

THE SEARCH FOR PLANET X

RULEBOOK

Puoi anche imparare a
giocare guardando un
video di spiegazione:
SearchForPlanetX.com

AI CONFINI DEL NOSTRO SISTEMA SOLARE...

...un pianeta oscuro potrebbe essere in agguato. In questo gioco competitivo di logica, i giocatori assumono il ruolo di astronomi, osservando il cielo notturno e cercando di dedurre la posizione di questo pianeta nascosto.

Hai quello che serve per trovare il Pianeta X?

Obiettivo del gioco

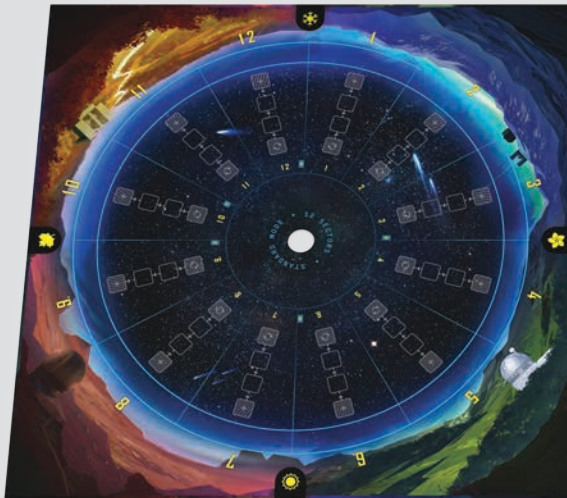
Guadagna fama localizzando il Pianeta X e presentando teorie corrette sulla posizione di altri oggetti nel sistema solare. Il giocatore che contribuisce maggiormente a questa indagine astronomica otterrà il maggior numero di punti e vincerà la partita!

Dentro la scienza: Nel gennaio 2016, Konstantin Batygin e Michael E. Brown hanno pubblicato la loro ipotesi "Planet Nine", utilizzando un modello informatico per dimostrare che un pianeta lontano potrebbe spiegare le orbite uniche degli oggetti osservabili nel sistema solare.

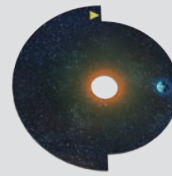
Modalità di gioco

Il gioco ha due modalità: Modalità Standard e Modalità Esperto. Nella Modalità Esperto, il sistema solare ha più settori e il gioco è complessivamente più impegnativo. Le differenze tra le due modalità sono riportate in questo regolamento.

Componenti



1 SOLAR SYSTEM BOARD
(DOUBLE-SIDED)



1 EARTH BOARD



1 WOODEN
SUN DISC



48 THEORY TOKENS
(12 PER PLAYER)



8 TARGET TOKENS
(2 PER PLAYER)



4 PLAYER SCREENS



4 PLAYER
PAWNS



1 PAD OF NOTE SHEETS
(DOUBLE-SIDED)



4 EXPERT PANELS

Importante! Oltre ai componenti forniti, avrai bisogno di matite e di uno o più dispositivi elettronici provvisti dell' app companion. Visita www.PlanetXApp.com per scaricare l'app.

PRINCIPI DI ASTRONOMIA

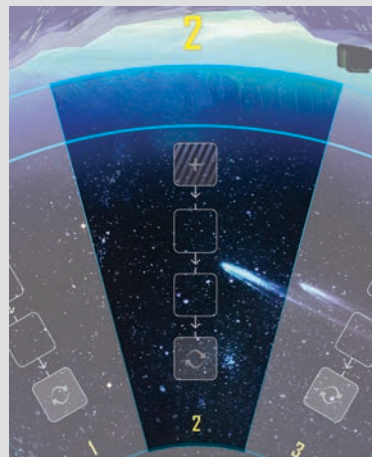
Ogni volta che si gioca, la companion app determina casualmente le posizioni dei diversi oggetti nel sistema solare, seguendo regole logiche predefinite.

Settori

Il sistema solare è diviso in settori, che sono numerati individualmente e disposti in ordine numerico. Il numero totale di settori varia a seconda della modalità: Modalità Standard (12 settori) o Modalità Esperto (18 settori). Ogni settore contiene un oggetto -oppure è effettivamente vuoto.

Oggetti

Ci sono cinque tipi di oggetti: asteroidi, comete, pianeti nani, nubi di gas e lo stesso Pianeta X. Ogni tipo di oggetto ha certe regole logiche che stabiliscono dove gli oggetti di quel tipo possono essere posizionati in relazione ad altri oggetti o settori.



☄ COMETE = 2 IN TOTALE

Ogni cometa si trova in uno di questi particolari settori, come indicato sul tuo foglio degli appunti:

Modalità standard: 2, 3, 5, 7, o 11

Modalità esperto: 2, 3, 5, 7, 11, 13, o 17

☿ ASTEROIDI = 4 IN TOTALE

Ogni asteroide è adiacente ad almeno un altro asteroide. (Questo significa che gli asteroidi sono in due coppie distinte o in un gruppo di quattro).

☁ NUVOLE DI GAS = 2 IN TOTALE

Ogni nuvola di gas è adiacente ad almeno un settore realmente vuoto.

☐ SETTORI REALMENTE VUOTI = 2 IN TOTALE *

* In modalità esperto, ci sono 5 settori realmente vuoti invece di 2.

♁ PIANETI NANI = 1 IN TOTALE *

Nessun pianeta nano è adiacente al Pianeta X.

* In modalità esperto, ci sono 4 pianeti nani in totale invece di 1. Sono esattamente in una fascia di 6 settori, con un pianeta nano ad ogni estremità.

♁ PIANETA X = 1 IN TOTALE

Il Pianeta X non è adiacente a un pianeta nano.

Nei rilevamenti e negli obiettivi, il settore che contiene il Pianeta X appare vuoto.



