



# PRIMO CONTATTO

## Regolamento

*Al tempo in cui i Faraoni dominavano sulle valli del Nilo, ci fu un Primo Contatto tra extraterrestri e umani.  
Viaggiate indietro nel tempo per aiutare Terrestri e Alieni a comunicare tra loro!*

In "Primo Contatto", i giocatori si dividono in due squadre: Terrestri e Alieni. L'obiettivo principale di entrambe le squadre è quello di comunicare fra loro, ma come riusciranno a farlo se parlano lingue completamente diverse? Come avverrà il Primo Contatto?

La squadra dei Terrestri offrirà differenti oggetti ai Signori dello Spazio sperando così di entrare nelle loro grazie, mentre la squadra degli Alieni cercherà di far capire ai Terrestri quali sono gli oggetti che desidera. Ma attenzione, all'interno delle due squadre i giocatori sono in competizione tra loro!

La partita termina non appena uno degli Alieni ottiene dai Terrestri tutti gli oggetti di cui ha bisogno.



# Componenti

- A** 12 schede Linguaggio Alieno (a due facce)  
*Mostrano 25 parole o caratteristiche e i simboli alieni utilizzati per rappresentarle.*
- B** 12 carte Richiesta Aliena (a due facce)  
*Il diagramma sulle carte mostra quali sono gli oggetti che ogni alieno desidera.*
- C** 1 tavoletta Scrittura Aliena  
*Gli Alieni disegnano qui i loro simboli.*
- D** 75 segnalini Ricompensa (in 3 colori)  
*La ricompensa data dagli Alieni ai Terrestri che hanno indovinato gli oggetti richiesti.*
- E** 1 schermo degli Alieni
- F** 4 schede Appunti  
*Mostrano le 25 parole o caratteristiche, ma senza i simboli alieni. I Terrestri le usano per prendere appunti.*
- G** 4 tavolette Offerta  
*Rappresentano la griglia delle carte Oggetto. I Terrestri le usano per indicare quali oggetti vogliono donare agli Alieni.*
- J** 4 schermi dei Terrestri
- H** 5 pennarelli
- I** 60 carte Oggetto (a due facce)  
*Rappresentano gli oggetti trovati sulla Terra. Le carte Oggetto formano il "campo", una griglia 5x5 al centro del tavolo. Il campo è l'elemento principale di gioco: gli Alieni desiderano alcuni di questi oggetti mentre i Terrestri li utilizzano, mostrandoli agli Alieni, per studiare il loro linguaggio.*



