

POCKET MARS: REGOLE UFFICIALI AGGIUNTIVE PER LA PARTITA SINGOLO GIOCATORE

“Uno dei nostri competitori, la DA (Devious Automatics company) ritiene che potrebbe intraprendere la colonizzazione di Marte più proficuamente mediante l’uso della loro tecnologia androide. Come nostro esperto nella realizzazione del nostro progetto, il tuo incarico è quello di dimostrare loro il contrario. Abbiamo progettato una simulazione che includa tutte le difficoltà atte a sfidare e vincere le loro capacità..ma finora nessuno è riuscito a superare quei fastidiosi androidi! Tu sei l’ultima nostra possibilità, se non sapremo fronteggiarli e vincerli il nostro programma di colonizzazione potrebbe cessare!”

Prefazio

IL gioco in modalità singola persona è una variante avanzata del gioco base. Dovrai

conoscere bene le regole base. Consigliamo di giocare con la versione multi-giocatore molte volte prima di giocare in modalità 1 giocatore.

PREPARAZIONE:

Per iniziare la tua preparazione al gioco segui tutti i punti definiti nella versione multi-giocatore.

Segui ora i prossimi punti per preparare la postazione di gioco DA:

- 1)Scegli 1 delle 3 carte/astronave rimaste, posizionando la carta uno spazio separato dal tuo sul tavolo.
- 2)Prendi 7 coloni dello stesso colore della carta/astronave e poni 5 di essi sulla carta/astronave, lasciando a Terra solamente 2 coloni in attesa di imbarcarsi.
- 3)Posiziona il segnalino d'energia sull'astronave sul livello 1

4) Prendi 2 carte/progetto dal mazzo senza guardarne il contenuto e posizionale a faccia in giù vicino alla carta astronave DA. Questo è il modulo preparatorio DA.

TENERE SEMPRE A MENTE:

Ogniqualevolta peschi una carta durante il Gioco, devi sempre scegliere una carta (o due) da pescare dal modulo preparatorio DA.

SOLAMENTE nel caso che il modulo preparatorio DA sia temporaneamente vuoto puoi pescare dal mazzo delle carte/progetto.

Inizio del gioco:

Il gioco per singola persona consiste in una serie di azioni:

1) Fase Architetto

2) Sistema in avaria

3) Fase di attivazione Androidi

Durante la la fase Architetto dovrai eseguire una di queste 5 azioni che differiscono leggermente da quelle per multi-giocatore. Quando termini la fase Architetto devi avere 4 carte (2 in mano, 2 sul tavolo) in caso di carenza di una o due carte esse saranno prese dal modulo preparatorio DA.

Poi, a seguire, effettua le ultime due fasi (Fase Sistema in avaria e Fase attivazione Androidi).

FASE ARCHITETTO:

- 1) Gioca una carta progetto dalla tua mano (regole uguali come in multigiocatore)
- 2) Gioca una carta progetto dal tuo modulo preparatorio sul tavolo (come sopra)
- 3) Gioca una carta progetto prelevandola dal modulo preparazione DA: capovolgi la carta scelta fra le due e posizionala sotto l'Edificio con il colore corrispondente; quindi esegui i seguenti punti: Confronta il

valore di questa carta appena posizionata con quella sottostante e con il valore dell'Edificio, e se la tua (presa da modulo DA) appena posta ha un valore superiore, puoi posizionare un colono su quell'Edificio, nel comparto 1 stella.

4)Puoi utilizzare, comunque, la prerogativa speciale legata alla carta Edificio.

5)Puoi prendere un colono da Terra e posizionarlo sulla tua astronave scartando nel contempo la 2 carta dal modulo preparatorio DA.

6) Guadagnare 2 punti energia scartando però 1 carta progetto: o dalla tua mano o dal tuo modulo preparatorio.

FASE SISTEMA IN AVARIA:

Prendi 2 carte a seguire dal mazzo delle carte progetto e ponile nel mazzo degli scarti.

FASE ATTIVAZIONE ANDROIDI:

Se vi sono 2 carte progetto nel modulo preparatorio DA non si può svolgere nessuna azione.

Se vi è 1 sola carta eseguite i seguenti punti:

1) Trasferisci un colono dall'astronave DA all'Edificio del colore corrispondente della carta progetto DA, se invece non vi sono coloni a bordo dell'astronave, collocane uno sull'astronave. (nota con l'edificio in costruzione salta questa fase)

2) Utilizza la prerogativa speciale legata all'Edificio

Per ultimo: se non vi sono più carte progetto nel modulo preparatorio DA pescane tante quante servono per arrivare a due senza guardarne il contenuto.

DESCRIZIONE PREROGATIVE ALTERNATIVE DEGLI EDIFICI nella versione 1 giocatore:

EDIFICIO ACQUA: SCARTA le prime due carte dal mazzo delle carte progetto e ponile nel mazzo degli scarti.

EDIFICIO ENERGIA: Energia supplementare. Incrementa il livello di energia dell'astronave DA di 2, se il livello di energia è già massimo segui le indicazioni come per la carta acqua.

EDIFICIO SCIENZA: Reclutamento. Imbarca 1 colono DA dalla Terra all'astronave.

EDIFICIO IN COSTRUZIONE: Calcolare...Muovi un colono dall'astronave a un edificio a tua scelta o muovi 1 colono dalla Terra (se ve ne sono) all'astronave. Devi ottimizzare il posizionamento dei coloni DA per massimizzare punteggio finale di DA come meglio puoi, quindi cerca di metterli come stesse giocando un androide DA....

FINE DEL GIOCO

Nel gioco per 1 persona vi sono 2 condizioni per terminare il gioco:

1) Hai 7 coloni sugli edifici di Marte, o li ha la DA

2) La DA nella preparazione modulo ha meno di 2 carte.

NOTA: Se non vi sono carte nel mazzo delle carte progetto, NON formate un nuovo mazzo (come nella versione multigiocatore). Terminare le carte del mazzo aiuta a creare le condizioni finali del gioco stesso.

I tuoi vittoria sono come quelli nella versione multigiocatore con queste eccezioni esclusive per DA.:

I punti DA vengono così modificati:

4 punti se DA ha 1 colono in un dei 4 edifici.

5 punti se DA ha 4 coloni in un edificio.

2 punti se DA ha il livello di energia più alto. In caso di pareggio energia, a DA saranno comunque assegnati i 2 punti e al concorrente 1 punto.

Livelli di difficoltà:

1) Livello Super Androide. Durante la preparazione collocare 6 coloni sull'astronave DA e 1 sulla Terra.

2) Livello Organismo cybernetico. Collocare 7 coloni sull'astronave DA e nessuno a Terra.

NOTA AGGIUNTIVA NEL GIOCO PER UNA PERSONA IL MASSIMO DI COLONI ALL'INTERNO DI OGNI EDIFICIO E' come per la versione a due giocatori così suddiviso: Nello spazio "due stelle" massimo 1 giocatore, nello spazio "una stella" non vi sono limiti.