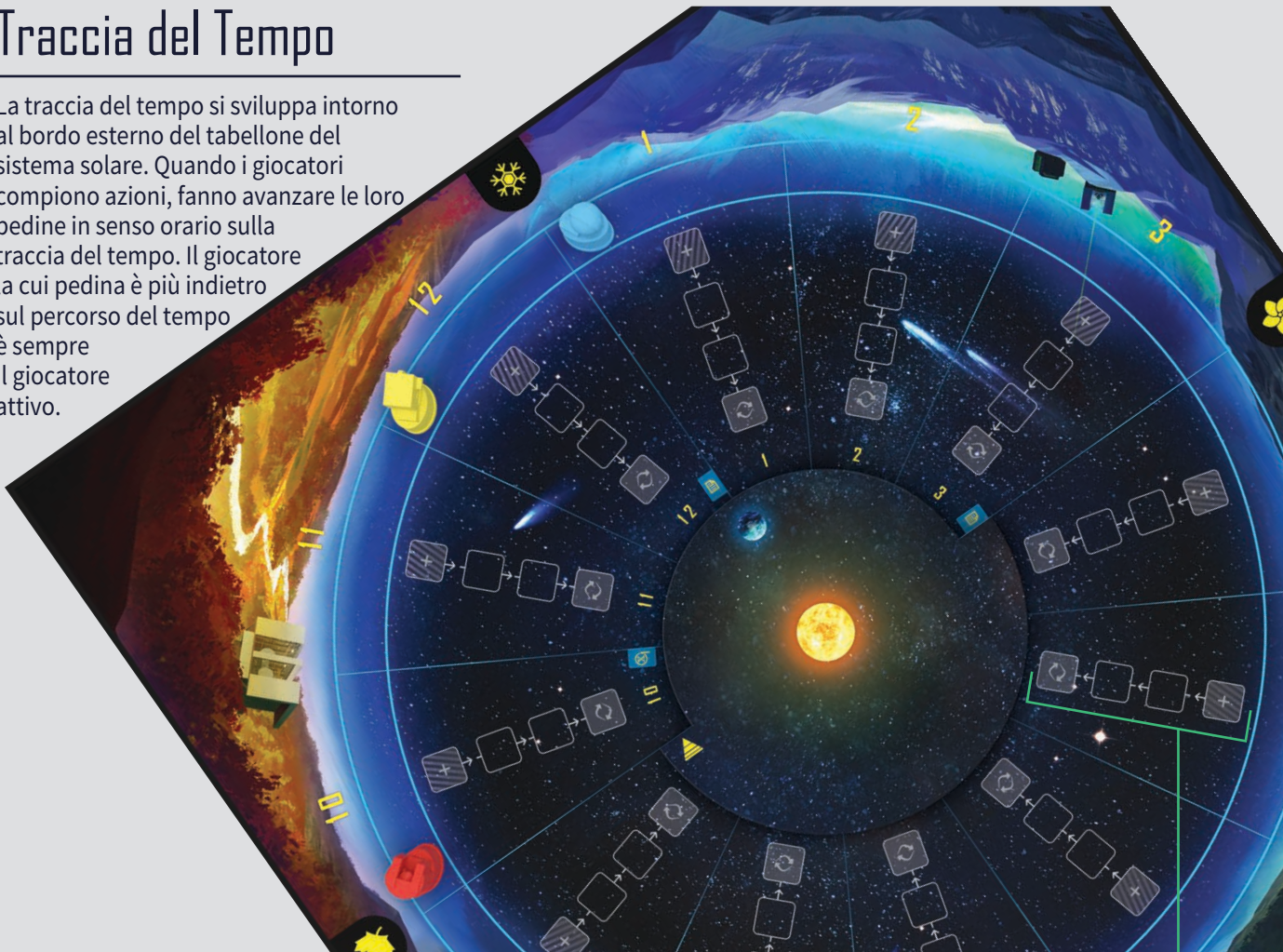
C'è una distinzione tra settori che appaiono vuoti e settori che sono realmente vuoti. Il settore che contiene il Pianeta X appare vuoto nei rilevamenti e negli obiettivi, ma ovviamente non è veramente vuoto; contiene il Pianeta X!

Sistema Solare

Il sistema solare è composto dal tabellone del sistema solare e dal tabellone della terra. Il tabellone terrestre ruota in senso orario sul suo asse per rappresentare il movimento della Terra mentre orbita intorno al sole. Su una metà del tabellone terrestre, una parte è tagliata in modo che i numeri dei settori siano visibili.

Traccia del Tempo

La traccia del tempo si sviluppa intorno al bordo esterno del tabellone del sistema solare. Quando i giocatori compiono azioni, fanno avanzare le loro pedine in senso orario sulla traccia del tempo. Il giocatore la cui pedina è più indietro sul percorso del tempo è sempre il giocatore attivo.



Cielo Visibile

Il cielo visibile è la gamma di settori i cui numeri sono visibili sull'anello interno del tabellone del sistema solare in qualsiasi momento. Il cielo visibile è sempre esattamente la metà dei settori totali del sistema solare. Quando il tabellone terrestre ruota, il cielo visibile cambia.

Teorie

I giocatori possono avanzare teorie riguardo all'oggetto che pensano si trovi in un certo settore. Le teorie presentate sono successivamente sottoposte a una revisione tra pari e possono essere dimostrate corrette o sbagliate. Alla fine del gioco, i giocatori ottengono punti per le loro teorie corrette.

Tracciato della Revisione tra Pari

Ogni settore ha il suo tracciato di revisione tra pari, composto da quattro spazi collegati da frecce. Quando una teoria viene presentata, viene posta nello spazio esterno [+], poi viene mosso verso l'interno fino a raggiungere lo spazio più interno [C], a quel punto subisce una revisione tra pari.

SETUP DEL GIOCO

Scegliere la Modalità di Gioco

1. Dovete prima di tutto scegliere una modalità di gioco: Modalità Standard o Modalità Esperto. Vi raccomandiamo di scegliere la Modalità Standard la prima volta che giocate, per poi passare alla Modalità Esperto una volta che tutti i giocatori

hanno familiarizzato con il gioco. (Ma se i giocatori hanno una certa esperienza con i giochi di deduzione o i puzzle logici, dovrete sentirvi liberi di iniziare con la Modalità Esperto).

Setup Tabellone

2. Posiziona il **tabellone del sistema solare** al centro del tavolo. Assicurati di usare il lato del tabellone che corrisponde alla modalità di gioco scelta. Orientate il tabellone in modo che ogni giocatore lo stia guardando da un lato indicato da un'unica icona: equinozio di primavera, solstizio d'estate, equinozio d'autunno o solstizio d'inverno.
3. Posiziona il **disco del sole** in modo che si trovi nel foro al centro del tabellone del sistema solare.

4. Posiziona il **tabellone della terra** sopra il tabellone del sistema solare con il disco del sole nel suo foro centrale. Ruota la tavola della terra in modo che il cielo visibile inizi con il settore 1.
5. Ogni giocatore sceglie un colore. Trova le **pedine dei giocatori** che corrispondono ai colori scelti dai giocatori. Posiziona tutte queste pedine nel settore 1 del tracciato del tempo, disposte in ordine casuale.