J



I



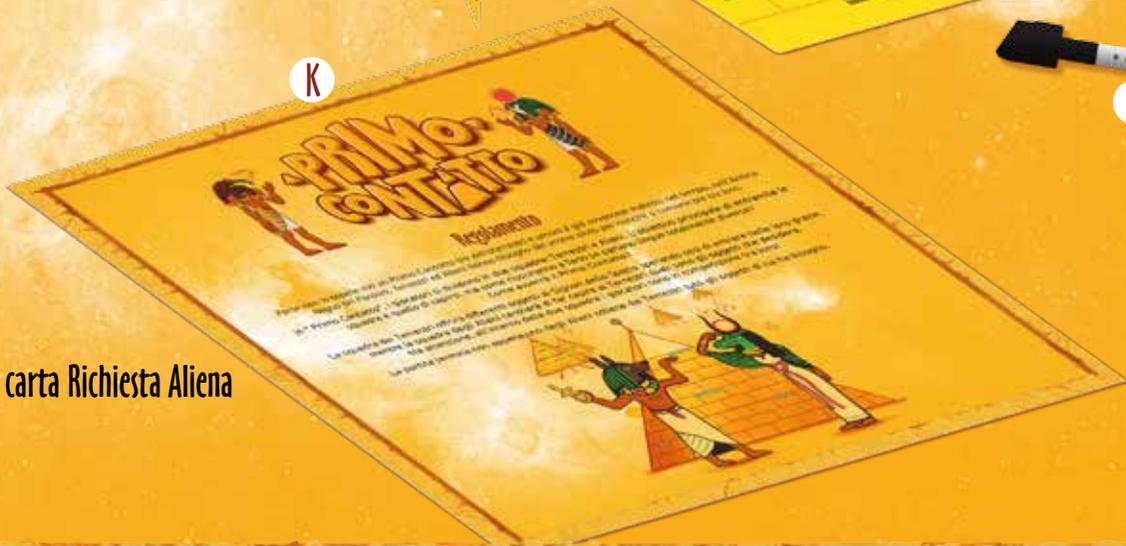
F



G



K



H



K Regolamento

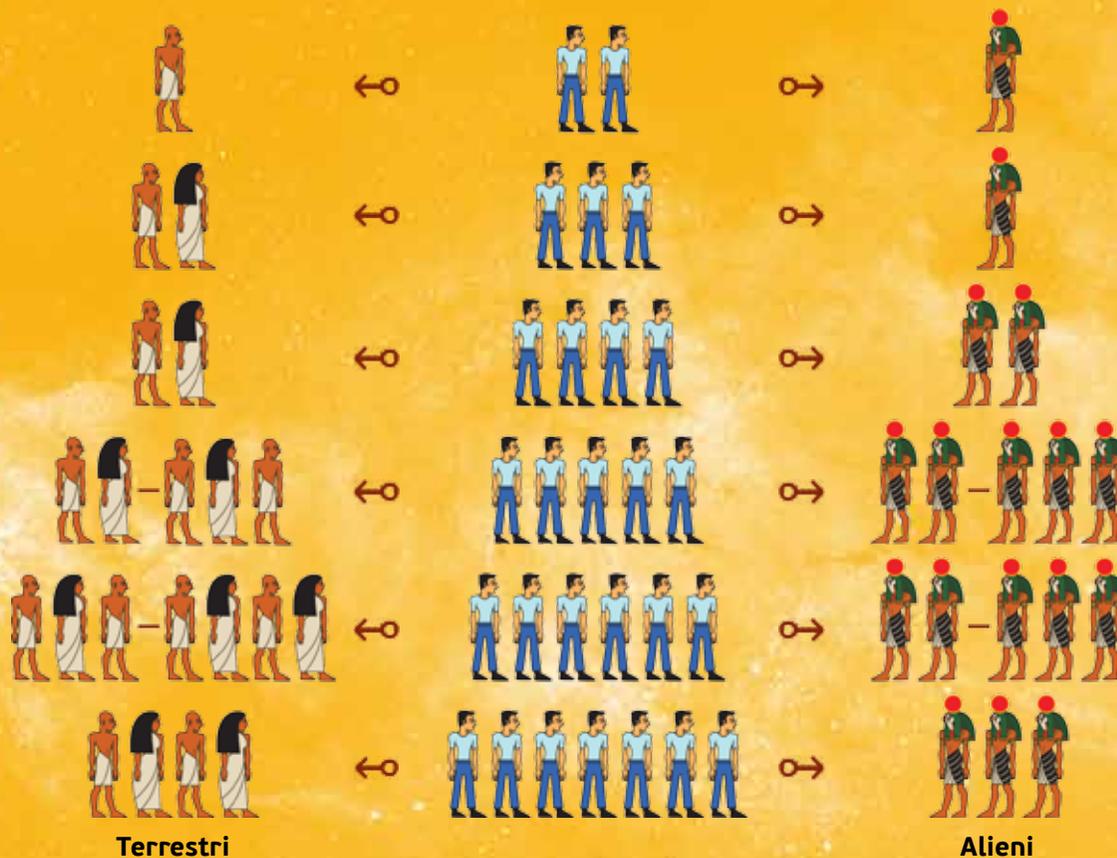
L Supporto per la carta Richiesta Aliena

# Preparazione (4-7 Giocatori)

(per una partita con 2 o 3 giocatori leggete le Regole a pagina 10)

- 1 Dividete i giocatori in due squadre: Terrestri e Alieni.

