



POCKET MARS

REGOLAMENTO

CONTENUTO:

- 35 Carte Progetto (5 tipi di 7 Progetti)
- 5 Carte Edificio
- 4 Carte Astronave
- 28 Segnalini Coloni
(7 del colore di ciascun giocatore)
- 4 Indicatori d'Energia
- 4 Carte Riepilogative
- 1 Carta primo giocatore

Scopo del gioco e regole per 2-4 giocatori

L'obiettivo principale di **Pocket Mars** è la costruzione di una base spaziale su Marte che possa accogliere il maggior numero possibile di coloni. I giocatori sviluppano progetti per inviare i propri coloni sul "Pianeta Rosso". Una volta giunti a destinazione, questi lavoreranno negli edifici preesistenti della colonia contribuendo a renderla sempre più prospera.

Il giocatore che colloca i propri coloni con più efficacia accumulerà più punti e sarà il vincitore.

Preparazione del gioco [Fig. 1]

1. Ogni giocatore sceglie un colore e prende la carta Astronave **1** e i 7 coloni di quel colore. Ogni giocatore piazza l'Astronave nella propria area di gioco.
2. Ogni giocatore piazza 1 dei propri coloni nell'Astronave **2** e piazza poi i rimanenti 6 coloni in una riserva generale, chiamata Terra **3**, insieme ai coloni rimanenti degli altri giocatori.
3. Ogni giocatore piazza 1 indicatore d'Energia sullo spazio iniziale del tracciato dell'Energia della propria Astronave **4**.
4. Piazzate le 5 carte Edificio a faccia in su in fila una accanto all'altra, in ordine casuale (Lasciate abbastanza spazio sotto di esse **5** per le carte Progetto che qui troveranno posto durante la partita.)
5. Mescolate le 35 carte Progetto insieme per formare un singolo mazzo; poi date 4 carte Progetto a faccia in giù a ciascun giocatore. Piazzate il mazzo rimanente a faccia in giù vicino alla Terra **6**, in modo che sia facilmente raggiungibile dai giocatori, lasciando uno spazio accanto ad esso per formare una pila degli scarti. Variante: I giocatori esperti potrebbero voler usare le regole per il Draft descritte alla fine di questo regolamento (vedi pagina 11).
6. Ogni giocatore sceglie segretamente 2 delle sue 4 carte Progetto e le piazza a faccia in giù (fianco a fianco) davanti a sé, nella sua area di gioco. Questo viene detto il **Modulo di Preparazione** del giocatore **7**. Le 2 carte Progetto rimaste formano la mano del giocatore **8**. (Nota: in qualsiasi momento della partita è sempre possibile ispezionare le carte nel proprio Modulo di Preparazione).
7. Scegliete il primo giocatore in modo casuale. Il primo giocatore riceve la carta "Primo Giocatore" **9** e comincia il primo round.

Fig. 1



Termini importanti che troverete nel gioco

ASTRONAVE [Fig.2]: La carta su cui un giocatore piazza i propri coloni che iniziano il viaggio dalla Terra **1**. Al momento opportuno, i coloni verranno spostati negli Edifici su Marte. Ogni giocatore deve inoltre tenere traccia del livello di Energia **⚡** della propria Astronave **2**.

Fig. 2



EDIFICI [Fig. 3]: Ci sono 5 carte in gioco chiamate Edifici, e 4 di questi Edifici possono contenere coloni. Su questi ultimi, i coloni andranno piazzati negli appositi spazi **3**. Come mostrato dalla grafica, lo spazio contrassegnato col simbolo **★★** può contenere un solo

colono in una partita con 2 giocatori e al massimo 2 coloni in una partita con 3 o 4 giocatori. Ciascun colono presente in uno di questi spazi alla fine del gioco varrà 4 punti vittoria.

Lo spazio contrassegnato col simbolo **★** può contenere un qualsiasi numero di coloni. A fine partita, ogni colono qui presente vale 2 punti vittoria. Il quinto Edificio (di colore nero) è l'Edificio di Costruzione, e non può contenere coloni. Ogni Edificio ha un'abilità speciale che può essere attivata quando un giocatore connette a quell'Edificio una carta Progetto. Inoltre, 4 degli Edifici hanno un valore di 3 **4** da utilizzarsi quando vi si connette la prima carta Progetto.

