

A vibrant cosmic scene featuring a bright yellow star at the center, surrounded by colorful nebulae in shades of blue, orange, and red. Several planets are visible, including a large gas giant with dark bands at the top, a rocky planet in the lower left, and a ringed planet in the lower right. The background is filled with stars and light trails.

COSMOGENESIS

YVES TOURIGNY

REGOLAMENTO

INTRODUZIONE

In **Cosmogenesis** hai la possibilità di creare il tuo sistema stellare personale. La tua stella solitaria appena formata, circondata dalla sua cintura di asteroidi, ha una lunga vita davanti. Sarà tuo compito scontrare oggetti per creare pianeti terrestri, giganti gassosi e satelliti. Dovrai usare le comete per consegnare il materiale necessario per fornire un ambiente favorevole alla vita sui pianeti terrestri; proprio come quello che è successo miliardi di anni fa con la Terra nel nostro Sistema Solare. Oppure potresti far schiantare comete contro giganti gassosi per creare uno spettacolare sistema di anelli, simile a quelli di Saturno.

Dove si svilupperà la vita nel tuo sistema? Sarà su un piccolo pianeta familiare, come la Terra? O sarà su una luna i cui cieli sono dominati dall'orbita di un maestoso gigante gassoso.

In **Cosmogenesis** la scelta è tua. Modella il tuo sistema in base agli obiettivi che scegli sulla tua strada. Ogni decisione che prendi segnerà il tuo percorso verso la possibile vittoria.

NOTE DALL' EDITORE

Sebbene abbiamo cercato di essere fedeli alle teorie scientifiche di ciò che è noto oggi rispetto alla formazione di sistemi stellari, abbiamo preso piccole libertà per il divertimento del gioco e per facilitare la sua giocabilità. Ad esempio, all'inizio del gioco sarebbe più corretto che ogni stella fosse accompagnata da un disco protoplanetario e la cintura di asteroidi sarebbe il resto di questo disco dopo la formazione del sistema. Inoltre, una cometa difficilmente potrebbe dare a un gigante gassoso un sistema ad anello; si ritiene che tali sistemi siano formati dalla distruzione di un satellite che è arrivato troppo vicino al suo pianeta. Si prega di scusare queste e altre possibili inesattezze che potremmo aver commesso.



© 2017 Ludonova. All Rights Reserved.
Ludonova SL - San Pablo 22 - Córdoba
www.ludonova.com

COMPONENTI DI GIOCO

CORPI CELESTI

Corpi Terrestri



30 di dimensione 1 e 2

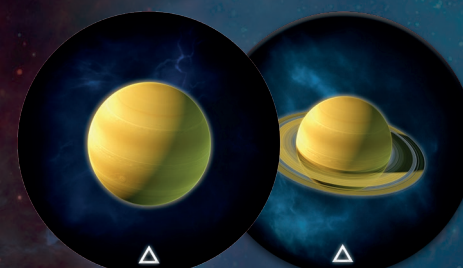


15 di dimensione 3



10 di dimensione 4

Giganti Gassosi



10 di dimensione 1 (2x5 colori)

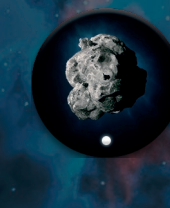


5 di dimensione 2 (1x5 colori)

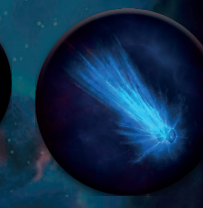
Oggetti Esotici



10 in varie combinazioni



35
Asteroidi



25
Comete

OBIETTIVI



25 planetari



19 stellari

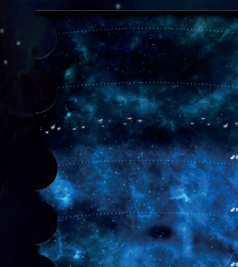
SEGNALINI

- 30 dischetti bianchi
- 16 pedine giocatore (in 4 colori)
- 1 cilindro bianco (Monolite)

