

# ROCKETMEN

Martin Wallace

*Un intenso gioco di deck-building  
sull'esplorazione spaziale moderna.*

Immergetevi in un'intensa corsa all'ultima frontiera – lo spazio. Una battaglia a colpi di deck-building fatta di rapide decisioni e scelte tattiche. Rocketmen vi farà provare la sensazione di essere in prima fila ad assistere ad un formidabile spettacolo tecnologico di esplorazione spaziale. Saranno le vostre capacità organizzative e le vostre abilità nel gestire le risorse che decideranno quale sarà l'impresa che spianerà la strada per raggiungere i vicini celesti della nostra Terra.

I giocatori guadagneranno Punti Vittoria se riusciranno a lanciare missioni spaziali con l'obiettivo di esplorare tre destinazioni: l'orbita terrestre, la Luna, e Marte. Per ogni missione riuscita, i giocatori otterranno notevoli vantaggi: punti Vettore aggiuntivi, denaro extra, mano di carte aumentata, risorse supplementari. A loro volta, questi vantaggi serviranno a preparare più facilmente le future missioni.

## CONTENUTO

### Plance

- 1 tabellone di gioco
- 4 plance giocatore in 4 diversi colori (bianco, rosso, giallo, blu)

### Pedine

- 24 segnalini missione in 4 diversi colori (6 per giocatore)



- 4 segnalini punti vittoria



- 12 segnalini risultato punti Vettore a due facce (benefici continui) in 4 diversi colori (3 per giocatore)



- 24 segnalini risultato a due facce (benefici continui) in 4 diversi colori (6 per giocatore)



Segnalino Primo  
Giocatore/Vettore AI



Segnalino  
Vettore



Segnalino  
Luna



Segnalino  
Marte

### Carte

- Carte Azione:



- 48 carte Missione in 4 colori diversi (12 per giocatore)
- 23 carte Risorsa verdi e 20 carte Risorsa viola
- 15 carte Motore (5 per ciascuno di 3 tipi)
- 12 carte Pericolo (4 per ciascuno di 3 tipi)



18 carte  
Successo  
Missione



12 carte  
Obiettivo  
Personale



10 carte  
Variante  
di Gioco



7 carte  
Solitario

## PREPARAZIONE

Per i giocatori che non hanno mai giocato a giochi di deck-building, consigliamo di giocare una variante semplificata del gioco chiamata **Battaglia per la Terra**. Le regole per questa variante le trovate **pagina 15**.

- 1 Disponete il tabellone in mezzo al tavolo.
- 2 In una partita a 4 giocatori, usate tutte le carte; in una partita a 3 giocatori, rimuovete tutte le carte con ; in una partita a 2 giocatori, rimuovete tutte le carte con e . Le regole per giocare in solitario le trovate a pagina 13. Il numero dei giocatori è stampato nell'angolo in basso a sinistra del fronte delle carte:
- 3 Mettete le carte Successo Missione sul tabellone, a faccia in giù.
- 4 Dividete le carte Azione in mazzi come segue:



Motore — Risorsa — Pericolo Missione

- 5 Dividete le carte Motore per tipo (2 , 3 , 4 ), quindi mettetele a faccia in su negli appositi spazi presenti sul tabellone.
- 6 Dividete le carte Risorsa in due mazzi, verde e viola. Mettete tutte le carte Pericolo con nel mazzo verde, e mettete le altre nel mazzo viola. Mescolate ciascun mazzo separatamente. Mettete poi il mazzo verde sopra al mazzo viola sul tabellone, a faccia in giù.
- 7 Pescate le prime sei carte da questo mazzo e mettetele nel display sul tabellone.
- 8 Mettete il segnalino Luna sul simbolo Luna e il segnalino Marte sul simbolo Marte.
- 10 ECiascun giocatore sceglie un colore (rosso, blu, bianco o giallo) e prende le 12 carte Missione, i segnalini missione, i segnalini Risultato e la plancia giocatore di quel colore.
- 14 Mescolate le vostre 12 carte iniziali e mettetele sullo spazio HQ della vostra plancia giocatore, a faccia in giù. Pescate sei carte per formare la vostra Mano iniziale.
- 17 Mettete il vostro segnalino Vittoria sullo spazio "0" del tracciato dei punti vittoria sul tabellone.
- 18 Mescolate le carte Obiettivo Personale e distribuitene due a ciascun giocatore, senza mostrarle agli altri giocatori. Rimettete le carte rimanenti nella scatola senza guardarle; non verranno usate in questa partita.
- 20 Scegliete casualmente chi sarà il primo giocatore, e consegnategli il segnalino Primo Giocatore. Il primo giocatore non cambia durante la partita e non ha un ruolo speciale.
- 21 Mettete il segnalino Vettore sullo spazio "0" del Tracciato Missione.
- 22 Mettete le carte Variante (pagina 4) o Solitario (pagina 13) nell'apposito spazio sul tabellone.