Fig. 3



CARTE PROGETTO [Fig. 4]: Queste carte sono l'elemento chiave del gioco. Vengono utilizzate per spostare i coloni dalla Terra alla propria Astronave, e poi dall'Astronave a Marte. Ogni carta Progetto ha due azioni **5** – l'azione in alto si attiva quando la carta viene giocata dalla mano di un giocatore **5** e l'azione in basso si attiva quando viene giocata da un Modulo di Preparazione **5**.

Ogni carta Progetto ha un valore compreso tra 0 a 7 **6** che viene usato soltanto nel caso in cui la carta venga giocata dal Modulo di Preparazione di un giocatore.

Fig. 4



TERRA: Qui trovano posto i coloni di tutti i giocatori che ancora non sono stati utilizzati **[Fig. 1 3]**. Nel corso della partita, questi coloni verranno trasferiti dalla Terra alle rispettive Astronavi per poi essere collocati in uno degli Edifici della colonia.

MODULO DI PREPARAZIONE: Le 2 carte Progetto davanti a ciascun giocatore, posizionate una di fianco all'altra a faccia in giù **[Fig. 1 7]**. Queste carte vengono tenute nascoste agli altri giocatori, ma ogni giocatore può ispezionare in qualsiasi momento le carte nel proprio Modulo di Preparazione.

La regola delle 4 Carte

Alla conclusione del turno di ciascun giocatore, tutti i giocatori si assicurano di avere esattamente 4 carte Progetto, cioè 2 carte nella propria mano e 2 carte nel proprio Modulo di Preparazione. Per fare ciò tutti i giocatori (ad iniziare da quello attivo e seguito in senso orario da tutti gli altri) svolgono i seguenti passi in ordine:

- Se un giocatore ha più di 4 carte in totale, deve scegliere e scartare carte dalla propria mano fino ad averne 4.
- Se un giocatore ha meno di 4 carte in totale, deve pescare carte dal mazzo dei Progetti fino ad averne 4.

(Se in qualsiasi momento il mazzo dei Progetti è vuoto, create un mazzo nuovo seguendo la procedura descritta a pagina 10.)

- Se un giocatore ha meno di 2 carte nel proprio Modulo di Preparazione, deve scegliere carte dalla propria mano e piazzarle nel Modulo di Preparazione fino ad avere di nuovo 2 carte nel Modulo di Preparazione.

Alla fine di questo passaggio, ogni giocatore deve avere 2 carte in mano e 2 carte nel proprio Modulo di Preparazione. Ricordate sempre che le carte della vostra mano possono andare nel Modulo di Preparazione, ma non viceversa: una volta piazzata una carta nel Modulo di Preparazione non puoi più scambiarla con un'altra dalla tua mano. Scegli con cura!

Regola d'Oro

Se il testo di una carta contraddice il testo di questo regolamento in qualunque modo, il testo della carta ha la precedenza.

Giocare una partita

Una partita consiste in un numero imprecisato di round. Ogni round è formato da **un** turno per ogni giocatore,

iniziando dal primo giocatore e procedendo in senso orario. All'interno del proprio turno, il giocatore attivo compie una delle cinque azioni permesse dal gioco. Come ultimo passaggio di ogni turno, tutti i giocatori seguono la regola delle 4 Carte (come spiegato in precedenza).

Una volta completato un round i giocatori controllano se si è verificata una delle condizioni di fine partita; in quel caso la partita termina e viene determinato il vincitore. In caso contrario, il primo giocatore inizia normalmente un nuovo round.

Nel tuo turno puoi svolgere una delle cinque azioni seguenti:

- Giocare una carta Progetto dalla tua mano.
- Giocare una carta Progetto dal tuo Modulo di Preparazione.
- Giocare una carta Progetto dal Modulo di Preparazione di un altro giocatore.
- Prendere 1 colono dalla Terra.
- Guadagnare 1 Energia scartando una carta Progetto dalla tua mano o dal tuo Modulo di Preparazione.

Giocare una carta Progetto dalla tua mano

Gioca una carta Progetto a tua scelta dalla tua mano e attiva l'azione più in alto 🖐️, quindi scarta la carta Progetto.

