

ANDROMEDA

da 3 a 5 giocatori – a partire da 10 anni – durata: circa 1 ora

La confederazione dei pianeti della galassia di Andromeda ha deciso di aprire il commercio con la ricca e lontana Terra. Desiderosa di conservare un certo controllo sugli investimenti stranieri, Andromeda ha limitato l'apertura delle agenzie commerciali, autorizzandone solo tre per ogni pianeta della galassia su altrettanti satelliti orbitanti intorno ad essi. Questo permette di mantenere gli umani fuori dai pianeti confederati, creando tra i mercanti stranieri una concorrenza che, si spera, dovrà rendere gli scambi ancora più proficui per Andromeda. Diffidenti, i dirigenti della confederazione, hanno inoltre preteso che tutti gli scambi siano controllati e registrati dall'amministrazione locale e non hanno mancato di assoldare qualche spia per assicurarsi che nessun accordo segreto si concluda sotto il tavolo delle negoziazioni.

MATERIALE

- 84 carte pianeta (12 per ciascuno dei 7 pianeti)
- 16 carte bonus (6 argento, 4 oro, 4 platino, 2 diamanti)
- 10 carte trasporto (2 per ciascuno dei 5 colori)
- 1 tabellone di gioco
- 130 agenti (26 per ciascuno dei 5 colori)
- 1 anello planetario

PREPARAZIONE

Mettete il tabellone di gioco al centro del tavolo e l'anello planetario a fianco.

Dividete le carte per tipo: 84 carte pianeta, 16 carte bonus, 10 carte trasporto.

Dividete ancora le 16 carte bonus per tipo di prodotto e piazzate i quattro mazzetti ottenuti a fianco del tabellone.

Mescolate accuratamente le 84 carte pianeta.

Ogni giocatore sceglie un colore, prende i 26 agenti e le due carte trasporto del suo colore e se le piazza davanti sul tavolo.

Ogni giocatore piazza uno dei suoi agenti sulla prima casella della scala di tecnologia spaziale ed un altro sulla prima casella della scala di tecnica commerciale.

Ogni giocatore piazza successivamente altri agenti sul tabellone di gioco in funzione del numero dei giocatori:

3 GIOCATORI

Ogni giocatore piazza 4 agenti sulla Terra e 2 su ognuno dei 7 pianeti. Il giocatore più anziano poi, distribuisce 6 carte pianeta a faccia in su ad ogni giocatore. Ognuno piazza quindi un agente supplementare sui pianeti indicati da ciascuna delle 6 carte. Alla fine ogni giocatore dovrebbe aver piazzato tutti i suoi 26 agenti.

4 GIOCATORI

Ogni giocatore piazza 4 agenti sulla Terra e 1 su ognuno dei 7 pianeti. Il giocatore più anziano poi, distribuisce 9 carte pianeta a faccia in su ad ogni giocatore. Ognuno piazza quindi un agente supplementare sui pianeti indicati da ciascuna delle 9 carte. Alla fine ogni giocatore dovrebbe aver piazzato 22 agenti su 26. I 4 agenti rimanenti per ogni giocatore sono ritirati dal gioco.

5 GIOCATORI

Ogni giocatore piazza 4 agenti sulla Terra e 1 su ognuno dei 7 pianeti. Il giocatore più anziano poi, distribuisce 6 carte pianeta a faccia in su ad ogni giocatore. Ognuno piazza quindi un agente supplementare sui pianeti indicati da ciascuna delle 6 carte. Alla fine ogni giocatore dovrebbe aver piazzato 19 agenti su 26. I 7 agenti rimanenti per ogni giocatore sono ritirati dal gioco.

Il giocatore più anziano riprende in mano le 84 carte pianeta e le mescola prima di distribuirne 9, a faccia in giù, ad ogni giocatore. Le carte rimanenti sono piazzate, a faccia in giù, a fianco del tabellone di gioco e rappresentano il mazzo da cui pescare.

Ogni giocatore infine osserva la sua mano iniziale di 9 carte. Durante tutto il gioco, la mano di un giocatore deve rimanere segreta, nascosta agli altri giocatori.

Al primo turno il giocatore più anziano giocherà per primo, ma questo cambierà nei turni successivi.

IL TABELLONE DI GIOCO

Sul tabellone di gioco sono rappresentati la Terra e i sette pianeti della galassia di Andromeda.