**Ora siete pronti per dare il via alla vostra corsa per le spazio!**



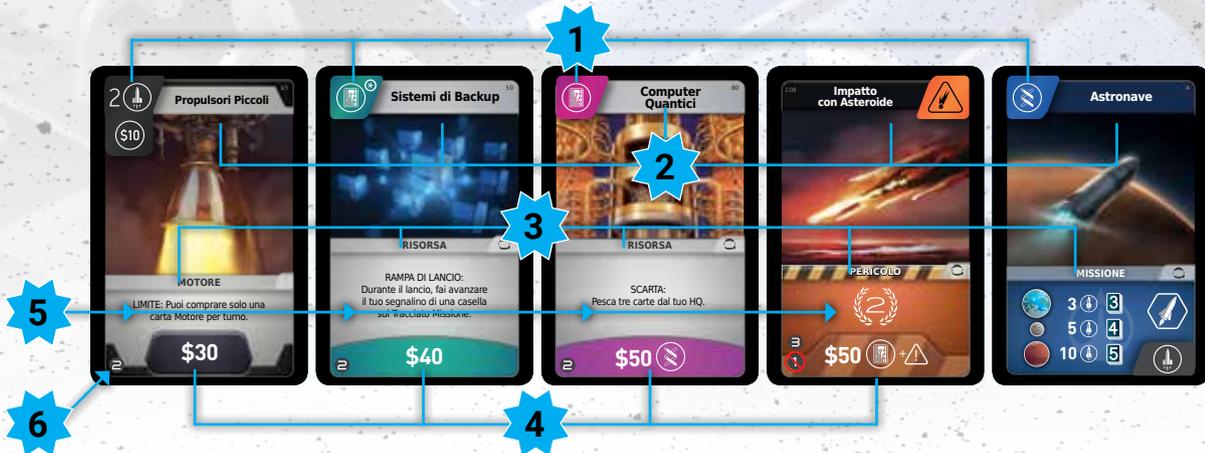


# CARTE e AZIONI

## Carte Azione

Ciascuna carta azione riporta in alto tre informazioni: oggetto **1**, nome **2**, e tipo **3**.

Gli oggetti sono usati per pagare le carte e per i tentativi di lancio. Gli oggetti possono essere di diverso tipo: valore in Denaro (\$10 \$20 \$30), punti Vettore (↑), Computer (🖥️), materiali Compositi (🧪), Biotecnologia (🦠), Scienza (🔬).



Le carte Risorsa, Motore e Pericolo hanno tre ulteriori informazioni riportate in basso: costo della carta **4**, effetto della carta **5**, e numero dei giocatori **6**. Il costo di una carta indica il denaro e gli oggetti che devono essere spesi per comprare la carta dal display.

L'effetto di una **carta Risorsa** può descrivere diverse azioni:

- **SCARTA:** Potete giocare questa carta come oggetto o denaro, oppure per usare la sua abilità. In entrambi i casi, va giocata come parte di un'azione *Scartare carte*.
- **RAMPA DI LANCIO:** Potete usare l'abilità di questa carta solo quando è sulla vostra Rampa di Lancio. In altre situazioni, potete usare questa carta come oggetto o denaro. ⊕ - questa icona indica le carte con effetto Rampa di Lancio, e serve a trovarle più facilmente durante il tentativo di lancio.
- **SE USATA PER PAGARE:** Potete usare l'abilità di questa carta quando la usate per pagare una carta (come parte di un'azione *Comprare carte dal display*) o per mettere una carta sulla vostra Rampa di Lancio o sul Piano Missione (come parte di un'azione *Mettere carte sulla Rampa di Lancio e/o sul Piano Missione*). Potete usare l'oggetto o il denaro di questa carta e anche il suo effetto.

Alcune carte riportano l'indicazione **"Permanente"**: queste carte non vanno mai scartate dalla vostra Rampa di Lancio.