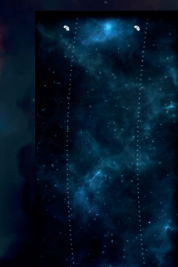
PLANCE



1 Plancia Centrale



4 Plance Personali



4 Moduli
Espansione

ALTRO

- 1 Manuale
- 2 Schede di Riferimento (Obiettivi ed Oggetti Esotici)
- 4 Aiuti Giocatore
- 1 Segnapunti
- 1 Sacchetto di stoffa

PREPARAZIONE

1. Posiziona la plancia centrale in modo che sia raggiungibile da tutti i giocatori.
2. Ogni giocatore prende la sua plancia personale e un colore a scelta tra i 4 disponibili.
3. Posiziona un dischetto bianco nello spazio 1 del segnaround. I restanti dischetti e moduli espansione verranno posizionati al lato della plancia in modo da essere raggiungibili da tutti i giocatori.
4. Distribuisci i corpi celesti seguendo questi passaggi:
 - a) Rimuovi dal gioco i segnalini che non verranno utilizzati.
 - Per 3 giocatori, rimuovi i 10 segnalini contrassegnati con 4.
 - Per 2 giocatori, rimuovi i 10 segnalini contrassegnati con 3+ e i restanti 10 marcati con un 4.
 - b) Crea una riserva come segue:



La riserva è limitata ai segnalini disponibili in qualsiasi momento, tranne nel caso degli asteroidi, che possono essere sostituiti dai dischetti nel raro caso che non ce ne sia nessuno disponibile.

- c) Inserire tutti i restanti corpi celesti nel sacchetto di stoffa e mischiarli.

5. Mescola gli Obiettivi Stellari e forma un mazzo a faccia in giù in base al numero di giocatori:

- 2 giocatori > 9 obiettivi
- 3 giocatori > 12 obiettivi
- 4 giocatori > 15 obiettivi

Rimuovi gli obiettivi rimanenti dal gioco senza guardarli.

Esempio per 3 giocatori



6. Mescola gli Obiettivi Planetari e forma un mazzo a faccia in giù in base al numero di giocatori:

- 2 giocatori > 11 obiettivi
 - 3 giocatori > 15 obiettivi
 - 4 giocatori > 19 obiettivi
- Rimuovi gli obiettivi rimanenti dal gioco senza guardarli.

7. Compila i 4 settori del tabellone centrale (I-II-III-IV), lasciando liberi gli spazi che non corrispondono al numero di giocatori che stanno giocando:

- In una partita a 3 giocatori lascia liberi gli spazi contrassegnati con 4

- In una partita a 2 giocatori lascia liberi gli spazi contrassegnati con 3+ e 4

Settore I: pesca gli Obiettivi Stellari uno alla volta dal mazzo per riempire gli spazi corrispondenti.

Settore II e III: pesca i corpi celesti dal sacchetto di stoffa uno alla volta, per riempire gli spazi corrispondenti. Dal momento che tutti segnalini sono a doppia faccia, vengono posizionati casualmente da qualsiasi parte venga estratta. Solo se un segnalino mostra un corpo terrestre con acqua e atmosfera o un gigante gassoso con anelli, devi girarlo immediatamente per nascondere.



Settore IV: Prendi dalla riserva gli Asteroidi e le Comete indicate nel settore stesso per riempire gli spazi corrispondenti.

8. Determina a caso il giocatore iniziale, che prende il Monolito e lo piazza di fronte a sé. Successivamente, ogni giocatore prende un numero di asteroidi pari al suo ordine di turno -determinato in senso orario a partire dal primo giocatore- e li colloca nella cintura di asteroidi della propria plancia personale (1° giocatore 1 asteroide, 2° giocatore 2 asteroidi, ecc.)

9. Ogni giocatore pesca 2 Obiettivi Planetari, li guarda in segreto, ne conserva uno a faccia in giù e colloca l'altro, sempre a faccia in giù, in fondo al mazzo degli obiettivi planetari.

Nota: l'obiettivo che viene collocato in fondo al mazzo entrerà in gioco nell'ultimo round, quindi vale la pena memorizzare le informazioni che contiene.