Setup Giocatore

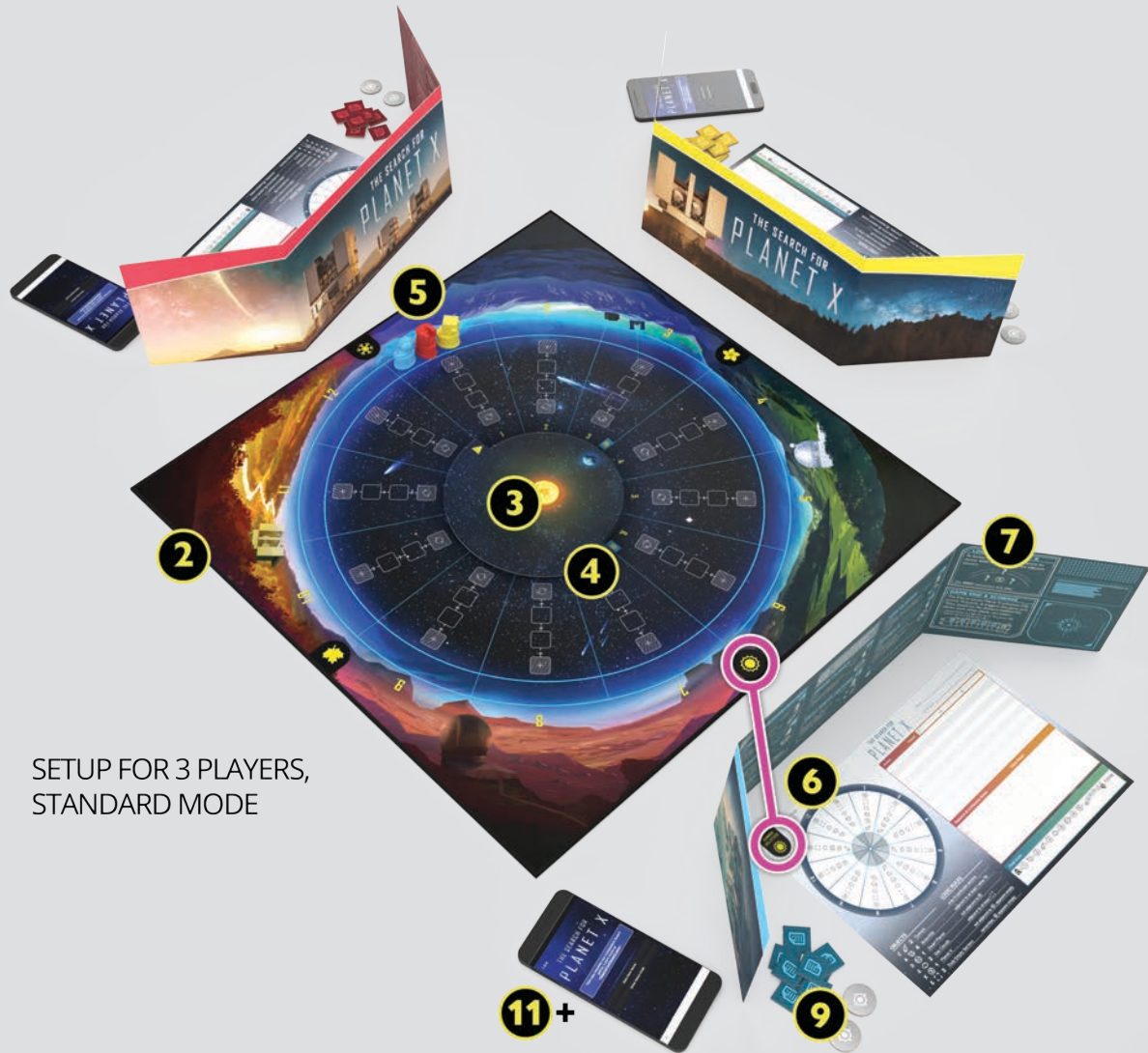
6. Date ad ogni giocatore una **matita** e un **foglio degli appunti** che abbia l'icona corrispondente alla loro visuale del tabellone del sistema solare. Inoltre, assicuratevi che tutti i giocatori stiano usando i lati dei loro foglietti che corrispondono alla modalità di gioco scelta.
7. Date ad ogni giocatore uno **schermo** corrispondente al colore da lui scelto. Ogni giocatore posiziona il proprio schermo in modo da nascondere il foglio degli appunti.
8. In modalità esperto, dai ad ogni giocatore il **pannello esperto** che corrisponde al suo schermo. Ogni giocatore fa scorrere il proprio

pannello nelle fessure del proprio schermo. (In modalità standard, non usare questi pannelli esperti. Rimettili nella scatola di gioco).

9. Dai ad ogni giocatore 2 **gettoni obiettivo** e 12 **gettoni teoria** del colore scelto dal giocatore. Ogni giocatore mette i propri gettoni dietro al proprio schermo.
10. In modalità standard, ogni giocatore usa solo uno dei suoi gettoni teoria dei pianeti nani. Ogni giocatore rimette tre gettoni pianeta nano nella scatola di gioco (In Modalità Esperto, ogni giocatore usa tutti e quattro i gettoni teoria dei pianeti nani).



Modalità Solitario. Per una partita a 1 giocatore, completa solo i passi 1-11 (saltando i passi 12-16). Clicca sul pulsante "Start Solo Game" nella schermata iniziale dell'app per impostare ulteriori regole.



SETUP FOR 3 PLAYERS,
STANDARD MODE

App Setup

Ogni giocatore deve disporre della Companion App su un dispositivo elettronico. Ogni giocatore può usare il proprio dispositivo -OPPURE- condividere un dispositivo con uno o più giocatori.