**Nota:** La squadra degli Alieni può essere composta al **massimo** da 3 giocatori mentre quella dei Terrestri da 4.



- 2 Le due squadre si siedono l'una di fronte all'altra.

- 3 Mischiate il mazzo delle carte Oggetto 1 e posizionate 25 carte al centro del tavolo, in modo da formare il "campo": una griglia rettangolare 5x5.

- 4 Ogni giocatore Alieno sceglie un colore e prende i segnalini Ricompensa D del colore corrispondente.

**Nota:** Il giocatore della **squadra degli Alieni** che ha scelto il colore **Rosso** sarà **sempre** il primo giocatore nella Fase degli Alieni, seguito dal giocatore **Blu** e poi da quello **Verde**.

- 5 La squadra degli Alieni riceve **casualmente** 1 carta Richiesta Aliena B, la inserisce nel supporto L e sceglie la modalità di gioco (pag. 6): standard (lato A) oppure avanzata (lato B). La squadra degli Alieni riceve inoltre 1 scheda Linguaggio Alieno **casuale** A, 1 tavoletta Scrittura Aliena C, 1 schermo degli Alieni E e 1 pennarello H.



↑  
**Preparazione  
degli Alieni**

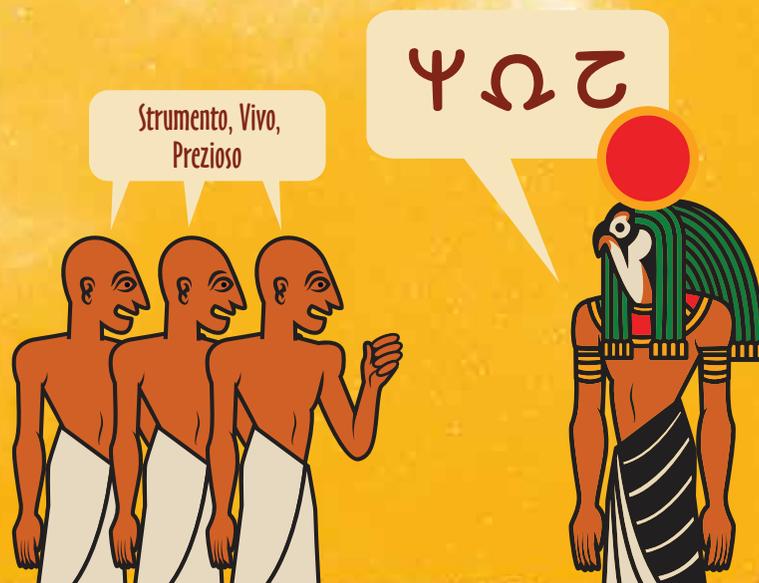


↑  
**Preparazione  
dei Terrestri**

- 6 **Ogni giocatore** della squadra dei Terrestri riceve: 1 scheda Appunti **F**, 1 tavoletta Offerta **G**, 1 schermo dei Terrestri **J** e 1 pennarello **H**.
- 7 Il giocatore della **squadra dei Terrestri** che conosce più lingue sarà **sempre** il primo giocatore nella Fase dei Terrestri (in caso di pareggio, il proprietario del gioco decide chi sarà il primo giocatore).
- 8 Se questa è la vostra prima partita o se la squadra dei Terrestri è formata da due soli giocatori, consigliamo di svolgere il Turno Zero (*spiegato qui sotto*). Il **Turno Zero è facoltativo**.
- 9 Ora siete pronti per giocare!

## Turno Zero (4-7 Giocatori)

Prima di iniziare a giocare, se volete rendere la partita più semplice, ogni terrestre sceglie una parola o una caratteristica presente nella propria scheda Appunti e chiede agli Alieni di disegnarne il simbolo. Per esempio, il primo terrestre chiede come si scrive "Strumento", il secondo "Vivo" ed il terzo "Prezioso". In risposta, gli Alieni devono disegnare sulla tavoletta Scrittura Aliena i simboli corrispondenti alle caratteristiche richieste, presenti nella scheda Linguaggio Alieno utilizzata per la partita. I simboli disegnati dagli Alieni devono essere visibili **a tutti** i Terrestri.