PANORAMICA

In **Cosmogenesis**, ogni giocatore creerà il proprio sistema planetario, partendo da una stella e da una fascia di asteroidi sulla propria plancia personale. Per fare ciò, userete gli elementi disponibili sulle diverse sezioni della plancia centrale. In ognuno dei 6 round, otterrai un elemento da ognuna delle 4 sezioni in 4 turni e con questi elementi formerai pianeti e lune. Questi si scontreranno tra loro facendoli aumentare di dimensioni, sviluppare anelli, formare atmosfere e, naturalmente, creare vita. I giocatori faranno tutto questo per raggiungere i propri obiettivi, che saranno ottenuti dalla plancia centrale e, alla fine del gioco, forniranno i punti vittoria che determineranno il vincitore assoluto.

COME GIOCARE

Iniziando dal giocatore iniziale, ogni giocatore esegue il suo turno completo prima di passare al giocatore successivo in senso orario. Il turno di un giocatore consiste dei seguenti passaggi, che devono essere eseguiti in questo ordine:

1. Scegli un elemento dalla plancia centrale ed esegui un'azione con esso (obbligatoria).
2. Esegui un'azione aggiuntiva e/o usa i suoi oggetti esotici (opzionale)

1. Scegli un elemento dalla plancia centrale ed esegui un'azione con esso (obbligatoria).

Scegli uno dei 4 settori della plancia centrale in cui non è già presente una delle tue pedine giocatore (in ogni round ottieni un elemento per ogni settore). Metti una delle pedine giocatore nell'area riservata e scegli uno degli elementi di quel settore (corpo celeste o obiettivo). Da lì, esegui un'azione con quell'elemento. Le azioni che puoi eseguire dipendono sempre dal tipo di elemento che scegli, come descritto di seguito.



A. Crea un pianeta (coalescenza)

Per creare un pianeta con la sua orbita nel tuo sistema planetario, posiziona un corpo terrestre o un gigante gassoso nella prima tacca libera sul lato sinistro della tua plancia personale, partendo sempre dalla tua stella quindi andando verso l'alto, senza lasciare spazi.

B. Crea una luna (cattura)

Per creare una luna, posiziona un corpo terrestre (mai un gigante gassoso) nell'orbita di un pianeta che è più grande del corpo che stai usando per formare la luna. Tutti i giganti gassosi sono sempre considerati più grandi di qualsiasi corpo terrestre o asteroide, quindi possono ospitare lune di qualsiasi dimensione.

Importante: Ogni pianeta può avere in orbita un massimo di 3 lune. Se a seguito di collisione (vedi p. 7) viene creata una quarta luna, questa deve essere rimessa nella riserva.