Esempio: Filippo gioca una carta Progetto 🔵 di valore 6 il cui testo dice 'Pesca 2 carte'. Egli pesca quindi 2 carte Progetto dal mazzo dei Progetti e ora ne ha 3 in mano e 2 nel suo Modulo di Preparazione. Come ultimo passaggio del suo turno, Filippo deve assicurarsi di avere esattamente 2 carte Progetto in mano e 2 nel suo Modulo di Preparazione. Quindi, sceglie 1 delle carte Progetto che ha in mano e la scarta, piazzandola a faccia in su nella pila degli scarti del mazzo dei Progetti.

Giocare una carta Progetto dal tuo Modulo di Preparazione [Fig. 5]

Gioca una carta Progetto a tua scelta dal tuo Modulo di Preparazione, connettendola a un Edificio dello stesso colore, piazzandola a faccia in su sotto l'Edificio. Se c'è già una carta Progetto, sovrapponi ad essa la tua carta, lasciando visibile solo il valore della carta precedente ①. Poi puoi eseguire, nell'ordine indicato, le seguenti azioni:

1. Confronta il valore della tua carta con quello della carta sotto di essa. Se la tua carta è la prima ad essere connessa

a un Edificio, confronta il suo valore con il valore dell'Edificio. Se il valore della tua carta è maggiore, puoi spostare 1 dei tuoi coloni dall'Astronave all'Edificio, piazzandolo nello spazio contrassegnato col simbolo ★.

Importante: L'Edificio di Costruzione non ha uno spazio apposito per i coloni. Ignora questo passaggio quando connetti una carta Progetto a quell'Edificio.

2. Puoi attivare l'azione più in basso della carta Progetto 🧩. Ricorda che puoi attivare tale azione solo se hai i requisiti indicati dalla carta stessa (per esempio, non puoi attivare l'azione se non hai abbastanza Energia per pagare il relativo costo).
3. Puoi attivare l'abilità speciale dell'Edificio.

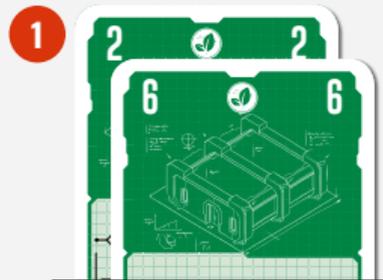


Fig. 5

Questi passaggi sono indipendenti l'uno dall'altro e vengono risolti separatamente, ma se vengono risolti devono essere eseguiti nell'ordine indicato.

Ricorda: puoi comunque utilizzare gli altri 2 passaggi anche se il valore della tua carta Progetto non è maggiore di quello precedente (della carta sottostante o dell'Edificio nel caso si trattasse della prima carta Progetto aggiunta).

Esempio: *Mattia gioca una carta  dal suo Modulo di Preparazione e la piazza sotto l'Edificio del colore corrispondente, sovrapponendola all'ultima carta già connessa  in modo tale che rimanga visibile il valore di quest'ultima. La sua carta (valore 1) non supera il valore della carta appena coperta (valore 7). Non potrà quindi spostare 1 dei suoi coloni dall'Astronave all'Edificio . L'azione sulla carta gli permette di prendere 2 coloni dalla Terra e piazzarli sulla sua Astronave ma solo nel caso che egli non abbia ancora coloni nell'Edificio . La attiva, dato che l'unico colono nell'Edificio  è di Filippo. Infine, Mattia usa l'abilità speciale dell'Edificio per guadagnare 1 Energia. Poi, pesca 1 carta dal mazzo dei Progetti (seguendo la regola delle 4 Carte) e decide di piazzare una carta  dalla sua mano nel suo Modulo di Preparazione.*

Giocare una carta Progetto dal Modulo di Preparazione di un altro giocatore

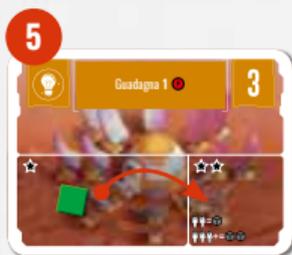
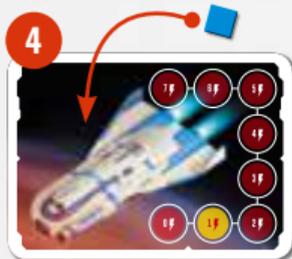
Gioca una carta Progetto a tua scelta dal Modulo di Preparazione di un altro giocatore. Gira a faccia in su la carta prescelta e connettila a un Edificio dello stesso colore, come faresti se fosse una carta del tuo Modulo di Preparazione. Poi svolgi i seguenti passaggi in ordine:

1. Il giocatore a cui appartiene la carta Progetto può attivare la sua abilità più in basso  come se l'avesse giocata lui dal suo Modulo di Preparazione. Come da norma, il giocatore deve avere i requisiti per attivare l'azione e/o essere in grado di pagare il costo in Energia richiesto dal testo della carta Progetto.
2. Tu puoi attivare l'abilità speciale dell'Edificio

Esempio [Fig. 6]: *Filippo vuole muovere il suo colono nell'Edificio  1 dallo spazio contrassegnato col simbolo ★ a quello contrassegnato col simbolo ★★, perché varrà più punti alla fine della partita. Sa che Mattia ha piazzato una carta  nel suo Modulo di Preparazione perché vede il simbolo sul retro della carta 2. Filippo decide di giocare quella carta, quindi la gira a faccia in su e la connette a un Edificio  3. Questa carta Progetto (valore 5) batte*

l'Edificio (valore 3), anche se in questo caso non ha importanza. L'azione più in basso sulla carta dice che se il giocatore ha una carta  in mano, può spostare 1 colono dalla Terra alla sua Astronave. Fortunatamente, Mattia ha una carta con quel simbolo in mano, e prende un colono dalla Terra **4**. Filippo usa poi l'azione speciale dell'Edificio  per spostare il suo segnalino colono nell'Edificio  da ★ a ★★ come aveva pianificato **5**. Dopo questa azione, a Mattia manca una carta nel Modulo di Preparazione quindi pesca una carta Progetto dal mazzo. Ora deve decidere quali delle 3 carte che ha in mano piazzerà nel Modulo di Preparazione (seguendo la regola delle 4 Carte) prima che il prossimo giocatore possa iniziare il proprio turno.

Fig. 6



Prendere 1 colono dalla Terra

Prendi 1 colono dalla Terra e piazzalo sulla tua Astronave. Questa azione non può essere svolta se non hai più coloni sulla Terra.

Guadagnare 1 Energia scartando una carta Progetto alla tua mano o dal tuo Modulo di Preparazione

Scegli e scarta 1 delle tue 4 carte Progetto. Poi, aumenta di 1 il tuo livello di Energia, muovendo l'indicatore d'Energia della tua Astronave in su di 1 spazio. Questa azione può essere svolta anche se sei già al massimo nel tracciato dell'Energia, ma in quel caso scarteresti solo una carta senza guadagnare Energia.

Nota: In qualsiasi momento in cui si esaurisce il mazzo dei Progetti, createne immediatamente uno nuovo:

- **Prendete, da tutti Edifici, le carte Progetto coperte (che si trovano sotto altre carte Progetto);**
- **piazzate queste carte nella pila degli scarti;**
- **mescolate la pila degli scarti per formare il nuovo mazzo dei Progetti.**

Finire la partita

La partita termina immediatamente se, alla fine di un round, almeno 1 giocatore ha piazzato tutti i suoi 7 coloni negli Edifici su Marte.

Ogni giocatore guadagna punti vittoria come segue:

- 1 punto vittoria per ogni colono sulla sua Astronave.
- 2 punti vittoria per ogni colono in uno spazio Edificio contrassegnato con ★.
- 4 punti vittoria per ogni colono in uno spazio Edificio contrassegnato con ★★.
- 2 punti vittoria se ha almeno 1 colono in ognuno dei 4 Edifici che possono contenere coloni.
- 3 punti vittoria se ha almeno 4 coloni in 1 Edificio.

Il giocatore con il livello di Energia più alto guadagna 1 punto vittoria. In caso di pareggio, i giocatori che hanno pareggiato guadagnano 1 punto vittoria a testa.

I coloni rimasti sulla Terra non producono punti vittoria.

Il vincitore è il giocatore con più punti vittoria.

In caso di pareggio, il giocatore con più coloni negli Edifici vince la partita. In caso di ulteriore parità, i giocatori condividono la vittoria.