11. Installa e avvia la **companion app** su tutti i dispositivi che verranno utilizzati durante il gioco. Per installare l'app su un dispositivo, visita <www.PlanetXApp.com> dal dispositivo stesso.
12. Su un dispositivo, genera un **codice di gioco**. Per farlo, premi il pulsante "Start New Game" dalla schermata iniziale dell'app. Poi premi il pulsante che corrisponde alla modalità di gioco scelta. Poi premi il pulsante "Start Game".
13. Su ogni altro dispositivo, premi "Enter Game Code" dalla schermata iniziale dell'app. Inserisci il codice di gioco generato dal primo dispositivo e poi premi il pulsante "Join Game".
14. Verificare che tutti i dispositivi **visualizzino lo stesso codice di gioco**. Poi premi il pulsante di "Continue".
15. Ogni giocatore riceverà una certa quantità di **informazioni di partenza**, in base al livello di esperienza scelto. Ogni giocatore deve attenersi alle istruzioni fornite dall'app per ricevere le informazioni di partenza e registrarle sul proprio foglio degli appunti.
 - * Se non hai mai giocato prima, ti consigliamo il livello "Beginner".
 - * Se hai già giocato al gioco, potresti voler provare il livello "Experienced" o "Genius" per una sfida più difficile!
16. Una volta che tutti i giocatori hanno registrato le loro informazioni di partenza, premi il pulsante "Start Game" su tutti i dispositivi. Siete ora pronti per iniziare!

GAMEPLAY

Sequenza di Gioco

Il gioco in The Search for Planet X non procede in un ordine di turno fisso. Invece, l'ordine dei turni dipende dalle posizioni delle pedine dei giocatori sul tracciato del tempo.

Il giocatore la cui pedina è più indietro sul tracciato del tempo è il giocatore attivo. Nel suo turno, il giocatore attivo compie un'azione, poi fa avanzare la sua pedina in

base al costo temporale (⌚) dell'azione, di solito spostandola davanti ad altre pedine quando lo fa.

Una volta che il turno del giocatore attivo è finito, il giocatore la cui pedina è ora più indietro sul tracciato del tempo diventa il nuovo giocatore attivo. I giocatori continuano a fare i turni finché un giocatore non individua correttamente il Pianeta X.

Panoramica del Turno

Quando sei il giocatore attivo, effettua i successivi tre passi, in ordine:

1. **Fai un'azione** – Scegli una delle quattro azioni disponibili.
2. **Fai avanzare la tua pedina giocatore** – Muovi la tua pedina in base al costo temporale dell'azione.
3. **Ruotare il tabellone della Terra** – Ruotare il tabellone della Terra in senso orario (se necessario).

→ **Fase della Conferenza** – Se il tabellone della Terra raggiunge un'icona di conferenza mentre ruota, metti in pausa il gioco per eseguire una fase di conferenza.



→ **Fase della Teoria** – Se il tabellone della Terra raggiunge un'icona di teoria mentre ruota, metti in pausa il gioco per eseguire una fase di teoria.



1. Fai un'azione

In questo passo, scegliete una delle quattro azioni disponibili:

- **Ricerca di un Oggetto** – Seleziona un tipo di oggetto e un intervallo di settori consecutivi nel cielo visibile. L'applicazione rivelerà quanti oggetti di quel tipo si trovano in quell'intervallo.
- **Puntare su un settore** – Seleziona un settore nel cielo visibile. L'applicazione rivelerà quale oggetto si trova in quel settore -oppure- se il settore appare vuoto.
- **Ricerca di un Argomento** – Seleziona uno degli argomenti di ricerca disponibili. L'applicazione rivelerà le informazioni per quell'argomento, una regola logica che si applica in questo particolare gioco.

- **Individuare il Pianeta X** – Seleziona il settore che credi contenga il Pianeta X -E- gli oggetti che credi si trovino nei due settori adiacenti. L'applicazione ti rivelerà se hai ragione o no.



Nota. Ogni azione richiede di interagire con l'app. Sul tuo foglio di appunti, registra le informazioni rivelate dall'app, insieme a qualsiasi deduzione tu possa fare da queste informazioni. (Vedi pagina 11 per esempi su come usare il foglio degli appunti).

INDAGARE PER UN OGGETTO

Un particolare tipo di oggetto ha attirato il tuo interesse. Esamina un range di settori visibili per scoprire quanti oggetti di quel tipo si trovano in quel range.

Dalla schermata del menu di gioco dell'applicazione, premi il pulsante "Survey". Seleziona un tipo di oggetto, poi seleziona un range di settori consecutivi nel cielo visibile. Annuncia le tue selezioni agli altri giocatori.

L'applicazione rivelerà quanti oggetti di quel tipo si trovano in quella zona. Questa è un'informazione personale; registrala sul tuo foglio di note, ma non comunicarla agli altri giocatori.

Il costo temporale di questa azione varia in base alla dimensione dell'intervallo selezionato:

- Le indagini di 1, 2 o 3 settori costano 4 ⌚.
- Le indagini di 4, 5 o 6 settori costano 3 ⌚.
- Le indagini di 7, 8 o 9 settori costano 2 ⌚.*



Nota. La maggior parte delle indagini si estendono su più settori, ma un'indagine può iniziare e finire nello stesso settore per estendersi su un intervallo di 1 settore. (Considera invece di usare l'azione Obiettivo).



Nota. Quando rilevi le comete, l'intervallo deve iniziare e finire con uno dei settori che possono contenere una cometa.



Importante! Ricorda che il settore contenente il Pianeta X appare vuoto nelle indagini. Se fai un'indagine sui settori vuoti, il settore che contiene il Pianeta X potrebbe essere incluso nel conteggio.

* **Solo modalità esperto.** Il cielo visibile in modalità standard è largo solo sei settori.

PUNTARE SU UN SETTORE

La tua ricerca ti ha portato a un settore particolare che ritieni contenga informazioni chiave. Punta quel settore quando è visibile per scoprire quale oggetto contiene.

Quando esegui questa azione, devi spendere uno dei tuoi due gettoni obiettivo. Una volta che hai speso entrambi i tuoi gettoni obiettivo, non puoi ripetere questa azione per il resto della partita.

Dalla schermata del menu di gioco all'interno dell'app, premi il pulsante "Target". Seleziona un settore nel cielo visibile. Annuncia la tua selezione agli altri giocatori.

L'app rivelerà ora quale oggetto si trova in quel settore -oppure- che il settore appare vuoto. Questa è un'informazione privata; registrala sul tuo foglio di note, ma non comunicarla agli altri giocatori.

Il costo temporale di questa azione è di 4 ⌚.



Importante! Ricorda che il settore che contiene il Pianeta X appare vuoto nelle indagini e negli obiettivi. Se il settore che hai preso di mira appare vuoto, quel settore potrebbe essere veramente vuoto o potrebbe contenere il Pianeta X.