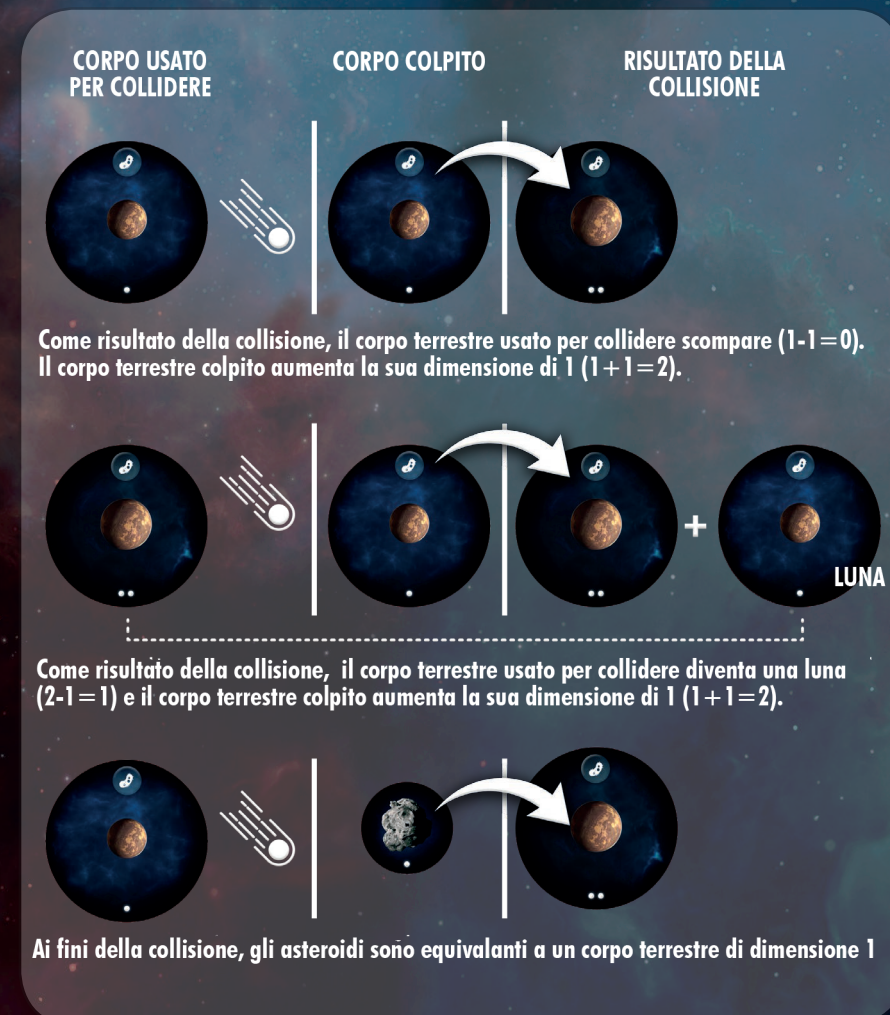
C. Collisione.

Il contenuto di questa azione varia in base al corpo celeste scelto.

Se hai scelto un corpo terrestre

Puoi solo scontrare un corpo terrestre contro un altro corpo terrestre o contro un asteroide in un'orbita. Lo scopo è quello di modificare le dimensioni del corpo colpito nella collisione e / o creare nuove lune.

Questa azione fa aumentare di 1 il corpo in collisione e il corpo usato per collidere riduce le sue dimensioni di 1. Se il corpo usato per collidere non scompare (come era originariamente di una dimensione maggiore di 1), diventa, dopo la sua riduzione di dimensioni, una luna nell'orbita in cui si è verificata la collisione.



Quando si utilizza un corpo terrestre per una collisione, è necessario tenere conto di quanto segue:

- Puoi far collidere solo contro lune terrestri o pianeti più piccoli della dimensione 4 (che è la dimensione massima).
- Le lune risultanti da una collisione non possono mai essere pari o superiori alla dimensione del pianeta attorno a cui orbitano.
- Se si fa collidere un corpo terrestre con uno con vita evoluta, si verifica l'estinzione e la vita ritorna al suo livello di base (vedi p.9).

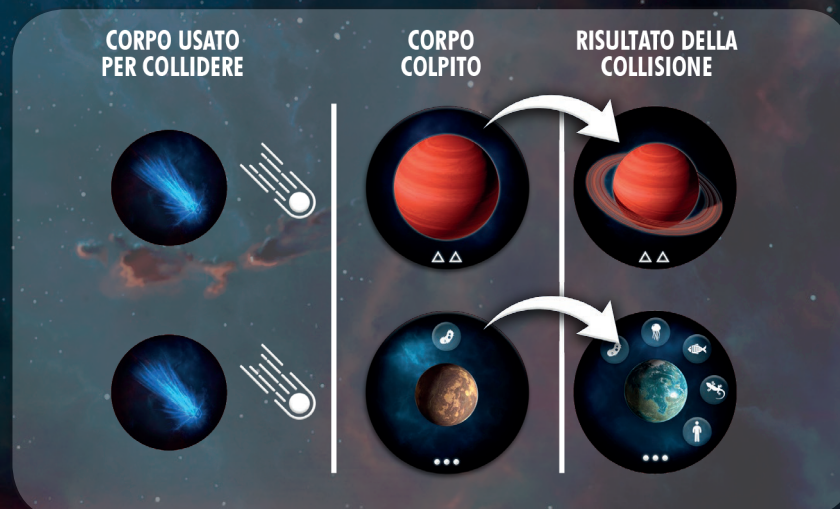
Per mostrare le modifiche alle dimensioni risultanti dalle collisioni, dovrai girare alcuni segnalini e utilizzarne altri dalla riserva. I corpi usati per collidere che scompaiono sono restituiti alla riserva. Ricorda che la riserva è limitata ai segnalini disponibili in qualsiasi momento (ad eccezione degli asteroidi).