Ognuno dei suoi pianeti ha in orbita tre agenzie commerciali.

Il numero su ogni agenzia indica il suo valore commerciale.

La Terra non ha satelliti.

Durante il gioco, i giocatori potranno spostare i loro agenti dalla Terra verso i 7 pianeti e viceversa, ma mai direttamente da un pianeta all'altro.

Al termine del gioco ogni agente sulla terra vale 1 punto.

Nell'angolo superiore sinistro del tabellone c'è la scala della tecnologia spaziale.

Più grande è il vascello spaziale che un giocatore può noleggiare, più carte pianeta potrà possedere in mano.

Nell'angolo inferiore destro c'è la scala della tecnica commerciale.

Migliori sono le conoscenze commerciali di un giocatore più potrà disporre di possibilità di gioco durante il suo turno.

Al termine del gioco, ogni giocatore segnerà dei punti (0, 1, 3 o 6) a seconda del livello di tecnica commerciale raggiunto.

LE CARTE

CARTE PIANETA

Ci sono 12 carte per ciascuno dei sette pianeti. Su ogni carta, il pianeta è raffigurato da un degno centrale e quattro simboli negli angoli. Durante il gioco i giocatori cercano di formare delle serie di carte uguali. Più la serie di carte uguali è numerosa più ha valore. Tuttavia non si possono giocare serie di più di 7 carte uguali compresi i jolly.

CARTE BONUS

Ci sono 4 tipi di carte bonus: argento (2 punti), oro (3 punti), platino (4 punti), diamante (5 punti). Il valore, indicato da una cifra in bianco su ogni carta, è il numero di punti che a fine partita il giocatore che avrà ancora la carta in mano potrà sommare al suo totale. Il numero in nero all'interno del disegno arancione indica il numero di carte pianeta uguali (senza jolly) che il giocatore deve giocare durante la fase di azione per ricevere la carta bonus. Il numero di carte bonus disponibile è limitato.

Quando il giocatore gioca una serie di carte uguali (senza jolly) per effettuare una azione, può prendere una carta bonus. Aggiunge la carta alla sua mano e la conta nel numero massimo di carte che può avere in mano. Non c'è limite (oltre al numero massimo di carte in mano) al numero di carte bonus che un giocatore può tenere in mano.

Una carta bonus può essere presa solo da un giocatore che gioca esattamente il numero di carte pianeta corrispondenti:

- Argento: esattamente 4 carte pianeta uguali
- Oro: esattamente 5 carte pianeta uguali
- Platino: esattamente 6 carte pianeta uguali
- Diamante: esattamente 7 carte pianeta uguali

Un giocatore può prendere solo la carta bonus corrispondente esattamente al numero di carte pianeta giocate se è disponibile. Non può per esempio, prendere una carta oro se avrebbe diritto ad una carta platino, ma questa non è disponibile. In una tale situazione il giocatore non riceve carte bonus.

Una carta bonus può sempre essere usata come jolly, sostituendo una qualunque carta pianeta nella serie di carte uguali. Una carta bonus può anche essere usata nel turno in cui è stata presa. Così, ad esempio, un giocatore che gioca tre carte "pianeta verde", una carta bonus "argento" ed una carta bonus "oro" può effettuare una azione richiedente 5 carte "pianeta verde", ma non riceverà per questo delle carte bonus "argento" perchè certe carte giocate sono dei jolly.

CARTE TRASPORTO

Ogni giocatore dispone di due carte trasporto che devono essere tenute a faccia in su davanti a lui fino a quando non saranno usate. Queste permettono di spostare degli agenti in un modo particolare che sarà spiegato più avanti. Non fanno parte della mano del giocatore e non possono essere scambiate.

SCOPO DEL GIOCO

I giocatori sono dei mercanti venuti dalla Terra. Essi si faranno concorrenza per stabilire delle relazioni commerciali con i sette pianeti della galassia di Andormeda. I giocatori inviano degli agenti sui pianeti, sviluppano le loro tecniche spaziali e commerciali e tentano di installare delle agenzie sui satelliti in orbita attorno ai pianeti.

Il vincitore è il giocatore le cui agenzie orbitali, le carte bonus, il livello di tecnica commerciale e gli agenti sulla Terra danno il più alto punteggio a fine partita.