Dentro la scienza: Alcuni oggetti scoperti di recente, come i possibili pianeti nani Sedna (2003) e 2012 VP113, hanno orbite altamente ellittiche con i loro punti più vicini al Sole raggruppati insieme. L'ipotesi del Pianeta Nove cerca di spiegare queste orbite uniche.

RICERCARE UN ARGOMENTO

Altri progressi nel campo potrebbero essere in grado di assisterti nei tuoi sforzi. Esamina questa ricerca per conoscere le relazioni tra certi oggetti.

Dalla schermata del menu di gioco all'interno dell'app, premi il pulsante " Research ". Nella schermata successiva, seleziona uno degli argomenti di ricerca disponibili, in base ai tipi di oggetti elencati nell'argomento. Annuncia la tua selezione agli altri giocatori.

L'app rivelerà quindi le informazioni per quell'argomento di ricerca. Questa sarà una regola logica che si applica in questo particolare gioco. Queste sono informazioni private;

registralo nello spazio apposito sul tuo foglio di appunti, ma non comunicarlo agli altri giocatori.

Il costo in tempo di questa azione è di 1 ⌚.



Restrizione. Non puoi effettuare l'azione Research due volte di seguito. Se fai ricerche in un turno, devi scegliere un'azione diversa nel tuo turno successivo.



Nota. Ogni argomento di ricerca rivela una sola informazione. Una volta che si fa una ricerca su un argomento specifico, non c'è motivo di selezionare di nuovo quell'argomento di ricerca.

INDIVIDUARE IL PIANETA X

Ci siamo! Tutto il tuo duro lavoro sta per essere ripagato. Questo settore, che sembra vuoto, potrebbe davvero essere la posizione del Pianeta X?

Dalla schermata del menu di gioco all'interno dell'app, premi il pulsante "Locate Planet X". Seleziona il settore che pensi contenga il Pianeta X, poi seleziona gli oggetti che pensi si trovino nei due settori adiacenti.

L'app rivelerà ora se hai localizzato correttamente il Pianeta X. Non annunciare il settore in cui hai cercato, ma annuncia se ci sei riuscito o no.

Il costo in termini di tempo di questa azione è di 5 ⌚.



Per localizzare il Pianeta X, bisogna sapere in quale settore si trova E cosa c'è nei due settori adiacenti.



Importante! Se hai localizzato correttamente il Pianeta X nel tuo turno, hai attivato la fine del gioco. Dopo aver fatto avanzare la tua pedina, passa direttamente alla FINE DEL GIOCO.

Dentro la scienza: Il modello informatico dietro l'ipotesi del Pianeta Nove prevedeva che alcuni oggetti avrebbero orbitato intorno al Sole perpendicolarmente all'orbita della Terra. Oggetti simili a queste previsioni erano stati scoperti da altri astronomi: 2012 DR30, 2013 BL76, ecc.

When you determine that a sector does not contain a certain object, **cross out** the object icon in that sector.

When you determine the object located in a sector, **circle** the object icon in that sector (and cross out all others in that sector).

SUMMER SOLSTICE

Standard Mode
(12 sectors)

OBJECTS

- C 2 Comets
- A 4 Asteroids
- D 1 Dwarf Planet
- G 2 Gas Clouds
- X 1 Planet X
- E 2 Truly Empty Sectors

LOGIC RULES

- only in particular sectors
- adjacent to at least 1 other
- not adjacent to
- adjacent to at least 1
- not adjacent to , appears empty
- remember, appears empty

Survey: Record the object and range you surveyed and the resulting quantity.

Target: Record the sector you targeted and the resulting object.

Research: Record the topic you researched and the resulting information.

THE SEARCH FOR PLANET X

Name: **BLUE**

Game Code: **AIAI**

Action	Result	Player
A 1-6	3	RED
D 4-9	1	RED
Target 8	E/X	RED
Research B	A+D	RED
G 1-4	A	RED
G 4-7	Res	RED
C 7-11	C	RED
Research B	Res	RED
C 11-3		RED

Research & Conference Notes

A **C**

B **A+D - At least 1 A is adj to D**

C **A+G**

D **C+G**

E **D+C**

F **G+D**

X₁ **X+D - X is not w/in 3 of D**

Other Notes

Final Score

: 1
 : 2
 : 3
 : 4
 : 4
 : 0
 : 8
 : 6
 : 4

Some players find it useful to circle the and icons together to note that a sector appears empty.

Use a distinctive mark like a solid square to mark out starting information.

Conference: Record the revealed information on the line corresponding to the conference.

Use these columns if you want to record the actions your opponents have taken.

2. Fai avanzare la tua Pedina Giocatore

In questa fase, muovi la tua pedina giocatore in senso orario sulla traccia del tempo.

Il numero di settori in cui la tua pedina avanza è uguale al costo in termini di tempo dell'azione che hai scelto in questo turno. I costi di tempo per tutte le azioni possibili sono annotati qui sotto, così come nelle schermate dei giocatori.

Se la tua pedina termina la sua avanzata in un settore che contiene già una o più altre pedine, metti

la tua pedina davanti alle altre pedine, ma sempre nello stesso settore. (Questo significa che quei giocatori faranno i loro prossimi turni prima di te).



Importante! Pianeta X nel tuo turno, hai fatto scattare la fine del gioco. Dopo aver fatto avanzare la tua pedina, passa direttamente alla FINE DEL GIOCO.

ACTION	LOCATE PLANET X	TARGET A SECTOR	SURVEY FOR AN OBJECT			RESEARCH A TOPIC
			1, 2, OR 3 SECTORS	4, 5, OR 6 SECTORS	7, 8, OR 9 SECTORS	
TIME COST	5 ☉	4 ☉	4 ☉	3 ☉	2 ☉ *	1 ☉

* **Solo modalità esperto.** Il cielo visibile in modalità standard è largo solo sei settori.



Esempio. La pedina gialla si trova nel settore 10 del tracciato del tempo. Il giocatore giallo completa un'azione Obiettivo, che costa 4 ☉. Il giocatore giallo fa avanzare la sua pedina di 4 settori sul tracciato tempo fino al settore 2.

Dentro la scienza: Se l'ipotesi del Pianeta Nove è corretta, il pianeta avrebbe una massa circa 5 volte quella della Terra. Impiegherebbe circa 10.000 anni per orbitare intorno al Sole, e attualmente sarebbe circa 500 volte più lontano dal Sole di quanto lo sia la Terra.

3. Ruotare il tabellone della terra

In questo passo, controlla se il tabellone della terra ha bisogno di essere ruotato.