Se hai scelto una cometa

Puoi scontrare una cometa contro un gigante gassoso senza anelli o contro un corpo terrestre di dimensione 3 o 4 che non ha acqua e atmosfera. Se fai collidere la cometa contro:

- Un gigante gassoso senza anelli - la conseguenza sarà che ora avrà un sistema ad anello.
- Un corpo terrestre senza acqua e atmosfera - la conseguenza sarà che ora avrà acqua e atmosfera.

In entrambi i casi è necessario capovolgere il segnalino dell'oggetto colpito per mostrare il risultato della collisione. La cometa utilizzata viene restituita alla riserva.



D. Aggiungo asteroidi e/o comete alla tua fascia di asteroidi

La fascia di asteroidi può contenere solo asteroidi e comete, quindi questa azione può essere eseguita solo con le comete (che hai deciso di non far collidere) e con gli asteroidi presi nel Settore IV della plancia centrale. Metti questi elementi nella fascia degli asteroidi della tua plancia personale senza ulteriori effetti. In seguito potrai utilizzarli per eseguire ulteriori azioni (vedere p.9)



Quando prendi l'asteroide situato nello spazio 2+ del Settore IV, prendi anche il monolite (o tienilo se lo hai già) per indicare che tu sarai il primo giocatore del prossimo turno.



Quando scegli questo spazio doppio del Settore IV, prendi entrambi gli asteroidi (usato solo nelle partite a 3 o 4 giocatori).

E. Aggiungo un oggetto esotico al tuo sistema

Nei settori II e III appariranno oggetti esotici. Quando ne scegli uno, posizionalo sulla tua plancia personale senza ulteriori effetti e metti su di esso un numero di dischetti pari alle icone sul segnalino stesso (assicurati di lasciare le icone visibili in modo che tu e gli altri giocatori potete vedere gli effetti del segnalino). Il numero di icone indica quante volte è possibile utilizzare un oggetto esotico (vedi a pagina 10).

Non c'è limite al numero di oggetti esotici che puoi accumulare. Appartengono al tuo sistema ma non fanno parte di alcuna particolare orbita.



F. Aggiungo obiettivi al tuo tabellone personale o alla tua mano
Gli obiettivi si ottengono solo nel settore I e hanno 2 tipi: stellari in turni numerati dispari e planetari in turni pari.

• **Obiettivi Stellari**

Posiziona l'obiettivo stellare a faccia in su nella tacca sul lato destro della tua plancia personale senza ulteriori effetti. Normalmente accumulerai 3 obiettivi durante il gioco, che alla fine ti daranno una serie di punti. Controllare la Scheda di Riferimento dell'Obiettivo per i dettagli



• **Obiettivi Planetari**

Posiziona l'obiettivo planetario a faccia in giù vicino alla tua plancia personale senza ulteriori effetti (questa è la tua mano degli obiettivi planetari). Successivamente, mediante un'azione aggiuntiva, sarai in grado di rivelare e assegnare uno dei tuoi obiettivi planetari a un'orbita specifica del tuo sistema che soddisfi o superi i requisiti minimi necessari per l'obiettivo stesso (vedi pag. 10). Rivelandoli, questi obiettivi ti daranno premi immediati e punti alla fine del gioco. Controllare la Scheda di Riferimento dell'Obiettivo per i dettagli.

G. Scarta l'elemento scelto

Puoi sempre scegliere di non fare nessuna delle azioni sopra elencate e invece scartare l'elemento scelto per ottenere un asteroide, che collochi nella fascia degli asteroidi della tua plancia personale senza ulteriori effetti. Gli obiettivi e gli elementi dei settori II e III scartati in questo modo vengono rimossi dal gioco, mentre gli asteroidi e le comete vengono restituiti alla riserva.