## Pericolo

Queste carte rappresentano i pericoli che l'umanità deve affrontare: 🦠 Pandemia, 🌡️ Cambiamento Climatico, e ⚡ Impatto con Asteroide. Combattere questi pericoli costa, ma ciascuna carta Pericolo vale 2 Punti Vittoria alla fine della partita. Le icone nell'angolo di queste carte non sono oggetti, ma indicano il tipo di Pericolo. Il prezzo delle carte Pericolo cresce durante la partita, individualmente per ciascun giocatore, a seconda della posizione di quel giocatore sul tracciato dei punti vittoria. Per ricordarlo, c'è un +⚠️ vicino al costo della carta Pericolo. Questi ⚠️ sul tracciato dei punti vittoria non sono cumulativi: usate solo il ⚠️ più alto che avete raggiunto.



**Esempio:** Per un giocatore con 7 PV, ciascuna carta Pericolo costa \$10 in più.

## Motore

**LIMITE:** Ciascuna **carta Motore** riporta un testo che ricorda che potete comprare SOLO UNA carta Motore per turno.

## Regola d'oro

Se il testo presente su una carta contraddice una regola in questo regolamento, il testo della carta ha sempre la precedenza.

## Carte Variante di Gioco

Una volta che avrete preso confidenza col gioco, potete usare le carte Variante per aggiungere un po' di varietà al gioco. Queste carte modificano le regole in vari modi, oppure aggiungono nuove opzioni per ottenere PV aggiuntivi (in caso di parità per punteggi aggiuntivi, tutti i giocatori in parità ottengono l'ammontare completo dei PV aggiuntivi). Per usarle, mescolatele, pescatene due e mettetele negli appositi spazi sul tabellone. Rimuovete dal gioco le altre carte Variante.

## Destinazioni e Posizioni

In Rocketmen, ci sono tre Destinazioni: orbita terrestre, Luna e Marte. Ciascuna destinazione ha diverse Posizioni. Ci sono sette tipi di posizioni: Satellite, Astronave, Hotel Spaziale, Cantiere Orbitale, Stazione Spaziale, Miniera Spaziale e Base. Alcuni tipi di posizione sono presenti in più di una destinazione.

ne. Ci sono dodici posizioni in totale: cinque sull'orbita terrestre, quattro sulla Luna, e tre su Marte.

### Carte scoperte e carte coperte

Quando una carta è a faccia in su (scoperta), potete guardarla quando volete (anche se è la carta di un avversario). Quando una carta è a faccia in giù (coperta), non potete mai guardarla.

## Plancia giocatore



La vostra plancia giocatore è la vostra area di gioco principale. È divisa in diverse sezioni:

- A HQ** – Pescate le carte da qui. Le carte in questa posizione sono a faccia in giù.
- B Mano** – Questa è la vostra Mano di carte. Iniziate il gioco con un limite di Mano di sei carte, ma questo limite può essere modificato durante la partita.
- C Piano Missione** – Qui è dove metterete una delle vostre carte Missione. Per mettere una carta qui, pagate \$10. La carta in questa posizione è a faccia in su.
- D Rampa di Lancio** – Qui è dove costruirete il vostro vettore. Per mettere una carta qui, pagate \$10. Le carte in questa posizione sono a faccia in su.
- E Area di Gioco** – Le vostre carte giocate e scartate vanno qui. Quando giocate una carta dalla vostra Mano va immediatamente nella vostra Area di Gioco. Quando scartate una carta dalla vostra Mano, dalla Rampa di Lancio, dal Piano Missione, o da qualsiasi altro posto, va sempre nella vostra Area di gioco. Le carte in questa posizione sono a faccia in su. Alla fine del vostro turno, spostate tutte le carte dalla vostra Area di Gioco al vostro Magazzino (non spostatele prima che il turno finisca).
- F Magazzino** – Le vostre carte usate vanno riposte qui. Le carte in questa posizione sono a faccia in su.

- G Risultati (segnalini)** – Le missioni riuscite vi fanno guadagnare risultati, come indicato nell'angolo in basso a destra delle carte Missione. I risultati vanno riposti qui e forniscono benefici continui.



Punti Vettore e +1 al limite di Mano sono entrambi cumulativi.



Valore in Denaro fornisce \$20 e Scienza fornisce un oggetto (🧪 o 🧬 o 🚀); ciascuno di questi segnalini può essere usato una volta per turno (dopo l'uso, i segnalini devono essere voltati a faccia in giù).

- H Discarica** – Qui è dove mettete le carte che rimuovete dal gioco. Ciascun giocatore ha la propria Discarica. Alcune carte nella vostra Discarica possono comunque avere effetti sul gioco e possono farvi guadagnare punti. La vostra Discarica non ha una posizione precisa: potete metterla dove volete, ma tenetela separata dal resto delle vostre carte. (Potete metterla su **H**, ma non è obbligatorio).