## Obiettivo

Gli obiettivi dei giocatori dipendono dalla squadra a cui appartengono. Al termine della partita, **ogni squadra** avrà **un solo** vincitore.

Nella squadra degli Alieni, il vincitore sarà il **primo** giocatore ad ottenere **tre** oggetti tra quelli richiesti (oppure **cinque** se è stata scelta la modalità avanzata).

Nella squadra dei Terrestri, vince il giocatore che ha ottenuto **più** segnalini Ricompensa. Questi segnalini vengono donati dagli Alieni ai giocatori terrestri, come ricompensa per ogni oggetto offerto.

La partita termina non appena **uno** dei giocatori alieni ottiene tutti gli oggetti richiesti (in base alla modalità di gioco scelta).

## Modalità di Gioco

Prima di iniziare la partita potete scegliere una delle seguenti modalità di gioco: **standard** o **avanzata**. Le due modalità modificano la durata della partita: nella modalità standard la partita termina non appena uno degli Alieni ottiene **tre oggetti** tra quelli richiesti mentre nella modalità avanzata la partita termina non appena un alieno ottiene **cinque oggetti** tra quelli richiesti. In base alla modalità di gioco scelta, utilizzate un differente lato della carta Richiesta Aliena: **A** per la modalità standard *oppure* **B** per la modalità avanzata.



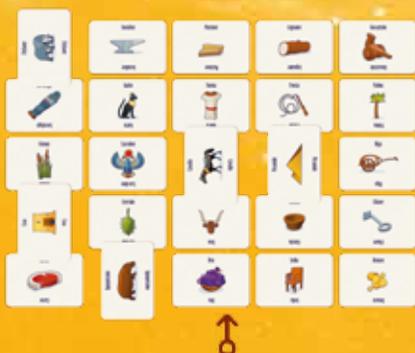
## Svolgimento

Il gioco è diviso in round, ognuno di questi è diviso in due fasi: la Fase dei Terrestri e la Fase degli Alieni.

### Fase dei Terrestri

Durante questa fase, ogni Terrestre **svolge un turno** nel tentativo di imparare la lingua degli Alieni. **Iniziando dal primo giocatore e procedendo in senso orario**, ogni Terrestre svolge il proprio turno: ruota di 90 gradi le carte Oggetto che pensa siano collegate tra loro da una parola o caratteristica presente nella propria scheda Appunti.

È possibile ruotare da 1 a 5 cinque carte Oggetto (ma non cambiare la loro posizione). Dopo aver ruotato le carte, gli Alieni cercano di capire quale sia la parola o la caratteristica indicata dal terrestre e, in risposta, disegnano sulla tavoletta Scrittura Aliena il simbolo che secondo loro la rappresenta. **Tutti i giocatori possono vedere le carte selezionate e il simbolo disegnato dagli Alieni.**



Il Terrestre Enrico vuole imparare la parola "Grande" nella lingua aliena. Quindi ruota tutte le carte nel campo che, a suo parere, presentano quella caratteristica: 'Piramide', 'Cavallo', 'Ippopotamo', 'Casa', ed 'Elefante'.



Gli Alieni disegnano quindi un simbolo sulla tavoletta Scrittura Aliena e lui lo trascrive sulla sua scheda Appunti, sotto alla caratteristica appropriata.

Se gli Alieni non trovano un accordo sul simbolo da comunicare ai Terrestri? Ogni giocatore alieno, in senso orario, disegna e mostra (uno alla volta) il simbolo che ritiene corretto.

**Importante!** I giocatori possono comunicare tra loro, ma **non possono** nominare le caratteristiche. Per esempio non possono dire "Credo stia indicando gli oggetti grandi" oppure "Spero di aver spiegato *Rotondo* correttamente".