2. ESEGUIRE UN'AZIONE AGGIUNTIVA E / O USARE I TUOI OGGETTI ESOTICI (OPZIONALE).

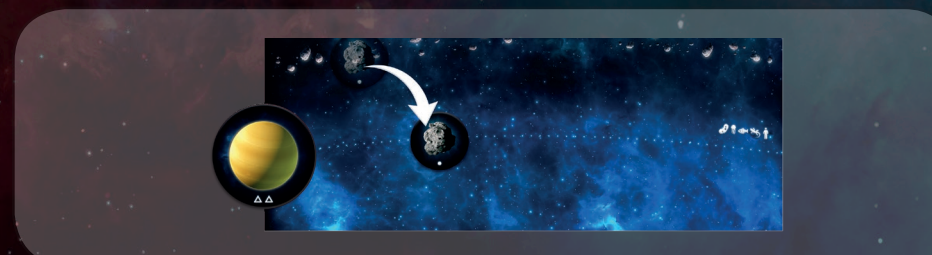
Puoi combinare la tua azione aggiuntiva e l'uso dei tuoi oggetti esotici nell'ordine che desideri. Entrambe le opzioni sono descritte di seguito.

ESEGUIRE UN'AZIONE AGGIUNTIVA (⚙️)

L'azione aggiuntiva è rappresentata dall'icona ⚙️ e consiste in diverse possibilità, solitamente associate alla fascia degli asteroidi. Puoi scegliere una delle 7 opzioni disponibili:

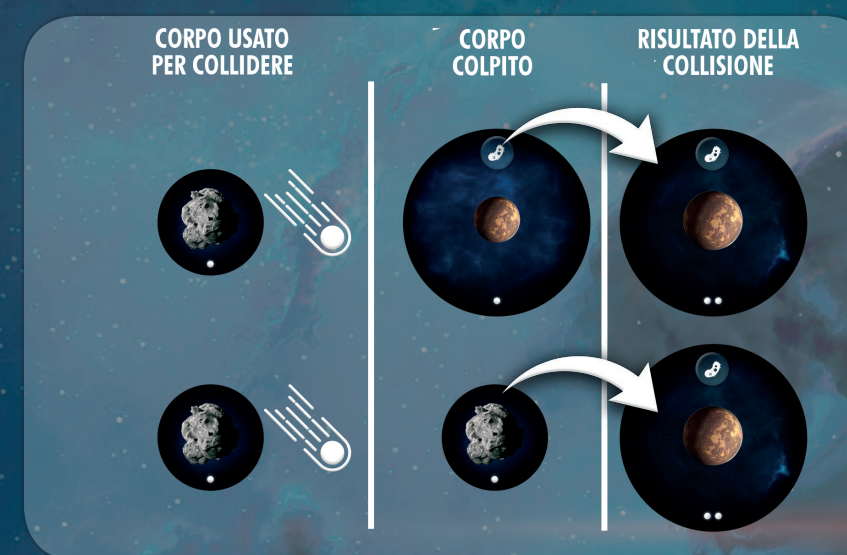
A. Creare una luna (cattura)

Prendi un asteroide dalla tua fascia di asteroidi e posizionalo in una delle tue orbite sul tabellone personale come una luna di dimensioni 1. Devi seguire le regole per creare una luna (vedi p.6).



B. Collidere un Asteroide

Prendi un asteroide dalla fascia degli asteroidi e fallo collidere contro un corpo terrestre o contro un altro asteroide in un'orbita. Devi rispettare le regole di collisione descritte per i corpi terrestri (vedi p.7).



C. Crea una cometa

Prendi 2 asteroidi dalla fascia degli asteroidi e rimettili nella riserva in cambio di una cometa, che puoi posizionare nella fascia degli asteroidi o farla collidere direttamente contro un gigante gassoso, dandogli anelli, o contro un corpo terrestre di dimensione 3 o 4, dandogli acqua e un'atmosfera. Devi rispettare le regole di collisione descritte per le comete (vedi p.7).

