutti i chip del suo colore. Le astronavi dei giocatori vengono posizionate sul Jump Gate. Le carte vengono mescolate in modo coperto. Ogni giocatore riceve 5 carte in mano.

Le altre carte formano il pozzetto coperto. Inizia chi per ultimo è riuscito a raggiungere un'astronave. Altrimenti può iniziare anche il giocatore più piccolo.

Carte

Sulle carte sono presenti 2 coordinate. Il giocatore deve scegliere **una** di queste coordinate. Il **blu** rappresenta il Jump, il **verde** la scansione e l'**arancione** l'esplorazione. Un „?” è considerato un Jolly. Il giocatore può scegliere un numero a piacere del relativo colore.

Coordinata Jump:
Grazie alla coordinata Jump il giocatore può saltare verso il pianeta con la coordinata Jump. Qui un pianeta con un 3.

Coordinata Scan:
Per la scansione il giocatore necessita la relativa coordinata di scansione del pianeta. Qui un 2.

Coordinate di atterraggio:
Ogni pianeta possiede 2 coordinate di atterraggio. Il giocatore necessita 2 carte con le coordinate di atterraggio coincidenti per poter atterrare sul pianeta.



Procedimento della partita

La partita si svolge su più giri ed in senso orario. A partire dal giocatore iniziale, ogni giocatore esegue **sempre 2 azioni** per ogni suo turno. Il giocatore può eseguire le azioni in una **sequenza a scelta** (anche due volte la stessa azione).

Il giocatore di turno può scegliere tra le seguenti **6 azioni**:



1.) Rifornimento carte:

Il giocatore può incrementare le sue carte **di altre 5**. Solo in questo modo i giocatori possono prendere nuove carte. *Prima di prendere le carte il giocatore può scartare tutte le carte possibili.*



2.) Jump:

Per poter eseguire un passaggio con la propria astronave da un pianeta ad un **altro** a scelta è necessario che il giocatore con la coordinata Jump scarti la carta con il pianeta di destinazione. Posiziona la carta sulla pila e l'astronave sul pianeta. Poiché utilizza il Jump Gate, posiziona successivamente una delle sue chip con il lato della sonda verso l'alto sul Jump Gate.

ESEMPIO: Con un 1 blu, il giocatore ha la possibilità di saltare con la sua astronave su uno dei due pianeti con la coordinata Jump 1 (Freezer o Hazard). Scarta la sua carta, posiziona un chip sonda sul Jump Gate e posiziona la sua astronave sul nuovo pianeta.



3.) Volo:

Con la sua astronave un giocatore può volare dal pianeta attuale ad uno dei due pianeti vicini senza dover scartare una carta e consegnarla. Prende la sua astronave e la posiziona su un pianeta vicino. *Per un volo verso il pianeta vicino, il Jump Gate non viene utilizzato e pertanto sul Jump Gate non viene posizionato alcun chip di sonda.*



I due pianeti vicini del pianeta Hazard sono Green Heggat e Ruby Red.

Le azioni seguenti il giocatore le può eseguire solo sul pianeta sul quale si trova la sua astronave!



4.) Scansione:

Con la scansione un giocatore può „prenotarsi“ una piastrina (questa la riceve non appena ha esplorato il pianeta). **Possano essere scansionati solo i pianeti inesplorati** (quindi pianeti sui quali non è presente ancora alcuna stazione spaziale). Il giocatore scarta quindi una carta con la coordinata di scansione del pianeta. Durante la scansione il giocatore prende la pila con le piastrine dei pianeti e sceglie una piastrina a punto a sua scelta. Posiziona la piastrina scelta coperta accanto al pianeta e la contrassegna con uno dei suoi chip sonda. Quando il pianeta viene successivamente esplorato, tutti i giocatori ricevono le piastrine da loro scansionate di questo pianeta.



Chip sonda sulla piastrina pianeta



Qualora il pianeta non dovesse essere esplorato fino alla fine della partita, nessun giocatore riceve le piastrine scansionate.

Durante la partita il giocatore non può guardare le piastrine scansionate.



5.) Esplorare:

Il presupposto per poter esplorare un pianeta è che il giocatore abbia scansionato il pianeta già in precedenza. Fino a quando un giocatore non ha scansionato un pianeta, **non** lo potrà esplorare. Ogni pianeta può essere esplorato sempre **da un solo giocatore** (pertanto questa azione può essere eseguita solo se nessun altro giocatore abbia esplorato il pianeta ed il campo di atterraggio è ancora libero). Un pianeta viene esplorato nel modo seguente:

- Il giocatore scarta **2 carte** con le due relative coordinate di atterraggio del pianeta sul quale attualmente si trova la sua astronave.



Campo di atterraggio con stazione spaziale

- Successivamente posiziona una stazione spaziale propria sul campo di atterraggio del pianeta per indicare chi ha esplorato questo pianeta.

- Le piastrine scansionate (riservate) vengono distribuite ai giocatori (anche agli altri) che hanno contrassegnato le piastrine con le loro sonde. Le chip delle sonde rientrano tra la riserva dei giocatori.

- Il giocatore che ha esplorato il pianeta a questo punto sceglie dalla pila una piastrina a punto a sua scelta. Le altre piastrine le posiziona nuovamente capovolte sul pianeta.