Se la freccia sul tabellone terrestre non punta direttamente al settore che contiene la pedina che è più indietro sulla traccia del tempo, ruota il tabellone terrestre in senso orario, un settore alla volta.

Mentre ruotate il tabellone, se la freccia raggiunge

un settore con un'icona di conferenza o di teoria, mettere in pausa il gioco per eseguire la fase associata.

Continua a ruotare il tabellone in senso orario, mettendo in pausa il gioco per eseguire queste fasi come necessario, fino a quando la freccia raggiunge il settore che contiene la pedina che è più indietro sulla traccia del tempo.



Esempio. La pedina blu è la più lontana sulla traccia del tempo. Ruota il tabellone in senso orario verso quella pedina. Quando la freccia raggiunge l'icona della conferenza, metti in pausa il gioco per eseguire la fase della conferenza. Poi continua a ruotare il tabellone terrestre fino a raggiungere il settore 12. Il giocatore blu inizierà quindi il turno successivo.

FASE DELLA CONFERENZA

Durante questa fase, tutti i giocatori ricevono una nuova informazione sulla posizione del Pianeta X.

All'interno dell'app, premi il pulsante " Planet X Conference ", quindi seleziona l'opzione che corrisponde all'icona della conferenza corrente (X1 o X2).

L'app rivelerà ora le informazioni per quella conferenza. Questa sarà una regola logica che si applica in questo particolare gioco. Annuncia queste informazioni

a tutti i giocatori. Ogni giocatore dovrebbe registrare queste informazioni nello spazio apposito sul suo foglio di appunti. (Vedi pagina 11).

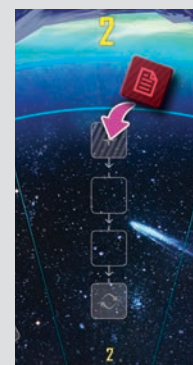
Questa fase viene eseguita solo la prima volta che il tabellone terrestre raggiunge l'icona di una conferenza. Se raggiunge di nuovo la stessa icona della conferenza nella sua rotazione successiva, non c'è bisogno di rivelare di nuovo le stesse informazioni sulla conferenza.

FASE TEORIA

Durante questa fase, ci sono due passi. Nella prima fase, i giocatori possono presentare teorie. Nella seconda fase, alcune teorie potrebbero essere sottoposte a una revisione tra pari.

1. PRESENTAZIONE DELLA TEORIA

- A. Seleziona le teorie** – Tutti i giocatori selezionano simultaneamente le teorie che desiderano presentare. In modalità standard, ogni giocatore può selezionare fino a 1 teoria; in modalità esperto, ogni giocatore può selezionare fino a 2 teorie. Indipendentemente dal numero di teorie selezionate, ogni giocatore mette la sua mano sul tavolo fuori dallo schermo del suo giocatore, coprendo le teorie selezionate in modo che nessun altro possa vedere quante teorie ha selezionato.
- B. Teorie del luogo** – Ogni giocatore colloca poi le sue teorie selezionate a faccia in giù nello spazio esterno [+] del tracciato della revisione tra pari in un settore che crede contenga quel tipo di oggetto. Questo viene fatto in ordine di turno (dall'inizio alla fine), come indicato dalla traccia del tempo. Nota: Non puoi piazzare una teoria in un settore se l'oggetto in quel settore è già stato confermato dalla revisione tra pari. (Vedi pagina 15.)
- C. Teorie avanzate** – Sposta tutte le teorie a faccia in giù - sia quelle appena collocate in questa fase teoria che quelle delle fasi precedenti - di uno spazio verso l'interno sui binari della revisione tra pari nei loro settori.



REGOLE AGGIUNTIVE E CHIARIMENTI

- **Più giocatori possono presentare teorie nello stesso settore durante la stessa fase teoria. Quando questo accade, le teorie vengono impilate nello spazio esterno. Ai fini del punteggio, si considera che siano state presentate nello stesso momento.**
- **I giocatori possono presentare teorie in qualsiasi settore del sistema solare, compresi i settori che non sono attualmente nel cielo visibile, a condizione che l'oggetto in quel settore non sia stato ancora confermato dalla revisione tra pari.**
- **Una volta che un giocatore ha presentato una teoria in un settore, non può spostare quella teoria in un settore diverso. Se un giocatore esaurisce le teorie per oggetti di un certo tipo, non può presentare altre teorie per oggetti di quel tipo.**
- **Nessun giocatore può presentare due teorie identiche nello stesso settore, ma un giocatore può presentare due teorie diverse nello stesso settore, purché non le presenti contemporaneamente.**
- **I giocatori possono prendere e vedere segretamente le loro teorie presentate in qualsiasi momento, se hanno dimenticato quali hanno presentato in quali settori, ma devono rimetterle esattamente dove erano.**

2. REVISIONE TRA PARI

Per ogni settore che ora ha almeno una teoria nello spazio interno [☺] della traccia della revisione tra pari, effettua una revisione tra pari. Se questo si applica a più settori, effettua una revisione tra pari per ciascuno di questi settori, uno alla volta, in ordine numerico.

- A. Rivelare le teorie** – Rivela tutte le teorie che si trovano nello spazio interno della traccia della revisione tra pari in questo settore, girandole a faccia in su. Non rivelare ancora le teorie che si trovano più all'esterno della traccia della revisione tra pari in questo settore.
- B. Rivedere le teorie** – Premi il pulsante "Peer Review" all'interno dell'applicazione. Seleziona quale settore è in fase di revisione e quale oggetto è mostrato su una delle teorie in corso di revisione. Poi premi il pulsante "View Results".
- C. Risolvere le teorie** – La schermata dei risultati rivelerà ora se la teoria è corretta o sbagliata. Comunica questa informazione a tutti i giocatori. Risolvi la teoria, in base al fatto che sia corretta o scorretta (vedi sotto).

TEORIA CORRETTA

L'oggetto situato in questo settore è ora confermato. Sul proprio foglio degli appunti, ogni giocatore può cerchiare l'icona dell'oggetto per questo settore. I giocatori non possono più piazzare nuove teorie in questo settore.

Capovolgere tutte le teorie che sono più lontane sul tracciato della revisione tra pari in questo settore a faccia in su per vedere se sono corrette o sbagliate.

Rimuovi dal gioco tutte le teorie errate. I giocatori che le hanno presentate devono far avanzare la loro pedina di un settore sul tracciato del tempo come penalità.