Ogni giocatore terrestre può disegnare tutti i simboli forniti dagli Alieni nelle caselle vuote delle propria scheda Appunti. Inoltre, ogni scheda presenta la sezione "Simboli Sconosciuti". Se il giocatore non è sicuro del significato di un simbolo nella lingua aliena, può disegnarlo in questa sezione.

Si consiglia agli Alieni di contrassegnare nella scheda Linguaggio Alien i **simboli già comunicati ai Terrestri**. Durante la Fase degli Alieni questa informazione potrebbe rivelarsi molto utile.

**Importante!** Ogni giocatore terrestre deve nascondere la propria scheda Appunti dietro al proprio schermo, senza mostrarla agli altri Terrestri.



## Fase degli Alieni

Durante questa fase, ogni Alieno **svolge un turno** nel tentativo di comunicare ai Terrestri gli oggetti che desidera. **Iniziando dal primo giocatore (Rosso) e procedendo in senso orario (Blu e poi Verde)**, ogni Alieno svolge **un turno: tramite il proprio linguaggio** (i simboli presenti scheda Linguaggio Alien), il giocatore alieno chiede **uno** degli oggetti indicati dal proprio colore sulla carta Richiesta Aliena.

La carta Richiesta Aliena corrisponde alla griglia 5x5 di carte Oggetto presenti sul tavolo. I quadrati rossi corrispondono agli oggetti che desidera l'Alieno **Rosso**, i quadrati blu a quelli che desidera l'Alieno **Blu** e i quadrati verdi a quelli desiderati dall'Alieno **Verde**. I quadrati neri rappresentano oggetti di cui gli Alieni non hanno bisogno.

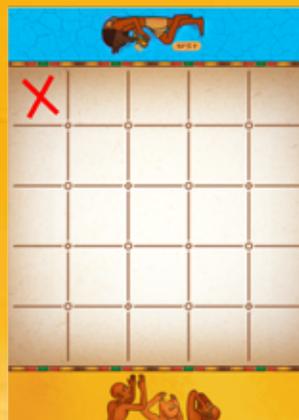
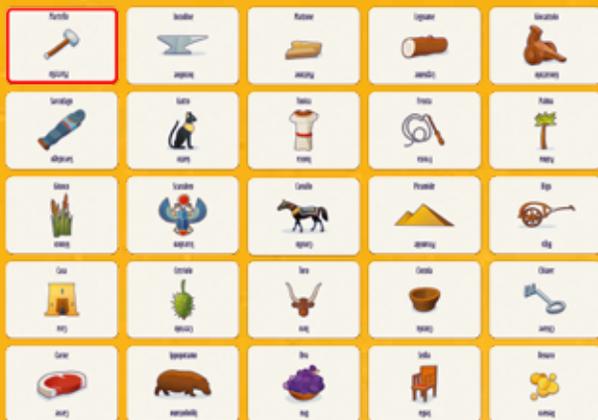


Il giocatore alieno disegna sulla tavoletta Scrittura Alien uno o più simboli che secondo lui rappresentano l'oggetto desiderato. **Può** usare simboli ancora **sconosciuti** ai Terrestri, i quali possono disegnarli nelle loro schede Appunti nella sezione "Simboli Sconosciuti" per utilizzarli in seguito.

*L'Alieno Andrea desidera un 'Martello'. Sulla tavoletta Scrittura Alien, disegna i simboli corrispondenti alle caratteristiche 'Strumento', 'Pericolo', e 'Metallo'. I Terrestri potrebbero non conoscere ancora alcuni simboli utilizzati, ma queste informazioni potrebbero rivelarsi utili nel corso della partita.*



Tutti i giocatori terrestri segnano ora in segreto, sulle proprie tavolette Offerta, l'oggetto che pensano sia stato indicato dagli Alieni. Gli spazi sulla tavoletta Offerta corrispondono alle carte Oggetto presenti nel campo.