D. Crea vita

Prendi un asteroide dalla fascia degli asteroidi e restituiscilo alla riserva in cambio di un dischetto bianco. Metti quel dischetto sul simbolo del batterio di un pianeta o di una luna terrestre sulla plancia personale, indicando così che la vita è sorta in quel luogo. D'ora in poi ci riferiremo a questo come a un contatore di vita.



Evoluzione: una volta creata, la vita può evolversi solo su pianeti e lune terrestri con acqua e atmosfera che si trovano nella zona abitabile del tuo sistema.

Alla fine di ogni round, il contatore della vita avanza di una casella su tutti i pianeti e le lune che soddisfano queste condizioni (vedi p.11). Il livello evolutivo raggiunto su ogni pianeta terrestre e luna ti daranno una serie di punti alla fine del gioco (vedi p.12). Ricorda che se si verifica una collisione, la vita evoluta ritorna al livello di base (👤).

Nota: Ci possono essere pianeti e lune terrestri con acqua e atmosfera al di fuori della zona abitabile, ma se questi hanno vita, non si evolverà.

Zona abitabile: questa è la zona evidenziata in blu sulla scheda personale che consiste nella prima, seconda e terza orbita del tuo sistema (contando dalla stella). Questo mostra anche la scala evolutiva sul margine destro come promemoria.



E. Espandi il tuo sistema

Prendi un asteroide dalla fascia degli asteroidi e restituiscilo alla riserva in cambio di un modulo di espansione. Metti questo modulo sopra la tua plancia personale. Ogni giocatore può espandere il suo sistema solo una volta per partita.

F. Rivela un Obiettivo Planetario

Rivela uno dei tuoi obiettivi planetari e posizionalo accanto a un pianeta nella tua plancia personale. Per eseguire questa azione, l'orbita scelta deve soddisfare o superare i requisiti minimi richiesti dall'obiettivo stesso. Ogni obiettivo planetario che riesci a rivelare ti darà ricompense immediate e punti alla fine del gioco. Controllare la *Scheda di Riferimento dell'Obiettivo* per i dettagli.



Nota: un'orbita già assegnata a un obiettivo planetario può essere ulteriormente modificata (ad esempio creando nuove lune, collisioni, ecc.).

G. Collidere una Cometa

Prendi una cometa dalla tua fascia di asteroidi e scontrala contro un gigante gassoso per dargli anelli o contro un corpo terrestre di dimensione 3 o 4 per dargli acqua e atmosfera. Devi rispettare le regole di collisione descritte per le comete (vedi p.7).

UTILIZZARE UN OGGETTO ESOTICO

Dopo l'azione obbligatoria e prima o dopo l'esecuzione dell'azione aggiuntiva, puoi utilizzare ciascuno dei tuoi oggetti esotici una sola volta (puoi decidere l'ordine e come combinarli).

Ogni volta che usi un oggetto esotico devi restituire uno dei tuoi dischetti. Una volta vuoto, un oggetto esotico non può essere riutilizzato durante il gioco. Ogni oggetto esotico in tuo possesso (vuoto o non) ti darà 1 punto alla fine del gioco. Controllare la *Scheda di Riferimento degli Oggetti Esotici* per i dettagli.



FINE DEL ROUND

Un round termina quando tutti i giocatori hanno completato i loro 4 turni. Successivamente, è necessario eseguire le seguenti operazioni nell'ordine indicato di seguito:

- Sposta il segnalino round al successivo spazio di evoluzione.
- Tutti i giocatori avanzano il livello evolutivo di una casella sui loro pianeti e sulle loro lune che hanno acqua e atmosfera che si trovano nella zona abitabile del loro sistema. Se questo contatore ha già raggiunto lo stato di vita intelligente, rimane dov'è. Nel sesto round, questo è l'ultimo passo da compiere.



Questa casella sul segnaround segnala che tutta la vita creata da questo punto non raggiungerà più lo stato di vita intelligente solo con il passaggio dei turni.