6.) Scoprire:

Quando un giocatore si trova con la sua astronave su un pianeta già esplorato (riconoscibile dalla **stazione spaziale sul campo di atterraggio**), può usare l'azione **Scoprire**. Prende da questo pianeta una piastrina punto a sua scelta e posiziona le restanti piastrine coperte sul pianeta. A tal proposito non è importante chi abbia costruito la stazione spaziale. Per questa azione non è necessaria alcuna carta! Se sul pianeta non è ancora presente alcuna stazione spaziale, questa azione non deve essere eseguita. Quando un giocatore decide di eseguire questa azione, questo **deve** prendere anche una piastrina.

Le carte scartate vengono raccolte su una pila di carte scartate. Quando le carte del pozzetto sono finite, viene mescolata la pila delle carte scartate ed usata come nuovo pozzetto coperto. Tutte le piastrine che ricevono i giocatori devono essere messe coperte davanti a se. Il possessore delle piastrine ovviamente ha la possibilità di poterle guardare in qualsiasi momento.



ATTENZIONE! Ogni volta dopo aver preso una piastrina siano disponibili solo piastrine Space, queste devono essere scoperte.

Eccezione: Qualora si dovesse verificare il caso raro che un giocatore durante la scansione di un pianeta trovi solo piastrine Space, non prende nulla e scopre le piastrine. Qualora un giocatore dovesse esplorare un pianeta sul quale sono già scoperte delle piastrine Space, per l'esplorazione non può prendere alcuna piastrina.

Fine del gioco

La partita termina non appena sia stato scoperto il seguente numero di piastrine Space:

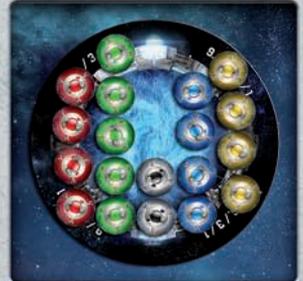
con 2 giocatori almeno 6 piastrine Space
 con 3 giocatori almeno 8 piastrine Space
 con 4 giocatori almeno 10 piastrine Space
 con 5 giocatori almeno 12 piastrine Space.

Il giro in corso viene terminato in modo tale che tutti i giocatori abbiano avuto la possibilità di aver fatto lo stesso numero di mosse. Le piastrine scansionate di pianeti inesplorati **non** vengono distribuiti ai giocatori. A questo punto il punteggio.

Punteggio

Jump Gate

Il giocatore con il maggior numero di sonde sul Jump Gate ottiene 9 punti, il secondo 6 punti, quindi 3 ed 1 punto. Qualora due o più giocatori abbiano lo stesso numero di sonde sul Jump Gate, i giocatori ricevono i relativi punti. I punti degli altri classificati non vengono assegnati. Nell'esempio accanto il verde riceve 9 punti. Il rosso, blu e giallo sono tutti al 2° posto e ricevono rispettivamente 6 punti. Poiché non esiste alcun 3° e 4° posto, il nero non riceve alcun punto.



Stazione spaziale

Ogni giocatore riceve 3 punti per ogni stazione spaziale costruita su un pianeta.

Piastrine punto

Minerali, alieni, materia, acqua e medaglia sono **piastrine punto**. I punti vengono assegnati ai giocatori nel modo seguente:



Minerali (16x): I minerali esistono nei colori rosso, lilla, verde e blu. Il punteggio complessivo per i minerali di un giocatore risulta dal numero complessivo di tutte le sue piastrine di minerali moltiplicato per il numero della maggior parte di minerali di un colore. Il giocatore conta i suoi minerali (ad esempio 3 rossi, 2 blu e 2 verdi = 7 minerali). Quindi conta il colore maggiormente presente (qui 3 rossi). Adesso moltiplica i due numeri e giunge al punteggio (qui $7 \times 3 = 21$ punti).



Alieni (10x): Esistono due tipi di alieni di due colori. Il numero complessivo del punteggio per tutti gli alieni di un giocatore viene calcolato come per i minerali. Il numero totale di tutte le sue piastrine di alieni moltiplicato per i giocatori con il numero della maggior parte di alieni di un colore. Quindi ad es. nel caso di 4 alieni marroni e 2 blu il conteggio è di $6 \times 4 = 24$ punti.



Materia (8x): Sui pianeti è presente sia della materia verde che blu. Una coppia composta da una piastrina verde ed una materia blu determina **7 punti**. Una singola materia non sufficiente per una coppia, vale rispettivamente 2 punti.



Acqua (8x): L'acqua anche in futuro è un bene scarso. Per le piastrine di acqua il giocatore riceve punti in base al numero complessivo delle sue piastrine di acqua raccolte:

- 1 piastrina = 2 punti
- 2 piastrine = 5 punti
- 3 piastrine = 9 punti
- 4 piastrine = 14 punti

Se un giocatore riesce ad accumulare più di 4 piastrine di acqua, riceve 14 punti per 4 piastrine e quindi i punti per i restanti in base alla tabella. Nel caso di 6 piastrine di acqua riceve quindi ad es. $14 + 5 = 19$ punti.



Medaglia (6x): Per ogni piastrina medaglia si ricevono 3 punti.

Piastrine Space



Space (16x): Le piastrine Space **non sono piastrine punti** e non devono essere prese in mano da nessun giocatore. Qualora un giocatore lo dovesse comunque fare, riceve 10 punti in meno. Se un giocatore su un pianeta prende l'ultima piastrina punto ed in una pila restano solo piastrine Space, il giocatore **deve** scoprirle.

Vincitore della partita

Il giocatore con il maggior punteggio entrerà nella storia come il partecipante più coraggioso e di successo della Space Mission. Qualora più giocatori abbiano lo stesso punteggio, vince colui che ha costruito il maggior numero di stazioni spaziali. Se anche in questo caso ci dovesse essere un pareggio, ci sarà più di un vincitore.