

# Esploratore – In viaggio verso le stelle

Questo è il nome del nostro nuovo gioco con le carte.

Sulla base dell'idea di Klaus Großpietsch (BRAIN), questo gioco è stato portato avanti e sviluppato da Werner Falkhof (THETA) e Harald Topf (CSPP) e realizzato graficamente da Klaus Großpietsch stesso.

Esso tratta del sogno che l'umanità ha da sempre avuto, quello di andare nello spazio. Ci troviamo all'inizio di una nuova era, e per la prima volta sembra delinearsi la possibilità di toccare le stelle e realizzare questo sogno.

Anticipiamo questa evoluzione. Giochiamo al futuro. Conquistiamo il sistema solare.

## Obiettivo del gioco

Poiché le risorse sulla Terra sono limitate, originali ingegneri e commercianti tentano la loro fortuna cimentandosi come esploratori delle stelle. Per far ciò essi devono acquistare, attrezzare e mandare nello spazio navi, stazioni ed infine anche fabbriche spaziali. L'**obiettivo** è quello di diventare il più ricco degli esploratori, che possono essere al massimo 7.

Non sempre tuttavia le materie prime ricavate possono essere portate direttamente sulla Terra, in quanto questo è possibile solo sulle orbitali che dipendono dalle posizioni dei pianeti e sulle quali i corpi celesti si possono muovere con un dispendio di energia non eccessivo. I robot ricavano le materie prime sui pianeti e sugli asteroidi e le portano poi sulle navi/stazioni/fabbriche spaziali. Da qui le materie prime possono poi essere trasferite sulla Terra quando le navi/stazioni/fabbriche spaziali si trovano nei punti d'incontro situati attorno ai pianeti / agli asteroidi. Per ogni pianeta / asteroide sono presenti al massimo 7 orbitali.

Oltre a queste difficoltà non si devono dimenticare i cari avversari, i quali hanno anch'essi lo stesso obiettivo e cercano quindi di porre il maggior numero di ostacoli possibile sul vostro cammino verso il traguardo di diventare il più ricco esploratore.

## Struttura del gioco e attrezzatura

Il gioco e la pianta del gioco sono suddivisi in **tre settori**:

- l'area vicina alla Terra in cui si trovano Mercurio, Venere, la Terra stessa e Marte,
- lo spazio intermedio con gli asteroidi, Giove, Saturno e Space 1
- e la zona più lontana dalla terra con Space 2, Uranio, Nettuno e Plutone.

Un asteroide o pianeta (vedere carta da gioco) può disporre di singole o più di una delle materie prime biomassa, energia, bronzo e acqua. Inoltre ogni pianeta / asteroide possiede fino a 7 orbitali sulle e tra le quali si muovono i veicoli spaziali e numerosi punti d'incontro sui quali si possono svolgere le transazioni.

Il gioco è disponibile in **due versioni**:

- gioco con le carte: con 110 carte, di cui 91 carte da gioco, 7 carte di diversi colori con marche da gioco ritagliabili (veicoli spaziali) e 11 carte contenenti regole e spiegazioni.
- lo stesso gioco con le carte con una pianta del gioco supplementare, un regolamento dettagliato e una descrizione del nostro sistema solare effettuata dal DLR oltre a stupende fotografie dello spazio (questa versione uscirà nel 2003).

Ci sono 7 carte da gioco per ogni pianeta e asteroide, inoltre 7 carte Space 1 e 7 carte Space 2 e 7 carte jolly (pianeti / asteroidi), quindi in tutto 91 carte da gioco, 7 carte con marche da gioco ritagliabili (nave spaziale, stazione spaziale, fabbrica spaziale) e 7 carte con regole e varianti in tedesche.

In alternativa alle marche da gioco i giocatori possono anche utilizzare 3 dadi colorati ciascuno (che potrete ricevere in set da 36 dadi richiedendoli presso la CSPP, Alfred-Bucherer-Str. 63, D-53115 Bonn). Ogni dado rappresenta a seconda del numero di puntini, una nave spaziale (1), una stazione spaziale (2) o una fabbrica spaziale (da 3 a 6).

Estensione del sostentamento (vedere appendice): per poter trattenersi e sopravvivere nell'orbita del pianeta / dell'asteroide, l'equipaggio degli esploratori necessita di biomassa, energia, carburante e acqua come sostentamento. La quantità necessaria dipende dal veicolo spaziale impiegato e dalla sua grandezza / equipaggio.

