

CONTACT

SEGNALI DALLO SPAZIO

Giocatori: 2-5 persone

Età: da 8 anni

Durata: ca. 20 minuti

935340



Un gioco di Steffen Benndorf

CONTENUTO

- 1 24 placchette pianeta (compresi 5 asteroidi e la terra)
 - 2 1 razzo
 - 3 6 barili di carburante
 - 4 18 carte pianeta
 - 5 12 carte segnale (valore punti 2x 1-6)
 - 6 3 carte aiuto
- Per il gioco professionale: 1 misteriosa busta



IDEA DI GIOCO

Siete a bordo della vostra navicella spaziale di ricerca, girando lo spazio sulla traccia di forme di vita sconosciute. Finora avete avuto poca fortuna. Ma ora si è manifestata una nuova, eccitante traccia, perché, per motivi inspiegabili, all'improvviso ricevete segnali dallo spazio. Gli esperti a bordo decifrano gli indizi e le coordinate nascoste.

Cosa significa tutto questo? C'è qualcosa che vuole prendere contatto con voi?

Siete in grado di decifrare correttamente gli indizi?

E soprattutto, riuscite a mantenere il contatto?

PREPARAZIONE

Prima del primo gioco le placchette pianeta devono essere staccate con cautela dal cartoncino pretagliato.

Inizialmente vi servono soltanto le **18 placchette pianeta** con le lettere A-R e la **placchetta con la terra**.

Riponete le placchette rimanenti nella confezione.

Mischiate le 18 placchette con il **lato scuro del pianeta** rivolto verso l'alto e distribuitele a diversa distanza tra loro su una superficie di circa 40x40 cm (ca. 2 volte la larghezza della confezione) al **centro del tavolo**. Le placchette non devono toccarsi.

Disponete la **terra** in un **punto centrale** a piacere e appoggiate sopra il razzo.

Mischiate le **18 carte pianeta** e disponetele a formare un **mazzo coperto**.

Mischiate le **12 carte segnale** e sistematele accanto in un **mazzo coperto**.

Prendete 6x carburante.

Un giocatore viene scelto come **primo giocatore**.

Questo **inizia** il gioco **come "sorgente"**.

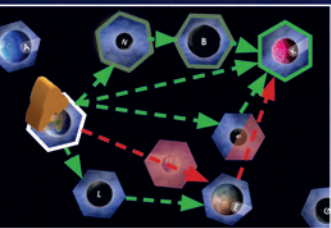
Gli altri giocatori iniziano come "crew".



SCOPO DEL GIOCO *o cosa dovreste fare con il materiale del gioco*

Nel gioco dovete seguire un segnale, viaggiando quindi da un pianeta all'altro attraverso lo spazio. Si gioca in squadra. Uno dei giocatori è sempre la sorgente del segnale. Questo vuole che i compagni di squadra raggiungano il pianeta dal quale sta emettendo il segnale. I compagni di squadra (da ora definiti crew) cercano di decifrare correttamente i segnali per raggiungere il pianeta e non perdere il contatto con la sorgente.

Dal momento che solo la sorgente sa su quale pianeta si trova, deve cercare di comunicare questo pianeta alla crew. Questo avviene indirettamente, con la **trasmissione** di un **itinerario di volo più chiaro possibile** verso il pianeta di destinazione. L'itinerario è composto nel caso più semplice da 1 sola tratta. Di solito tuttavia si devono o vogliono fare delle soste intermedie su altri pianeti.



La sorgente **sceglie segretamente** nella sua testa un tragitto. Egli parte dunque **dal pianeta di partenza** (dove è posizionato il razzo), volando sempre in **linea retta** da un pianeta all'altro, fino a quando ha raggiunto il pianeta di destinazione. La sorgente può scegliere ogni singolo percorso, fintanto che la **strada diretta** verso il pianeta successivo non sia sbarrata da altre placchette.

Quando la sorgente ha in mente l'itinerario, inizia con la **trasmissione**. **Per farlo la sorgente non può né parlare, né indicare i pianeti con il dito.** In compenso simula con le sue mani i decolli e gli atterraggi della navicella spaziale. Prima la sorgente appoggia la mano distesa sul tavolo. Per il decollo solleva le dita. Per atterrare su un pianeta, batte il palmo della mano leggermente sul tavolo.



Prima della partenza

Volo

Fermata (intermedia)

Ripetiamo per maggiore chiarezza: La sorgente vola **mentalmente** da un pianeta all'altro, **trasmettendo** nel frattempo alla squadra la **distanza tra le placchette** con la **mano**. Per ogni partenza solleva il suo palmo della mano e anche durante il volo le dita restano sollevate. Per un atterraggio o una fermata intermedia la sorgente riabbassa il palmo della mano battendo in modo udibile sul tavolo. **Durante la trasmissione il razzo non viene spostato!** Per ciascun tragitto la sorgente può atterrare 1 sola volta su ogni pianeta. La sorgente può interrompere in qualsiasi momento la trasmissione e iniziare nuovamente da capo, partendo dalla placchetta con il razzo.