Lasciare tutte le teorie corrette esattamente dove erano. I giocatori che le hanno presentate segneranno dei punti alla fine del gioco.



Nota. Se più giocatori ricevono una penalità di tempo per una teoria sbagliata nello stesso settore allo stesso tempo, fanno avanzare le loro pedine nell'ordine dei giocatori in modo che la loro posizione nell'ordine dei turni, l'uno rispetto all'altro, non cambi.



Esempio. Due teorie raggiungono lo spazio interno della pista della revisione tra pari. La revisione tra pari conferma che il settore 9 contiene un asteroide, ma scopre che il settore 10 non contiene un pianeta nano.

TEORIA ERRATA

L'oggetto situato in questo settore rimane non verificato. Sul loro foglio degli appunti, ogni giocatore può cancellare l'icona dell'oggetto per questo settore.

Non rivelare le teorie che sono più esterne sul tracciato della revisione tra pari in questo settore. Rimangono a faccia in giù per ora.

Rimuovi la teoria sbagliata dal gioco. Il giocatore che l'ha presentata deve far avanzare la sua pedina di un settore sul tracciato del tempo come penalità.

Se in questo settore ci sono più teorie nello spazio interno della pista di valutazione tra pari, ripetete questo processo di valutazione tra pari per queste teorie.

FINE DEL GIOCO

Condizione di fine partita

La fine della partita inizia quando un giocatore localizza correttamente il Pianeta X. Il giocatore che ha fatto scattare la fine della partita fa ancora avanzare la sua pedina in base al costo del tempo di quell'azione (5 Ⓞ), ma non ruota il tabellone terrestre.



Importante! Il giocatore che ha innescato la fine del gioco individuando correttamente il Pianeta X non deve annunciare la posizione corretta del Pianeta X agli altri giocatori.

Opportunità finale di punteggio

Una volta che la fine del gioco è stata attivata, non si effettuano più turni. Tuttavia, ogni giocatore la cui pedina è almeno un settore indietro rispetto alla pedina del giocatore che ha localizzato il Pianeta X ha un'ultima opportunità di fare punti. In base a quanto è indietro la propria pedina rispetto alla pedina del giocatore che ha localizzato il Pianeta X, ogni giocatore può

presentare teorie o tentare di localizzare il Pianeta X. Queste opportunità finali si verificano in ordine di giocatore, come indicato dal tracciato del tempo.

(Ai fini del punteggio, le teorie presentate durante queste opportunità finale sono considerate come presentate nello stesso momento).

PRESENTARE TEORIE

Se sei indietro di 1, 2 o 3 settori, puoi presentare una teoria. Se sei indietro di 4 o 5 settori, puoi presentare fino a due teorie.



INDIVIDUA IL PIANETA X

Segui i normali passi per questa azione. Se è corretta, otterrai da 2 a 10 punti, in base a quanto sei indietro.



Importante! I giocatori non fanno avanzare le loro pedine durante queste opportunità finali di punteggio, indipendentemente dall'opzione scelta. Ai fini del punteggio finale, le pedine degli altri giocatori devono rimanere dove erano quando il Pianeta X è stato localizzato correttamente.

Rivelare gli oggetti

Dopo che tutte le opportunità finali di punteggio si sono verificate, premi il pulsante "Reveal Objects" all'interno dell'app. Il contenuto di ogni settore sarà ora visualizzato sullo schermo. Annuncia questi risultati visualizzati a tutti i giocatori.

Capovolgi tutte le rimanenti teorie a faccia in giù sulle tracce della revisione tra pari per tutti i settori. Poi controlla queste teorie con i risultati visualizzati. Rimuovi dal gioco tutte le teorie errate, ma lascia tutte le teorie corrette dove sono.

Punteggio finale

Una volta che il gioco è finito, contate i punteggi finali. Ogni giocatore calcola il proprio punteggio finale, registrando i propri punti nella tabella dei punteggi in fondo al proprio foglio di appunti.

Final Score						
: 1	: 2	: 3	: 4	: 4	: 10	: 10
3	4	3	4	0	8	TOTAL
1	2				3	

1. Bonus del leader

Ottieni 1 punto per ogni settore in cui sei stato il primo giocatore (o pari merito) a presentare la teoria corretta sull'oggetto in quel settore.

2. Teorie corrette

Assegna dei punti per ogni teoria corretta che hai presentato, come indicato dalla tabella:

- **Asteroidi** – Segnare 2 punti ciascuno
- **Comete** – Segnare 3 punti ciascuno
- **Nubi di gas** – Segnare 4 punti ciascuno
- **Pianeti nani** – Segnare 4 punti (modalità standard) o 2 punti ciascuno (modalità esperto)

3. Individuare il Pianeta X

Ottieni 10 punti se sei stato il primo giocatore a localizzare correttamente il Pianeta X.

Se hai localizzato correttamente il Pianeta X ma non sei stato il primo giocatore a farlo, conta quanti settori indietro la tua pedina è rispetto a quella del giocatore che l'ha fatto per primo (cioè 1-5 settori). Segna due punti per ogni settore indietro (cioè 2-10 punti).

VINCERE LA PARTITA

Conta i punteggi finali. Il giocatore che ha totalizzato più punti ha contribuito maggiormente a questa indagine astronomica ed è il vincitore!

- **Se c'è un pareggio...**
Il giocatore che ha ottenuto il maggior numero di punti per la localizzazione del Pianeta X è il vincitore.
- **Se c'è ancora un pareggio...**
Il giocatore che ha ottenuto il maggior numero di punti per i bonus del leader è il vincitore.
- **Se c'è ancora un pareggio...**
I giocatori in parità festeggiano la loro vittoria condivisa.

Dentro la Scienza: TLSST (Large Synoptic Survey Telescope) è attualmente in costruzione in Cile e dovrebbe entrare in funzione nel 2022-2023. Se l'ipotesi del Pianeta Nove è corretta, il LSST ha un'alta probabilità di trovare il lontano pianeta.

TERMINI IMPORTANTI



Importante! Questa sezione offre le definizioni dei termini spaziali che dovrai conoscere per fare deduzioni basate sulle informazioni che ricevi durante il gioco.