Il lato **Blu** della tavoletta Offerta deve essere rivolto verso gli Alieni.

Lato **Giallo** della tavoletta Offerta deve essere rivolto verso i Terrestri.

Quando tutti i Terrestri sono pronti, mostrano le proprie tavolette Offerta compilate, mettendole davanti ai rispettivi schermi. I risultati possibili sono i seguenti:

- 1 Se **uno o più** Terrestri hanno indovinato l'oggetto richiesto, l'Alieno consegna un segnalino Ricompensa ad **ogni giocatore** terrestre che ha indovinato. Copre inoltre, con un ulteriore segnalino Ricompensa, la carta Oggetto nel campo (ad indicare che l'oggetto è già stato donato).
- 2 Se un Terrestre ha indicato un oggetto desiderato da un altro alieno, non accade nulla: **l'oggetto deve essere offerto nel turno in cui è l'alieno stesso a richiederlo.**
- 3 Se i Terrestri hanno indicato un oggetto non richiesto dall'alieno nel turno, ma che comunque rientra nella lista degli oggetti che desidera, ottengono comunque un segnalino Ricompensa: non hanno compreso la richiesta dell'alieno ma gli hanno comunque consegnato qualcosa che desidera.
- 4 Se nessun Terrestre ha segnato l'oggetto richiesto dall'Alieno, non accade nulla.

Un Alieno **può ricevere più di un oggetto** dai Terrestri nello stesso turno. Copre ogni oggetto con un segnalino Ricompensa e consegna un segnalino Ricompensa ad ogni Terrestre che gli ha consegnato un oggetto.

**Importante!** Il turno degli Alieni segue sempre lo stesso ordine: l'Alieno **Rosso** sarà sempre il primo giocatore, seguito dal giocatore **Blu** e poi da quello **Verde**. Se ci sono solo due Alieni in gioco, uno è **Rosso** e l'altro è **Blu**.

Dopo che ogni Alieno ha completato il proprio turno, inizia una nuova Fase dei Terrestri seguita da una nuova Fase degli Alieni e così via, fino alla Fine della Partita.

## Fine della Partita

Il gioco termina **immediatamente** quando uno degli Alieni ottiene **tre** oggetti tra quelli richiesti (oppure **cinque** se è stata scelta la modalità avanzata). Quel giocatore è dichiarato il vincitore della squadra degli Alieni.

Poi, ogni Terrestre conta i propri segnalini Ricompensa (di tutti i colori), il giocatore con più segnalini è dichiarato il vincitore della squadra dei Terrestri.

In caso di parità, il vincitore è il Terrestre che ha imparato meglio il linguaggio alieno: confrontate le schede Appunti dei Terrestri con la scheda Linguaggio Alieno. Ogni simbolo corretto fornisce 1 punto.

Il Terrestre con più punti è il vincitore. In caso di ulteriore di parità, i Terrestri condividono la vittoria.



Il giocatore a sinistra ha 4 simboli corretti e 2 sbagliati.  
Il giocatore a destra ha 6 simboli corretti e 1 sbagliato.

## Regola del Contrario

La **regola del contrario** permette di dare più libertà di linguaggio agli Alieni tramite l'utilizzo della particella "non". Per legare "non" ad una caratteristica, basta disegnare una linea orizzontale sopra al simbolo corrispondente.

L'Alieno Max deve spiegare la parola 'Faraone' ai Terrestri. Vuole utilizzare il simbolo legato alla caratteristica 'Potere', ma questo si può riferire anche a 'Piramide'. Sfortunatamente i Terrestri ancora non conoscono il simbolo per 'Umano', ma sanno riconoscere 'Grande'. Max disegna il simbolo 'Potere', seguito dal simbolo 'Grande' con una linea orizzontale sopra.

Ora questo simbolo si legge come 'NON Grande'.



# Regole per 2 e 3 Giocatori

Primo Contatto può essere giocato anche in 2 o 3 giocatori. In una partita con 2 giocatori, uno sarà il Terrestre e l'altro l'Alieno. In una partita con 3 giocatori, due giocatori saranno i Terrestri e uno l'Alieno.

