



La F.M.V.S. (Federazione Mondiale Vita nello Spazio) ha predisposto dei moduli di colonizzazione spaziali (nel gioco definiti semplicemente gettoni) assegnandoli ad alcuni ardimentosi pionieri (i giocatori) perché procedano a portare la vita su altri pianeti della galassia (i quali possono richiedere uno o più gettoni per essere considerati pienamente colonizzati).

Il compito di ogni singolo giocatore è quindi quello di vagare per la galassia e “conquistare” nuovi mondi, ma la gloria dovrà essere “personale” e quindi è necessario che la colonizzazione di ogni pianeta avvenga solo con propri gettoni (differenti nel colore) e non in “condivisione” con altri pionieri. Per questo motivo (e grazie ad un mazzo di eventi molto dispettosi che però sono “ad esaurimento”) ogni sfida è un mix di strategia, cattiveria (scoprirai che a volte è più opportuno ostacolare gli avversari che pensare solo a se stessi) e, naturalmente, un po’ di fortuna.

Ad ogni partita possono prendere parte da due a cinque giocatori (dai 5 ai 99 anni purché almeno uno sappia leggere).

PREPARAZIONE

La confezione contiene 60 gettoni di diversa colorazione (fino a 12 per ogni giocatore), 24 carte “pianeta”, 40 carte “evento”, un dado e questo foglio di istruzioni.

Scegliere i valori per la sostituzione che si vogliono adottare per la singola partita (vedere oltre), mischiare e poi disporre scoperte sul tavolo (cioè con l’immagine del pianeta a vista) tante carte “pianeta” e consegnare quanto di seguito specificato:

- 12 carte “pianeta” se a sfidarsi sono 2 giocatori e consegnare a ognuno di essi 6 carte “evento” e tutti i propri gettoni;
- 16 carte “pianeta” se a sfidarsi sono 3 giocatori e consegnare a ognuno di essi 5 carte “evento” e 11 dei propri gettoni;
- 20 carte “pianeta” se a sfidarsi sono 4 giocatori e consegnare a ognuno di essi 4 carte “evento” e 10 dei propri gettoni;
- 24 carte “pianeta” se a sfidarsi sono 5 giocatori e consegnare a ognuno di essi 3 carte “evento” e 10 dei propri gettoni.

L’utilizzo di più carte “pianeta” con riportato un solo spazio gettone rende la sfida più avvincente.

Rimuovere dal gioco le eventuali carte “pianeta” e i gettoni rimanenti, quindi formare un mazzo coperto con le carte “evento” non distribuite.

COME SI GIOCA

A turno ogni giocatore può scegliere se usare una delle sue carte “evento” a propria scelta (rimuovendola quindi dal gioco dopo l’uso) o lanciare il dado e in base al valore ottenuto:

- se ottiene 1 deve pescare (se disponibile) dal relativo mazzo la prima carta “evento” e conservarla (se vuole potrà utilizzarla solo dal turno successivo);
- se ottiene da 2 a 5 deve posizionare un proprio gettone su uno spazio gettone libero di una carta “pianeta” contrassegnato dallo stesso valore (se disponibile);
- se ottiene 6 deve tentare di sostituire un qualunque gettone presente in uno spazio gettone di un pianeta a propria scelta con uno dei suoi non ancora posizionato (per riuscirci deve lanciare nuovamente il dado e ottenere uno dei valori che saranno stati fissati a inizio partita per tale scopo - esempio: sostituzione possibile solo se si otterrà 5 o 6).

Vince il giocatore che, quando un qualsiasi giocatore avrà posizionato l’ultimo dei gettoni a sua disposizione, risulterà avere colonizzato per intero più pianeti (cioè avere occupato su ognuno di essi tutti gli appositi spazi con i propri gettoni - attenzione: se per esempio un pianeta prevede tre spazi gettoni e sono presenti gettoni di più colori o non tutti gli spazi sono occupati, quel pianeta non risulta colonizzato da nessun giocatore).

Buon divertimento.