Descrizione delle Abilità degli Edifici

Edificio Ecosistema 🌱 - puoi spostare un colono di un qualsiasi giocatore in un Edificio a tua scelta dallo spazio contrassegnato con ★ allo spazio contrassegnato con ★★ (o viceversa).

Edificio Energia ⚡ - puoi aumentare di 1 il tuo livello di Energia, spostando l'indicatore di Energia di 1 spazio sul tracciato dell'Energia della tua astronave.

Edificio Scienza 🧪 - puoi prendere 1 dei tuoi coloni dalla Terra ed imbarcarlo sulla tua Astronave.

Edificio Acqua 💧 - puoi scegliere 1 carta Progetto dalla tua mano o dal tuo Modulo di Preparazione e piazzarla a faccia in giù in fondo al mazzo dei Progetti.

Edificio di Costruzione 🏗️ - puoi spostare 1 dei tuoi coloni dall'Astronave a un Edificio a tua scelta, piazzandolo nello spazio contrassegnato con ★ di quell'Edificio.

Variante: Draft delle carte Progetto

Durante la preparazione del gioco, a ciascun giocatore vengono date 5 carte a faccia in giù. Ogni giocatore sceglie e tiene 1 di queste carte e passa le rimanenti al giocatore alla propria sinistra. Ripetete questo procedimento (scegliere 1 carta e passare le rimanenti) finché tutti i giocatori non hanno scelto 4 carte da tenere. Quando tutti i giocatori hanno completato questo passaggio, le carte non selezionate dai giocatori devono essere rimescolate nel mazzo dei Progetti. Ogni giocatore poi sceglie segretamente 2 delle 4 carte che ha tenuto e le piazza a faccia in giù nel suo Modulo di Preparazione, e le altre 2 formeranno la sua mano.

Variante Solitario: Sfida Devious Automatics

Uno dei nostri concorrenti, l'azienda Devious Automatics (DA), crede di poter intraprendere la colonizzazione di Marte più efficientemente con l'utilizzo della tecnologia androide di cui detiene il brevetto. Tu sei il nostro Esperto di Efficienza e ti è stato assegnato il compito di dimostrare che si sbagliano. Abbiamo messo a punto un sistema di simulazione esaustivo e accurato per mettere alla prova le loro affermazioni, ma per ora nessuno è stato in grado di sconfiggere quei fastidiosi androidi! Sei la nostra ultima speranza... se non ci riesci tu, il nostro programma di colonizzazione è spacciato!

Il gioco in solitaria è una variante avanzata: si raccomanda di giocare diverse partite multi-giocatore prima di leggere le regole della Variante Solitario. Prima di andare oltre, accertati di conoscere bene le regole di base!

Preparazione del gioco

Per cominciare, segui tutti i passaggi di preparazione per una partita multi-giocatore (vedi a pagina 2 del regolamento). Poi, svolgi i seguenti passaggi per la preparazione della Devious Automatics (DA):

1. Scegli 1 delle 3 Astronavi non utilizzate come Astronave di DA e piazzala nella tua area di gioco, a lato della tua ma separata.

2. Prendi i 7 coloni del colore dell'Astronave di DA. Questi sono i coloni di DA. Piazza 5 coloni sull'Astronave di DA e i rimanenti 2 sulla Terra (insieme ai tuoi coloni precedentemente piazzati).
3. Piazza 1 indicatore di Energia sul livello di partenza del tracciato dell'Energia (contrassegnato con 1 ⚡) dell'Astronave di DA.
4. Prendi 2 carte Progetto dal mazzo dei Progetti e, senza guardarle, piazzale a faccia in giù davanti all'Astronave di DA. Questo è il Modulo di Preparazione di DA.

Importante: Durante una partita in solitaria, quando devi pescare una o più carte, queste vanno prese a tua scelta dal Modulo di Preparazione di DA (che non viene rifornito immediatamente). Se non ci sono carte nel Modulo di Preparazione di DA, allora peschi dal mazzo dei Progetti come al solito. Questo rimane valido anche quando applichi la regola delle 4 Carte!

Giocare una partita

Il gioco in solitaria è formato da una serie di round. Ogni round è diviso in 3 fasi, svolte nell'ordine seguente:

- Fase Architetto
- Fase Errore di Sistema
- Fase Attivazione Androidi

Durante la Fase Architetto puoi svolgere una delle cinque azioni disponibili (che sono leggermente diverse da quelle di una partita multi-giocatore). Come ultimo passaggio della Fase Architetto, applica la regola delle 4 Carte. Alla fine, svolgi la Fase Errore di Sistema e poi la Fase Attivazione Androidi.