## Preparazione del gioco

Il gioco inizia con la distribuzione delle carte, ossia le carte vengono suddivise in pianeti, asteroidi e due Space (vedere il diverso motivo della figura), mescolate e messe sul tavolo con il lato dove compare la figura rivolto verso il basso, iniziando a partire da sinistra con Mercurio, Venere, Terra, Marte, asteroidi, Giove, Saturno, Space 1, Space 2, Uranio, Nettuno e Plutone. (Se si gioca con la pianta del gioco opzionale si occupano i campi vuoti sopra le posizioni dei pianeti). Ognuna delle 7 carte jolly (pianeti / asteroidi) viene mischiata coperta rispettivamente in una delle seguenti pile di carte: Mercurio, Venere, Terra, Marte, asteroidi, Giove e Saturno. Ogni esploratore a turno prende una delle 4 carte pianeti interne tenendola coperta.

## Inizio del gioco

Comincia per primo l'esploratore che è in possesso della carta con il maggior valore per la Terra (C7 prima di C6, prima di C5, prima di C4, prima di C3, prima di C2 o prima di C1). Egli mette questa carta sulla posizione Terra (fase 1 della sua mossa) ed estrae poi una nuova carta da una pila qualsiasi. Dopo di ciò continua passando alla fase 2 della sua mossa.

## Mossa di gioco in 4 fasi

- |        |   |
|--------|---|
| Fase 1 | Giocare la carta, cambiarla e / o prenderne una nuova |
| Fase 2 | Costruire o riorganizzare (mettere i dadi)            |
| Fase 3 | Muovere (spostare i dadi)                             |
| Fase 4 | Valutare il ricavato (scrivere i punti)               |

# Esploratore – In viaggio verso le stelle

- Fase 1:** Nella Fase 1 della sua mossa l'esploratore può posare una carta pianeta (asteroide o carta Space) sopra o accanto ad una carta già scoperta, ossia, se è occupata solo la Terra, possono venire giocate esclusivamente la Terra, Venere o Marte oppure una carta jolly. Se in questa posizione si trovano una o più navi spaziali di altri esploratori, la carta può venire giocata solo se la linea colorata (orbitale) sulla quale si trovano uno o più veicoli spaziali di altri esploratori viene mantenuta. Il giocatore ha la possibilità di muovere un proprio veicolo spaziale su un'altra orbita su questa carta. Se si gioca un jolly, tutte le carte pianeta fino a quel punto depositate su questa posizione vengono raccolte e mescolate con il mazzo di carte delle riserve. Per la carta posata l'esploratore estrae da un qualsiasi mazzo una nuova carta (la quarta). In alternativa l'esploratore può mettere una carta che ha in mano nel mazzo delle riserve ed estrarre al suo posto da un qualsiasi mazzo una nuova (quarta) carta. In questa mossa però non può più giocare.
- Fase 2:** Nella Fase 2 l'esploratore può costruire una nave spaziale (dado voltato sulla faccia con 1 puntino) e utilizzarla sulla carta della Terra, se qui si trova un'orbitale (linea colorata) libera. In alternativa egli ha la possibilità di combinare 2 navi spaziali in una stazione spaziale (cambiando la marca da gioco o girando il dado sulla faccia con 2 puntini) o una stazione spaziale e una nave spaziale oppure 3 navi spaziali in una fabbrica spaziale (3), purché esse all'inizio della mossa si trovano sullo stesso punto d'incontro.
- Fase 3:** Nella fase 3 l'esploratore può muovere tutti i propri veicoli spaziali (marche da gioco o dadi). Le navi spaziali (faccia del dado con 1 puntino) possono spostarli lungo l'orbitale da una posizione spaziale A ad una posizione spaziale B che si trova su un'altra carta da gioco, se l'orbitale (la linea colorata) non è interrotta. Il movimento non deve terminare su un punto d'incontro. Le navi spaziali possono in alternativa anche cambiare l'orbita. Tale spostamento non deve per forza terminare su un punto d'incontro. Le stazioni spaziali (faccia del dado con 2 puntini) e le fabbriche (faccia del dado con 3 o più puntini) possono solo cambiare le orbite. Lo spostamento non deve per forza terminare su un punto d'incontro.
- Fase 4:** Nella Fase 4 viene determinato il ricavato e riportato su un foglio per la valutazione (per il modello vedere retro Fase 3)
- Ai veicoli degli esploratori che si trovano in un determinato punto d'incontro e dai quali parte un'orbitale continua (linea colorata) verso la Terra, vengono accreditati ricavati corrispondenti alla posizione del loro relativo pianeta / asteroide.
- Le navi spaziali ottengono il ricavato semplice,
  - Le stazioni spaziali ottengono il ricavato doppio, le fabbriche spaziali ottengono il triplo, quadruplo, quintuplo o sestuplo del ricavato.
  - Le fabbriche spaziali che non si trovano su un'orbita continua con la Terra riforniscono il loro magazzino, ossia il valore del loro ricavato viene elevato da 3 a 4, da 4 a 4, da 5 a 6. Appena la fabbrica spaziale può valutare i propri ricavati, viene ripristinato il valore standard.