SVILUPPO DELLA PARTITA

La partita è divisa in turni. Ogni turno è composto da 4 fasi effettuate cominciando sempre dal primo giocatore di turno. Quando tutti i giocatori hanno terminato la quarta fase il turno è finito. Si passa allora al turno seguente, il giocatore a sinistra del primo giocatore diviene il nuovo primo giocatore.

Fase delle carte: Il primo giocatore distribuisce le carte pianeta ai giocatori fino a che ciascuno abbia in mano il numero massimo di carte di cui ha diritto.

Fase di trasporto: Ogni giocatore può giocare una carta trasporto per spostare alcuni dei suoi agenti.

Fase del commercio: Ogni giocatore, seguito dagli altri, propone di cambiare 2 o 3 carte pianeta. I giocatori si scambiano in seguito i gruppi di carte proposte.

Fase di azione: Il primo giocatore effettua tre azioni, poi gli altri, girando in senso orario ne effettuano due ciascuno.

FASE DELLE CARTE

La posizione dell'agente di ogni giocatore sulla scala della tecnologia spaziale indica quante carte in mano può avere quel giocatore: 9, 10, 11 o 13. All'inizio del turno, il primo giocatore distribuisce le carte del mazzo, nascoste, ad ogni giocatore fino a che ciascun giocatore raggiunge il numero di carte di cui ha diritto.

Quando il mazzo si esaurisce, il primo giocatore mescola gli scarti e forma un nuovo mazzo ponendolo a faccia in giù sul tabellone.

Consiglio: è preferibile non dare tutte le carte in blocco ad un giocatore. Ognuno dichiara al primo giocatore quante carte gli sono dovute e queste sono distribuite in senso orario ad una ad una, saltando i giocatori che hanno già raggiunto il loro massimo.

FASE DI TRASPORTO

Ognuno, al suo turno, iniziando dal primo giocatore e girando in senso orario, può giocare una delle sue carte trasporto. Un giocatore che gioca una carta trasporto può effettuare uno dei due movimenti descritti qui sotto. Le carte trasporto giocate sono ritirate dal gioco ed ogni giocatore quindi ne ha solo due a disposizione per tutta la partita.

Il giocatore sposta due suoi agenti dalla Terra verso uno, ed uno solo, dei sette pianeti.

Consiglio: Scegliete un pianeta dove avete già delle carte in mano. Potrete così utilizzare queste carte per piazzare ancora altri agenti o per tentare di installare un'agenzia in orbita.

Il giocatore riporta sulla Terra TUTTI i suoi agenti che si trovano su uno dei sette pianeti.

Consiglio: alla fine della partita, ogni agente sulla Terra vale un punto. Se vi rimangono parecchi agenti inutilizzati su di un pianeta dove tutte le agenzie orbitanti sono occupate, potete utilizzare una carta trasporto per rimpatriarle.

FASE DI COMMERCIO

Tutti i giocatori devono partecipare a questa fase. E' proibito ai giocatori comunicare in qualsiasi maniera sia che riguardi l'oggetto dello scambio, sia che riguardi prima o durante questa fase. La fase di commercio si svolge come segue:

Il primo giocatore sceglie una delle carte pianeta o bonus della sua mano e la posa, in vista, davanti a lui. Questa è la prima carta della sua offerta di scambio.

Ogni altro giocatore sceglie una delle sue carte pianeta o bonus della sua mano e la posa, nascosta, davanti a lui. Le carte scelte devono obbligatoriamente essere diverse da quella proposta dal primo giocatore. Quando tutti i giocatori hanno posato la loro carta, la rivelano simultaneamente.

Il primo giocatore sceglie una seconda carta dalla sua mano e la posa, in vista, a fianco della prima carta proposta. Può scegliere una carta qualsiasi delle sue. La sua offerta ora si compone di due carte.

Ogni altro giocatore sceglie una seconda carta della propria mano e la posa, nascosta, a fianco della sua prima carta. Le carte scelte devono obbligatoriamente essere diverse da due carte proposte dal primo giocatore. Quando tutti i giocatori hanno posato la loro carta, la rivelano simultaneamente.

Il primo giocatore può ora scegliere sia di scambiare le sue carte, sia di aggiungere una terza e ultima carta alla sua offerta. Se sceglie di proporre una terza carta, pone, a vista, a fianco delle prime due, una carta qualsiasi della sua mano e ciascun giocatore pone in seguito una terza carta, procedendo esattamente come per la seconda. Dopo la terza carta, il primo giocatore è obbligato a scambiare le sue carte.