Una volta completato un round, se una o più delle 3 condizioni di fine partita si sono verificate, la partita termina (*e scopriremo se sei stato capace di salvare il nostro programma di colonizzazione...*). Altrimenti, si procede al round successivo.

Fase Architetto

Puoi svolgere una delle cinque azioni seguenti:

Giocare una carta Progetto dalla tua mano. Questa azione è identica a quella descritta per una partita multi-giocatore (vedi a pagina 6 del regolamento).

Giocare una carta Progetto dal tuo Modulo di Preparazione. Questa azione è identica a quella descritta per una partita multi-giocatore (vedi a pagina 7 del regolamento).

Giocare una carta Progetto dal Modulo di Preparazione di DA. Gira a faccia in su la carta scelta dal Modulo di Preparazione di DA e connettila a un Edificio dello stesso colore. Poi, svolgi i seguenti passaggi in ordine:

- Confronta il valore della carta giocata con il valore della carta sottostante: se questa è la prima carta a essere

connessa all'Edificio, confronta il suo valore con il valore dell'Edificio; se il valore della carta giocata è maggiore, puoi spostare 1 dei tuoi coloni dall'Astronave all'Edificio, piazzandolo nello spazio contrassegnato col simbolo ★.

- Puoi attivare l'abilità dell'Edificio

Prendi 1 colono dalla Terra (piazzandolo sulla tua Astronave) e scarta 1 carta Progetto dal Modulo di Preparazione di DA. Devi fare entrambe le cose. Se non hai coloni sulla Terra, non puoi svolgere questa azione.

Guadagna 2 Energia scartando una carta Progetto dalla tua mano o dal tuo Modulo di Preparazione. Questa azione è identica a quella descritta per una partita multi-giocatore (vedi a pagina 10 del regolamento), con la differenza che guadagni 2 Energia invece che 1.

Nota: Applica la regola delle 4 Carte dopo aver svolto la tua azione, e ricordati che ogni volta che devi pescare delle carte le prendi dal Modulo di Preparazione di DA, e solo se il modulo è vuoto le prendi dal mazzo dei Progetti.

Fase Errore di Sistema

Hai a che fare con degli androidi. Rassegnati, ci saranno dei bug!
Prendi le prime 2 carte del mazzo dei Progetti (non dal Modulo di Preparazione di DA – non stai pescando!) e piazzale nella pila degli scarti.

Fase Attivazione Androidi

Gli androidi della Devious Automatics sono potenti, ma hanno un grosso difetto. L'affidabilità. L'opinione pubblica dovrebbe interessarsi a questa faccenda... Deve essere questo il motivo per cui la DA spende tutti quei soldi per sdolcinate pubblicità...

Se ci sono 2 carte Progetto nel Modulo di Preparazione di DA, salta la Fase Attivazione Androidi.

Se c'è 1 carta Progetto nel Modulo di Preparazione di DA, svolgi i seguenti passaggi in ordine:

- **Sposta un colono di DA dall'Astronave all'Edificio del colore corrispondente alla carta Progetto di DA** (salta questo passaggio se l'Edificio corrispondente è l'Edificio di Costruzione). Se non c'è un colono sull'Astronave di DA, l'azione sarà spostarne 1 dalla Terra (se ne rimangono) all'Astronave di DA.
- **Attiva l'Abilità Alternativa di DA dell'Edificio** del colore corrispondente alla carta Progetto di DA.

Infine, se ci sono 0 o 1 carte Progetto nel Modulo di Preparazione di DA, prendi un numero adeguato di carte dal mazzo dei Progetti e, senza guardarle, piazzale a faccia in giù nel Modulo di Preparazione di DA per riempirlo nuovamente.

Descrizione delle Abilità Alternative di DA degli Edifici

Edificio Ecosistema : Doppio Potenziamento – La DA ha diritto a 2 Potenziamenti. Ogni Potenziamento può essere:

1. Sposta un colono di DA da uno spazio contrassegnato con ★ a uno spazio contrassegnato con ★★ in qualsiasi Edificio in cui sia possibile, oppure
2. Sposta uno dei tuoi coloni da uno spazio contrassegnato con ★★ a uno spazio contrassegnato con ★ in qualsiasi Edificio in cui sia possibile.