## Valori relativi al ricavato per pianeta:

Mercurio	6	materie prime (6 bronzo)
Venere	5	materie prime (2 biomassa und 3 acqua)
Terra	4	materie prime (1 bronzo, 1 biomassa, 1 energia und 1 acqua)
Marte	5	materie prime (2 bronzo und 3 energia)
Asteroidi	7	materie prime (2 bronzo, 2 biomassa, 2 energia und 1 acqua)
Giove	8	materie prime (4 biomassa und 4 energia)
Saturno	12	materie prime (4 bronzo, 4 energia und 4 acqua)
Uranio	14	materie prime (7 bronzo und 7 energia)
Nettuno	16	materie prime (8 bronzo und 8 energia)
Plutone	20	materie prime (20 energia)

## Svolgimento del gioco

Si gioca a turno in senso orario fino a quando tutti gli esploratori hanno estratto. Dopo di ciò si controlla la tabella dei punti per constatare chi ha ottenuto il ricavato minore. Questo esploratore sarà quello che inizierà il secondo giro, il quale inizia anch'esso con la Fase 1 (in caso di parità di punti inizia il giocatore che ha ricavato la minore quantità di acqua; in caso di parità di acqua inizierà chi ha ottenuto meno energia, poi la sequenza prosegue con biomassa e bronzo. Se anche in tali casi sussiste parità, deciderà la fortuna che sarà determinata dai dadi).

## Termine del gioco

Dopo 12 giri (o un tempo prestabilito) il gioco termina. Vince l'esploratore che ha ottenuto i maggiori ricavati nel maggior numero di tipi di materie prime tra i quattro presenti (in caso di parità vince chi ha ottenuto più acqua, poi anche qui la sequenza prosegue con energia, biomassa e bronzo).

## Appendici

### Variante per principianti

Per abbreviare la durata del gioco e per facilitare l'introduzione in esso a chi gioca per la prima volta, si consiglia di mettere la carta Earth (lato della carta dietro alla descrizione del gioco) scoperta sulla posizione della Terra e di togliere dal gioco tutte le altre carte della Terra (da C1 a C7). Poiché ci sono solo poche carte con pianeti interni, ogni giocatore può prendere al posto della Terra una qualsiasi altra carta con pianeti a distanza media o lontani. Inoltre non è necessario mettere in piedi la carta giocata bensì la si può anche giocare tenendola "a testa in giù", in quanto ciò offre maggiori possibilità di combinazione per costituire linee continue o interromperle.

### Alternative per la determinazione del vincitore :

Per abbreviare la durata del gioco da circa 90 a circa 40 minuti si può decidere che vince l'esploratore che raccoglie per primo 250 materie prime (senza distinzione in merito ai tipi di materie prime). Il gioco può venir reso ancora più avvincente se invece del blocnotes si utilizzano 4 "counter" colorati (magenta, verde, blu, per es. forniti con il gioco Ashes da scacchiera), disponibili per valori dall'1 al 9 e aventi tutti il retro dello stesso colore (bianco). In tal modo non è sempre subito riconoscibile a prima vista con uno sguardo sulla tabella chi è il giocatore in testa. Il giro successivo viene poi cominciato appunto dal giocatore che nell'ultimo giro ha ottenuto i minori ricavati, ossia questi ultimi rimangono scoperti e visibili fino a quando tutti i giocatori hanno effettuato la valutazione; solo allora il retro bianco viene girato. Fonte di riferimento: Gebr. Topf, ABAS, CSPP, Alfred-Bucherer-Str. 63, D-53115 Bonn.

### Variante mantenimento:

Ogni pianeta mette a disposizione gratuitamente agli equipaggi che si trovano nell'orbita le risorse su di esso ricavabili. Le materie prime ivi non ottenibili (per esempio biomassa, acqua e energia su Mercurio) devono venire acquistate da parte degli equipaggi pagando il relativo prezzo. A tale scopo vengono semplicemente effettuate delle cancellazioni sulla tabella dei punteggi (1 materia prima per ogni equipaggio; 1 nave spaziale possiede 1 equipaggio, 1 stazione spaziale 2 e una fabbrica 3). Se il giocatore non ha sufficienti materie prime, egli può trattare con gli altri giocatori e scambiare con essi materie prime, a condizione che egli disponga veicoli spaziali sui punti d'incontro degli stessi pianeti dove si trovano tali giocatori. In caso il baratto con altri giocatori non fosse possibile, egli ha la possibilità di cambiare ogni altra materia prima al Fattore 5 (commercio con l'immaginario governo dell'Universo) in una materia prima di propria scelta.