TERMINE	DEFINIZIONE	ESEMPIO
ADJACENT TO ADIACENTE A	<p>Quando si dice che un oggetto è "adiacente a" un altro oggetto, significa che si trova un settore a sinistra o a destra del settore che contiene l'altro oggetto.</p> <p>Per esempio, ci sono due settori "adiacenti" al settore 8: i settori 7 e 9.</p>	<p>Diciamo che sapete che il pianeta nano è nel settore 8. Allora fai una ricerca su un argomento che rivela: "Almeno una nube di gas è adiacente al pianeta nano". Questo significa che una delle nubi di gas deve trovarsi o nel settore 7 o nel settore 9.</p>
CONSECUTIVE SECTORS SETTORI CONSECUTIVI	<p>Quando si dice che un certo numero di oggetti di un tipo sono in "settori consecutivi", significa che sono in un gruppo ininterrotto di settori senza altri oggetti tra loro.</p>	<p>Sapete che ci sono asteroidi nei settori 9 e 12. Poi fai una ricerca su un argomento che rivela: "Tutti gli asteroidi sono in settori consecutivi". Questo significa che gli altri asteroidi devono essere nei settori 10 e 11.</p>
DIRECTLY OPPOSITE DIRETTAMENTE OPPOSTO	<p>Ogni settore ha un settore che è "direttamente opposto", cioè un settore che si trova a metà strada del tabellone o a 180° da esso.</p> <p>Per esempio, in modalità standard, il settore 4 è "direttamente opposto" al settore 10.</p>	<p>In modalità standard, diciamo che sai che le comete sono nei settori 3 e 5. Poi una conferenza rivela: "Il pianeta X non è direttamente opposto a una cometa". Questo significa che il Pianeta X non si trova nei settori 9 o 11.</p>
WITHIN N SECTORS ENTRO N SETTORI	<p>Quando si dice che un oggetto è "entro N settori" da un altro oggetto, significa che potrebbe essere in uno qualsiasi dei settori fino a quel numero di settori di distanza dall'altro oggetto.</p> <p>Per esempio, ci sono quattro settori "entro 2 settori" del settore 5: i settori 3, 4, 6 e 7.</p>	<p>Diciamo che sapete che le comete sono nei settori 5 e 7. Poi fai una ricerca su un argomento che rivela: "Il pianeta nano si trova entro due settori di una cometa". Questo significa che il pianeta nano deve essere in uno di questi settori: 3, 4, 6, 8 o 9.</p>
IN A BAND OF N SECTORS OR LESS IN UNA FASCIA DI N SETTORI O MENO	<p>Una fascia è un gruppo ininterrotto di settori consecutivi. Quando si dice che gli oggetti sono "in una fascia" di una certa dimensione o meno, significa che il numero di settori consecutivi che li contiene è quel numero o meno.</p> <p>Per esempio, i settori 7, 8, 9 e 10 formano una "fascia di 4 settori".</p>	<p>Diciamo che sapete che due asteroidi si trovano nei settori 5 e 6. Poi fai una ricerca su un argomento che rivela: "Tutti gli asteroidi sono in una fascia di 5 settori o meno". Questo significa che gli altri due asteroidi devono essere in uno di questi settori: 2-3, 3-4, 4-7, 7-8, o 8-9.</p>

CREDITS

Game Design: Ben Rosset, Matthew O'Malley

Game Development: Randy Hoyt, John Shulters

Illustration: Michael Pedro, James Masino

Graphic Design: Jason D. Kingsley, Tyler Segel, John Shulters

Editing: Dustin Schwartz

App Development: Randy Hoyt, Randy Jensen, Alexander Mont, Matthew O'Malley

Playtesting: Darren Anderson, Heather Anderson, Brian Blankstein, Eddie Brooks, Austin Browne, Brian Brubach, Dr. Rubén Cabezón, Richie Campbell, Jeff Chin, Eric Clason, Steve Cuccaro, Kevin Delp, Melissa Delp, Joe Dickinson, Nick Ferris, Ryan Ford, Jason Gilby, Sarah Graybill, Richard Gricius, Rose Hanson, Elizabeth Hargrave, Dr. Gerhard Hartsleben, Tammy Haynes, Joe Hopkins, Kyle Houfek, Jeff Hughes, Thomas Huter, Brooke Johnson, Hilary Johnson, Jonah Kasallis, Franklin Kenter, Perry Kleinhenz, Johan Konter, Karyn Kost, Brad Lackey, Jeff Lanning, Michael Lenard, Dan Leroy, Steve Lewis, Janene Liston, Davin Loegering, Daibhre MacColiane, Jess Malkin, Ryan Malone, Emerson Matsuuchi, Kris Mayer, Nick McCleerey, David McCord, Joe McCord, Jason McHargue, Nate McInnis, Darion Miller, Alexander Mont, Annie Nelson, Nick Nelson, Andrew Nerger, Ryan Neumann, Jake Nicholson, Melissa Nicholson, Katelin O'Malley, Margaux O'Malley, Peter O'Malley, Rob Pearce, Roman Pearce, Stephanie Pearce, Alex Pearson, Amanda Preston, Leo Preston, Madeline Revier, Pat Revier, Andrew Roberts, Lisa Romano, Elaine Silver, Robin Silver, Steven H Silver, Adam Skelding, Brett Sobol, Shelley Spence, Dr. Yves St-Denis, Kimberly Stout, David Studley, Ryan Swanigan, Josh Tempkin, Bogdan Tudose, Hirginia Vallejo, Miranda Van Zeumeran, Lance Vanderbush, Josh Walawender, Josh Ward, Heidi Wilson, Timothy Wilson, Sonia Wisniewski, Ian Wright, Aron Yert, Bethany Yert, Derek Zimmer, Adelheid Zimmerman



© 2020 Foxtrot Games LLC. All Rights Reserved.

Dentro la scienza: Per ulteriori informazioni sulla scienza dietro il gioco, così come per nuove scoperte e altri aggiornamenti relativi a questa indagine, visita il nostro sito web: SearchForPlanetX.com/science

AI CONFINI DEL NOSTRO SISTEMA SOLARE POTREBBE NASCONDERSI UN PIANETA OSCURO. DALL'INIZIO DEL SECOLO, GLI ASTRONOMI HANNO SCOPERTO OGGETTI LONTANI E TRACCIATO LE LORO ORBITE PER CAPIRE MEGLIO IL SISTEMA SOLARE. ALCUNI CREDONO CHE LE PROVE INDICHINO L'ESISTENZA DI UN LONTANO PIANETA NON ANCORA SCOPERTO. HAI LA STOFFA PER TROVARE IL PIANETA X?