Valuta ciascun Potenziamento. Per ogni Potenziamento, se è possibile, deve essere scelta l'opzione **1**, altrimenti scegliete l'opzione **2**. Tutti i Potenziamenti che non possono essere usati vanno persi.

Nota: In una partita in solitaria, i limiti di coloni negli spazi degli Edifici sono gli stessi di una partita con 2 giocatori

Edificio Acqua : Scintilla – Prendi le prime 2 carte del mazzo dei Progetti (non dal Modulo di Preparazione di DA – non stai pescando!) e piazzale nella pila degli scarti.

Edificio Energia : Potenza Soverchiante – Aumenta di 2 il livello di Energia dell'Astronave di DA. Se il livello di Energia dell'Astronave di DA non può più aumentare, si attiva Scintilla (vedi Edificio  sopra).

Edificio Scienza 🧪: Reclutamento – Sposta 1 colono di DA dalla Terra (se ne rimangono) all'Astronave di DA.

Edificio di Costruzione 🏠: Macchinazioni – Sposta un colono di DA dall'Astronave di DA a un Edificio a tua scelta. Se non ci sono coloni sull'Astronave di DA, sposta invece 1 colono di DA dalla Terra (se ne rimangono) all'Astronave di DA. Devi ottimizzare il piazzamento dei coloni in modo da massimizzare il punteggio totale di DA, quindi cerca di piazzarli come se interpretassi tu la DA.

Voglio dire, questi androidi risultano poco affidabili ma sono anche piuttosto intelligenti, a parte qualche bug. Ma non ci pensare troppo... fai ciò che pensi sia giusto, ma non ti serve una laurea in matematica. Non sono COSÌ intelligenti!

Fine della partita

Nel gioco in solitaria, ci sono 3 condizioni di fine partita:

- Tutti i tuoi 7 coloni sono negli Edifici su Marte.
- Tutti i 7 coloni di DA sono negli Edifici su Marte.
- Il Modulo di Preparazione di DA ha meno di 2 carte.

Nota: Se non ci sono più carte nel mazzo dei Progetti, non si deve creare un nuovo mazzo. Come scritto sopra, la fine delle carte nel mazzo dei Progetti è una delle condizioni di fine partita della Variante Solitario!

Guadagni punti vittoria usando le stesse regole di una partita multi-giocatore (vedi a pagina 10 del regolamento).

DA guadagna punti vittoria usando le stesse regole ma con i seguenti cambiamenti:

- DA guadagna 4 punti vittoria (invece di 2) se ha almeno 1 colono in ognuno dei 4 Edifici che possono contenere coloni.
- DA guadagna 5 punti vittoria (invece di 3) se ha almeno 4 coloni in 1 Edificio.
- DA guadagna 2 punti vittoria (invece di 1) se ha il livello di Energia più alto. In caso di pareggio, DA guadagna 2 punti vittoria mentre tu ne guadagni 1 come al solito.

Vinci la partita se totalizzi più punti della Devious Automatics. **E ti tieni anche il posto di lavoro... non per metterti pressione!**

Livelli di difficoltà

Se vuoi una sfida più difficile, il livello di difficoltà della partita in solitaria può essere aumentato come segue:

Livello Super-Droide – Durante la preparazione del gioco, piazza 6 coloni di DA sull'Astronave di DA e 1 sulla Terra.

Livello Cyborg – Durante la preparazione del gioco, piazza 7 coloni di DA sull'Astronave di DA e nessuno sulla Terra.



MS EDIZIONI

Pocket Mars è pubblicato in Italia da
MS Edizioni/Magic Store Srl

www.msedizioni.it - info@msedizioni.it



Coordinamento Editoriale: Andrea Mazzolani

Traduzione: Ginevra Pavone

Impaginazione: Paolo Veronica

Revisione Testi: Fabrizio Andreasi Bassi, www.balenaludens.it

Un ringraziamento speciale a P. Brennan e S.Mejia

IDEAZIONE DEL GIOCO
MICHAŁ JAGODZIŃSKI

DIREZIONE ARTISTICA
JAROSŁAW WAJS



10+



1-4



15-30