Quando la trasmissione è conclusa, la crew può cercare di indovinare qual è il pianeta giusto. Se la crew non è sicura, può chiedere alla sorgente **altre 2 volte** di ritrasmettere l'itinerario di volo. La sorgente deve sempre trasmettere tutto il tragitto, ma **può** anche decidere nel frattempo un **itinerario diverso**.

Se la crew riesce a indovinare **correttamente**, il **razzo** viene posizionato **sulla destinazione** e si passa al pianeta successivo. In caso di **errore**, la squadra deve **cedere 1 carburante** e può poi fare un nuovo tentativo.

Non avete idea di come funzionano?

In definitiva si tratta di capire insieme tragitti e tempi. Cercate di immaginarvi come il razzo voli da placchetta a placchetta. Se la placchetta dista dal pianeta solo pochi millimetri, il volo dura molto poco. Se la placchetta è molto lontana, il razzo ha bisogno di molto più tempo. Sta a voi immaginarvi il volo. L'importante è che la sorgente e la crew si attengano alle medesime "regole di volo" e pensino nella stessa "velocità di volo".

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Scegliete prima il grado di difficoltà (1-6) per la vostra missione intergalattica. Per la prima partita si consiglia di iniziare con un livello di difficoltà 2. Non potete scegliere un livello superiore a 6!

Prendete **tante placchette pianeta** dal mazzo **quanto** previsto dal **grado di difficoltà** scelto (difficoltà 2 significa 2 carte). Guardate le carte e scoprite i **planeti corrispondenti**. Queste carte formano ora il **mazzo di carte di destinazione**. Tenetelo **separato dal mazzo** delle altre carte pianeta!

Ora incomincia il gioco vero e proprio. Per vincere dovete sempre indovinare, in **12 turni**, il pianeta di destinazione corretto.

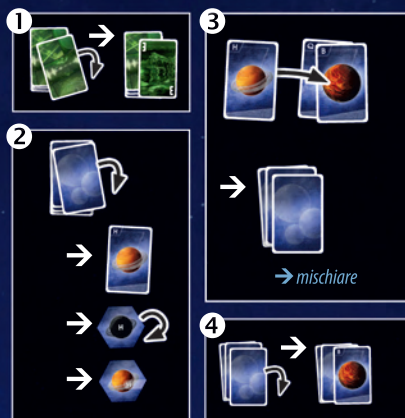
Tutti i turni si svolgono allo stesso modo. Per prima cosa è necessario preparare il turno:

❶ Scoprire la **carta segnale più in alto del mazzo**. È la carta che giocate in questo turno.

❷ Scoprire la **carta più in alto del mazzo dei planeti** e girare il pianeta corrispondente.

❸ Mischiare bene la carta pianeta nel **mazzo delle carte di destinazione**.

❹ La sorgente **tira** una delle carte dal mazzo delle carte di destinazione **tendendola coperta**. È la carta che indica il successivo pianeta di destinazione. **La fonte deve assolutamente tenere nascosta questa carta dalla crew!**



La sorgente cerca ora di trovare un itinerario più chiaro possibile (pianeta di partenza/razzo → pianeta di destinazione), che possa trasmettere alla crew.

Tutte le 19 placchette pianeta, anche quelle non girate, possono essere usate come fermate intermedie!

Appena la sorgente è pronta dà un segno e inizia la trasmissione.

Quando la trasmissione è conclusa, la crew può indovinare la destinazione. Il **primo tentativo di indovinare** viene sempre fatto dal **giocatore a sinistra** della sorgente. **Il giocatore che indovina non parla ma indica il pianeta.**

La sorgente risponde con "giusto" o "sbagliato".

→ Se il **tentativo è sbagliato**, va innanzitutto rimessa **nella scatola la carta segnale**. Inoltre, per questo e per ogni **altro tentativo sbagliato**, deve essere ceduto **1 carburante**.

Dopodiché spetta al componente della crew successivo in senso orario indovinare.

Quando il **carburante è esaurito** non potete più continuare a volare. La missione è fallita e il **gioco perso**.

Attenzione! Non è consentito né alla sorgente di dare suggerimenti per la destinazione, né ai componenti della crew di consultarsi tra loro. Dopo che la sorgente ha trasmesso **3 volte** l'itinerario di volo, la crew **deve** fare un tentativo. Dopo un tentativo sbagliato è possibile ritrasmettere l'itinerario fino a 3 volte.

→ Se la **destinazione è stata indovinata**, il razzo viene posizionato sul **pianeta di destinazione**. La carta pianeta corrispondente viene rimessa nella scatola. In questo modo il pianeta viene escluso dalle possibili destinazioni per i turni successivi. Se la **carta segnale** è ancora disponibile (pianeta di destinazione indovinato già al 1° tentativo), la mettete **da parte come vinta**. Il **giocatore alla sinistra** della sorgente diventa la **nuova sorgente** e inizia il prossimo turno nel modo già descritto.

Appena avete terminato con successo 12 turni, (lo si può riconoscere anche dal fatto che non sono rimaste altre carte segnale) avete vinto il gioco. Complimenti!