## Preparazione

Seguite la Preparazione a pagina 4 con le seguenti modifiche:

- 1 L'Alieno utilizza il lato B della carta Richiesta Aliena.
- 2 L'Alieno posiziona 9 segnalini Ricompensa rossi in linea davanti a sé. Forma poi una riserva con i segnalini Rossi avanzati.
- 3 L'Alieno prende tutti i segnalini Ricompensa verdi e blu. Utilizzerà quelli verdi per coprire sul campo gli oggetti ricevuti e quelli blu per ricompensare i Terrestri (se finiscono i segnalini blu, utilizzerà quelli rossi nella riserva).

## Obiettivo

**I 9 segnalini Ricompensa rossi determinano la durata della partita. Alla fine di ogni round scartatene uno.**

L'obiettivo dell'Alieno è quello di ottenere gli **8 oggetti** corrispondenti ai quadrati **Verdi** sulla carta Richiesta Aliena prima che finiscano i segnalini Ricompensa rossi.

L'obiettivo dei Terrestri è quello di offrire oggetti all'Alieno ed ottenere più segnalini Ricompensa possibili. In una partita con 3 giocatori vince il Terrestre con più segnalini Ricompensa. Se un Terrestre offre all'Alieno un oggetto corrispondente ad un quadrato **Nero** sulla carta Richiesta Aliena, l'Alieno perde un segnalino Ricompensa rosso aggiuntivo alla fine del round.



## Svolgimento

L'unica eccezione alle regole rispetto ad una partita con 4-7 giocatori è la seguente: in una partita con 2 giocatori, durante la Fase degli Alieni, il Terrestre ha **due tentativi** e non uno per indovinare l'oggetto richiesto dall'Alieno.

Il Terrestre può tentare di indovinare un oggetto già richiesto in un round precedente oppure tentare di indovinare un oggetto richiesto senza suggerimenti. Il secondo tentativo non è obbligatorio.

## Fine della Partita

Il gioco termina quando si verifica una delle seguenti condizioni:

- 1 L'Alieno ha ottenuto tutti e 8 gli oggetti richiesti; oppure
- 2 L'Alieno deve scartare uno dei 9 segnalini Ricompensa rossi, ma li ha terminati.

Il giocatore alieno controlla il suo risultato nella seguente tabella:

Numero di Oggetti Ottenuti	Risultato
0-3	Non solo provenite da pianeti diversi, ma da costellazioni lontane anni luce! Non riuscite proprio a capirvi!
4-5	A guardare il vostro modo di comunicare, sembra che le vostre razze abbiano altri punti di forza. Punterei su quelli ...
6-7	Bravi, c'eravate quasi! Siete riusciti a capirvi in qualche modo, ma commettete ancora qualche brutto errore.
8	Fantastico! Vi intendete alla perfezione! Se non fosse per la cosmica differenza nel vostro aspetto, si potrebbe dire che siete anime gemelle!

# Ringraziamenti

Sergey Pritula, Igor Skluev, Ekaterina Gorn, Andrey Grigoryev, Ivan Lashin, Timofey Nikulin, Ekaterina Zemtsova, Sergey Usimsky, Tasha Telezhkina, il board game club «Two Cats» e in particolare Yulia Vorobyova.

## Edizione Italiana a cura di

MS Edizioni/Magic Store Srl

Coordinamento Editoriale: Andrea Mazzolani.

Layout: Paolo Veronica.

Traduzione: Lucrezia Magnani.

Editing: Paolo Veronica, Enrico Emiliani.



[www.msedizioni.it](http://www.msedizioni.it)

  /MSEdizioni



[www.cosmodrome.games](http://www.cosmodrome.games)

   /cosmodrome.games

Cosmodrome Games LLC  
28 Old Rudnick Lane  
Dover, DE 19901  
+1 302 526 4939