- Sposta il dischetto round al numero del round successivo.
- Pulisci la plancia centrale: tutti i giocatori riprendono i loro segnalini giocatore, l'obiettivo rimanente viene rimosso dal gioco e i rimanenti corpi celesti vengono rimessi nel sacchetto di stoffa.
- Riempire la plancia centrale, seguendo i passaggi descritti al punto 7 del setup (vedere p.5). Ricorda che devi cambiare il tipo di obiettivo da round a round: gli obiettivi stellari corrispondono ai turni dispari, mentre gli obiettivi planetari a turni pari (questo è indicato sul segnaround stesso come promemoria).

Il giocatore in possesso del Monolito inizia un nuovo round, purché il sesto e ultimo non siano stati completati.



FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando termina il sesto round. Usa il segnapunti per determinare il punteggio finale di ciascun giocatore.

Un giocatore guadagna punti per i seguenti concetti:

- Obiettivi Planetari completati (vedere la *Scheda di Riferimento sugli Obiettivi*).
- Obiettivi Stellari (vedere la *Scheda di Riferimento sugli Obiettivi*).
- Livello evolutivo raggiunto su ogni pianeta e luna con acqua e atmosfera nel tuo sistema.

Livello evolutivo	Punti
 Batterio	0
 Medusa	1
 Pesce	2
 Lucertola	3
 Vita intelligente	5

- 1 punto per ogni Oggetto Esotico in tuo possesso.
- 5 punti se hai la cintura di asteroidi più preziosa o 3 punti se hai la seconda più preziosa. Per determinare il valore di una cintura di asteroidi, si applica la seguente scala: un asteroide vale 1 e una cometa vale 2. In caso di parità, i giocatori in pareggio ottengono tutti i punti corrispondenti alla loro posizione (primo o secondo).
- 1 punto se hai il Monolito alla fine del gioco.

Il giocatore che ha totalizzato il maggior numero di punti sarà dichiarato vincitore. In caso di pareggio, il giocatore che possiede il Monolito vincerà in caso sia uno dei giocatori in parità. Se nessuno dei giocatori in parità ha il Monolito, vince il giocatore con il maggior numero di pianeti. Se la parità persiste, i giocatori in parità condividono la vittoria.

EPILOGO

Cosmogogenesis apre le porte al mondo dell'astrobiologia e della formazione planetaria. Due dei grandi rami dell'astronomia, con cui nei prossimi decenni speriamo di rispondere a quell'unica grande domanda che molti di noi spesso ci poniamo: siamo soli nell'universo? Per sapere dove guardare, dobbiamo capire concetti che nel gioco Cosmogogenesis ti porteranno alla vittoria. Ad esempio, come mostra il gioco, solo i pianeti e le lune nella zona abitabile possono essere candidati alla vita evoluta. Senza le comete che portano acqua e altri elementi ai pianeti terrestri, è del tutto plausibile che non avranno mai la capacità di ospitare la vita. La presenza di un satellite può essere la chiave per mantenere condizioni stabili, come con la Luna e la Terra. Ogni anno, nella Via Lattea, nasce una stella. Ora ne hai una nelle tue mani. È tua responsabilità (e il tuo obiettivo) renderla un posto speciale come il Sistema Solare, l'unico posto che conosciamo, per ora, dove c'è vita ... Buon divertimento!

Álex Riveiro
www.astrobitacora.com

RICONOSCIMENTI

L'autore desidera ringraziare Al Leduc, Martin Ethier, Gerry Paquette e i miei figli, Thiernault ed Eden. Vorrebbe anche ringraziare il Game Artisans of Canada.

Ludonova vuole ringraziare in particolare Antonio Varela, Carlos Romero, David Ferrero, Jose Merlo, Paco Cantarero e Paco Salas (Franky) per la loro collaborazione con i test di gioco.

Vorremmo anche ringraziare Alex Riveiro per la sua collaborazione e per la sua esperienza scientifica.

CREDITI

Game idea: Yves Tourigny
Illustrations: Tim Barton
Graphic design and layout: David Prieto
Development Juan Luque y Rafael Sáiz
Rules: Juan Luque y Rafael Sáiz
Translation: Jayne Broomhead