Contate i punti sulle carte segnale vinte. Più il vostro punteggio si avvicina a 42, migliore è il vostro risultato. Se vi sono rimasti ancora minimo 3 carburanti, aumentate il grado di difficoltà.

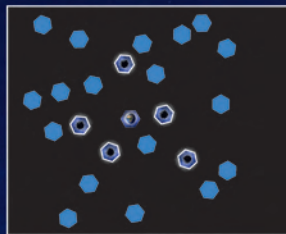
Un'altra indicazione importante: *Osservare volutamente i planeti su cui guarda la sorgente, riduce lo stimolo del gioco. Cercate di evitarlo. La sorgente può anche coprire il proprio sguardo con la mano oppure, durante la pianificazione del volo, la crew può volutamente guardare da un'altra parte o chiudere gli occhi.*

IL GIOCO PER ESPERTI

Se il gioco con difficoltà 6 dovesse diventare troppo semplice per voi, è giunto il momento di terminare l'allenamento e di passare alla variante per esperti. Nella variante per esperti vi aspetta una sfida ancora più grande. Lo svolgimento del gioco resta fundamentalmente invariato anche nella variante per esperti.

Durante lo svolgimento del gioco tutte le **24 placchette pianeta** (18 pianeti, 5 asteroidi, terra) vengono disposti con il **lato del pianeta rivolto verso l'alto**. Disponete la terra al centro del vostro universo e i **5 asteroidi** in prossimità della terra. **Tutte le 24 placchette pianeta possono essere usate come fermate intermedie del volo!**

5x  Per la missione ricevete solo **5 carburanti** e in più **3 carte aiuto**. Disponete le carte con il **lato attivo** rivolto verso l'alto.



I singoli turni di gioco si svolgono come descritto al punto Svolgimento del gioco. Tuttavia, il **mazzo delle carte di destinazione** è ora sempre composto da **tutte le carte pianeta ancora disponibili**. All'inizio di ogni turno, la sorgente prende semplicemente la **carta più in alto** dal mazzo dei pianeti.

Cambiamento importante: La **carta segnale** che viene giocata da una squadra durante un turno **non** viene scoperta **a caso**. La **sorgente cerca** la carta dalle **carte segnale** ancora **disponibili** e la scopre.

Il valore della carta segnale può essere usato per comunicare alla crew la difficoltà presupposta del tragitto. Sarebbe quindi opportuno usare una carta con molti punti su un tragitto semplice.

Se doveste riuscire a indovinare **tutti i 12 pianeti di destinazione** siete riusciti in un'impresa enorme. La missione ha avuto successo e come ricompensa per il vostro magnifico spirito di squadra ottenete un certificato nel quale potete immortalarvi con la data e il punteggio.

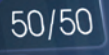
Aprirete la busta chiusa e prendete il certificato corrispondente al vostro punteggio. Se il certificato corrispondente non dovesse più essere disponibile, prendete semplicemente il certificato del punteggio inferiore successivo.

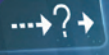
Non dimenticate di **attaccare l'adesivo** del pianeta di destinazione e di girare il certificato 😊.


Avete bisogno di un po' d'aiuto durante il tragitto? Le carte aiuto


Potete usare ciascuna carta aiuto **1 volta**. Dopodiché, girate la carta aiuto sul lato inattivo. In cambio di **un carburante consegnato** potete rigirare **tutte** le carte aiuto **inattive** sul lato attivo e poi **direttamente riutilizzarle**. In questo modo è possibile usare la stessa carta più volte di seguito.

Importante: L'ultimo carburante non può essere usato per la riattivazione delle carte aiuto!

 **Possibilità 50:50** (può essere usato solo dal componente della crew che sta indovinando) Il componente della crew che sta indovinando può fare 2 tentativi in una sola volta. Solo se **entrambi i tentativi sono sbagliati**, il tentativo di indovinare è fallito e deve essere **consegnato 1 carburante**. La carta deve essere usata prima che venga fatto il primo tentativo!

 **Indicare la prima fermata intermedia** (può essere usato solo dal componente della crew che sta indovinando) Su richiesta del componente della crew che sta indovinando, la sorgente posiziona il **razzo sulla prima fermata** intermedia dell'itinerario. Questa carta aiuto può essere usata solo se l'itinerario di volo comprende **almeno** una fermata intermedia.

 **Sostituzione destinazione** (può essere usato solo dalla sorgente) La sorgente può scambiare la **carta pianeta attuale** con la carta più in alto del mazzo dei pianeti. Questa carta indica ora la nuova destinazione. La carta vecchia viene rimischiata, **senza farla vedere**, dentro il mazzo delle carte pianeta rimanenti. La sostituzione deve essere fatta **prima** che la sorgente abbia scelto una carta segnale!

 **Riunione strategica** (può essere convocato soltanto dai componenti della crew) Potete usare **ciascuna** delle 3 carte aiuto per convocare una riunione strategica. Prima del suo tentativo, il componente della crew che sta indovinando può consultarsi con i suoi compagni di crew. La sorgente può ascoltare ma non può partecipare in altro modo alla discussione!