



SCOPO DEL GIOCO

In questo gioco collaborativo il compito di ogni coppia di giocatori è esplorare il cosmo alla ricerca di pianeti gemelli (o meglio saranno proprio i giocatori in coppia a fare in modo che coppie identiche di pianeti si possano “formare” nell’universo a loro assegnato), cercando di farlo nel minor tempo possibile (si tratta infatti di una sfida a tempo).

Ad ogni partita possono prendere parte 2 o 4 giocatori (dai 5 ai 99 anni). Durata massima: 20 minuti circa.

PREPARAZIONE

Il gioco prevede 72 gettoni raffiguranti per 4 volte 18 pianeti differenti, 6 clessidre segnatempo, 2 tabelloni (uno per ogni coppia di giocatori) suddivisi ognuno in quattro aree (rossa e verde per il primo giocatore della coppia, gialla e viola per il secondo giocatore) e questo foglio di istruzioni.

Coprire e mischiare tutti i gettoni, quindi consegnarne 8 a caso ad ogni giocatore (che conserverà “in mano” ma che potrà iniziare a guardare solo quando il gioco avrà inizio) ed impilare (sempre tenendoli coperti) tutti i rimanenti posizionandoli sul tavolo tra i due tabelloni (o vicino al solo tabellone presente se ci sono solo due giocatori), infine decidere quanto deve durare la sfida attivando la sola clessidra segnatempo corrispondente (solo in caso di due coppie di giocatori è possibile stabilire che la durata della sfida non sia a tempo, ma che si concluderà quando una coppia qualsiasi avrà riempito completamente tutte le caselle delle proprie aree).

COME SI GIOCA

Simultaneamente i giocatori di ogni coppia che gestiscono l’area rossa pescano un gettone dalla pila sul tavolo (evitando di “litigare” o “farsi male” nel farlo) e poi posizionano un gettone a scelta tra quelli che hanno in mano (o quello che hanno pescato) in un proprio spazio (le caselle con sfondo rosso) senza dare/ricevere suggerimenti (quantomeno vocali o comunque “espliciti”) e cercando di fare in modo che corrispondano frontalmente a quelli che posiziona il proprio compagno (sulle caselle con sfondo giallo) e viceversa, e che non ci siano “doppioni” in ogni singola area dello stesso colore (che sono comunque consentiti anche se penalizzanti). Solo quando i primi compagni di tabellone hanno posizionato il loro gettone, possono compiere le stesse azioni i secondi compagni (che dovranno posizionare il loro gettone in una casella con sfondo giallo), e così via. I giocatori di ogni coppia potranno iniziare a riempire la seconda parte del proprio tabellone (aree verde e viola) solo quando la loro prima parte (aree rossa e gialla) risulterà completamente occupata. Essendo una sfida che si svolge “a tempo”, il primo giocatore di ogni copia deve solo attendere che il proprio compagno abbia compiuto le sue azioni per potere ripeterle a sua volta, senza attendere (anzi, anticipando il più possibile) i giocatori dell’altra coppia (infatti, verso la fine del gioco potranno non essere più disponibili nuovi gettoni sul tavolo e bisognerà scegliere quali posizionare solo in funzione di quelli già posseduti, per questo è consigliato essere il più rapidi possibili nelle proprie mosse).

Attenzione: i gettoni posizionati non possono più essere spostati durante la gara, quindi è opportuno assicurarsi di scegliere bene i gettoni e le posizioni che si vogliono usare/occupare di volta in volta.

Quando il tempo scade (o una coppia ha riempito per intero tutte le caselle delle proprie aree se non si gioca a tempo con una clessidra) il gioco termina e viene eletta vincitrice la coppia che ha totalizzato il maggior numero di punti che vengono così calcolati: un punto guadagnato per ogni “accoppiata frontale” tra le aree rossa/gialla e verde/viola, e un punto perso per ogni “doppione” presente in una area dello stesso colore (vedi esempio a fianco: 4 punti per “accoppiate” - 2 punti per “doppioni” = 2 punti complessivi finali). In caso a sfidarsi siano solo due giocatori (e quindi una sola coppia) lo scopo finale è quello di totalizzare il maggior numero possibile di punti nel tempo massimo stabilito dalla clessidra adottata.



Buon divertimento.