Il primo giocatore deve ora scambiare la sua offerta (due o tre carte) con quella di un altro giocatore. Sceglie il giocatore con cui effettuare lo scambio, gli passa le carte della sua offerta e prende l'offerta di quest'ultimo nella sua mano. Il primo giocatore ha ora terminato il suo turno.

Il giocatore che riceve le carte può scegliere di prenderle nella sua mano oppure di posarle davanti a lui, visibili, al fine di formare una nuova offerta.

Il turno passa, girando in senso orario a partire dal primo giocatore, al prossimo giocatore che ha ancora una offerta davanti a lui. Questo giocatore può riprendere la sua offerta in mano, terminando così il suo turno, oppure darla ad un altro giocatore e prendere l'offerta di quest'ultimo nella sua mano. Il giocatore che riceve le carte può scegliere di prenderle nella sua mano oppure di posarle davanti a lui, visibili, al fine di formare una nuova offerta.

La fase di commercio continua, in senso orario, con il prossimo giocatore avente ancora una offerta davanti a lui. Questi può, ugualmente, sia riprendere la propria offerta nella sua mano, sia scambiarla con un altro giocatore.

Quando non resta più che uno solo, o nessun, giocatore con una offerta davanti a lui, la fase di scambio è finita. Se un giocatore ha ancora la sua offerta davanti a lui, riprende in mano le sue carte.

Il primo giocatore deve sempre fare uno scambio. Gli altri giocatori devono lasciare la loro offerta visibile davanti a loro finché partecipano ad uno scambio o finché arriva il loro turno.

Se, ma è molto improbabile, un giocatore non ha in mano nessuna carta che possa essere offerta per lo scambio (tutte le sue carte sono identiche a una o l'altra delle carte proposte dal primo giocatore) non partecipa alla fase di commercio in questo turno. Egli mostra la sua mano di carte agli altri giocatori per provare che non ha niente da proporre per lo scambio e riprende in mano le carte che aveva già proposto. Naturalmente, se gli altri giocatori trovano nella sua mano delle carte che potevano essere proposte, è obbligato a proporne una.

Le carte bonus possono essere offerte per lo scambio come le carte pianeta, sebbene sembra improbabile che un giocatore ne offra una se ha un'altra scelta. Se il primo giocatore offre una carta bonus gli altri giocatori non possono offrire la stessa carta bonus.

Consiglio: studiando il tabellone di gioco dovrete essere in grado di dedurre quali carte pianeta sono ricercate dal primo giocatore. Se le carte della sua offerta vi interessano, offritegli quello che cerca.

FASE DI AZIONE

Il primo giocatore inizia questa fase effettuando tre azioni scelte tra le cinque possibili.

Gli altri giocatori, al loro turno, in senso orario, ne effettuano due ciascuno.

Un giocatore effettua tutte le sue azioni prima di passare il turno al giocatore seguente. Le azioni possono essere effettuate in qualsiasi ordine e si può effettuare più volte la stessa azione.

SCAMBIARE DELLE CARTE PIANETA

Un giocatore scarta una o due delle sue carte pianeta e le mette, faccia in su, nella pila degli scarti quindi ne pesca lo stesso numero dal mazzo e le aggiunge alla sua mano.

INSTALLARE AGENTI SU UN PIANETA

Per rinforzare la sua presenza su un pianeta e quindi aumentare le possibilità di stabilire una agenzia orbitale, un giocatore può giocare una serie da 3 a 7 carte del pianeta corrispondente e spostare gli agenti dalla Terra verso questo pianeta. Il numero di agenti spostati è uguale al numero delle carte giocate, diviso per due ed arrotondato per difetto. Le carte bonus possono essere giocate come jolly per sostituire qualsiasi carta pianeta, ma tuttavia ci deve essere nella serie di carte almeno una carta pianeta originale. Il giocatore può decidere di spostare meno agenti di quanti è autorizzato a fare oppure di non spostarne alcuno.

Le carte pianeta giocate sono messe, faccia in su, sulla pila degli scarti. Le carte bonus utilizzate come jolly sono riposte, faccia in su, nella pila corrispondente a fianco del tabellone di gioco.