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

I giocatori giocano a turno in senso orario. Il giocatore di turno può fare quante azioni desidera, in qualsiasi ordine.

### Le azioni disponibili sono:

- Comprare carte dal display
- Mettere carte sulla rampa di Lancio e/o sul Piano Missione
- Scartare carte

### Lanciare una missione

Quando avete finito di fare azioni, potete (ma non siete obbligati) lanciare una missione. Potete lanciare una missione solo una volta per turno, e questo fa terminare il vostro turno, a prescindere dal risultato.

### Fine del turno

Quando avete finito il vostro turno, spostate tutte le carte dalla vostra Area di Gioco al vostro Magazzino. Se avete più carte del vostro limite di Mano, scartate le carte in eccesso mettendole nel vostro Magazzino. Pescate dal vostro HQ abbastanza carte per riportare la vostra Mano al massimo consentito (che all'inizio è sei, ma può essere modificata).

Se non ci sono abbastanza carte nel vostro HQ, pescatene quante potete, e poi mescolate il vostro Magazzino per formare un nuovo mazzo HQ, che disporrete a faccia in giù: pescate poi le carte necessarie per arrivare al vostro limite di Mano. Se ancora non ci sono abbastanza carte, non pescatene altre.

Voltate i vostri segnalini risultato in maniera che mostrino la faccia colorata.

## FINE DEL GIOCO

### La partita termina se:

- Un giocatore ha raggiunto la soglia di punteggio indicata sul tracciato dei punti vittoria (18 PV per 4 giocatori, 21 PV per 3 giocatori, e 23 PV per 2 giocatori), oppure
- Un giocatore ha piazzato tutti i suoi sei segnalini missione sugli spazi missione, e su ciascuna Destinazione (🌍, 🌑, 🌒) c'è almeno un segnalino missione (non necessariamente di quel giocatore), oppure
- Tutti i giocatori hanno piazzato i loro segnalini missione sugli spazi missione.

Il round in corso viene giocato fino alla fine, cioè finché l'ultimo giocatore (il giocatore subito prima del giocatore con il segnalino Primo Giocatore) ha terminato il proprio turno, dopodiché la partita ha termine.

### Alla fine della partita aggiungete PV addizionali per:

- Carte acquistate che forniscono PV, per esempio carte Pericolo – ciascuna di esse vale 2 PV. Se rimuovete una carta Pericolo mettendola nella vostra Discarica, alla

fine della partita guadagnate comunque i relativi PV.

- Segnalini 🌑 e 🌒 (1 PV per ciascun segnalino).
- Uno dei vostri Obiettivi Personali: potete ottenere PV solo da una delle vostre carte Obiettivo Personale; sceglietene una e rinunciate all'altra.
- Carte Variante (come indicato su ciascuna carta specifica. Per le Varianti, contate anche gli oggetti delle carte presenti nella vostra Discarica).

### Vince il giocatore con il punteggio più alto.

In caso di parità, vince il giocatore in parità che ha la missione più lontana e con il più alto punteggio di prima missione (Base Marte > Miniera Orbitale Marte > Astronave Marte > Base Luna > e così via). In caso di ulteriore parità, vince il giocatore che ha completato più missioni. Nel raro caso che vi sia un'ulteriore parità, i giocatori in parità condividono la vittoria.

## AZIONI

### Comprare carte dal display

Scegliete una o più carte da comprare **1**.  
Pagatene il costo totale con oggetti delle carte della vostra Mano **2** e con segnalini risultato che avete sulla vostra plancia giocatore: se usate una carta o il segnalino risultato con Scienza (🔬) potete usarlo come se fosse uno degli oggetti indicati (📡 o 🚀 o 🧪). Se il costo di una carta riporta 🧪 potete pagare la carta con uno qualunque di questi 3 oggetti (📡 o 🚀 o 🧪). Se usate segnalini (🔴 🔵 🔴 🔵) o (🔴 🔵 🔴 🔵) voltateli a faccia in giù senza scartarli: non potete più usarli in questo turno.

Disponete nella vostra Area di Gioco le carte che avete appena comprato insieme alle carte che avete usato per pagarle **3**. Se una carta ha più di un oggetto, potete usare entrambi gli oggetti insieme per comprare carte. Se comprate più di una carta, potete pagarne il costo totale combinando insieme carte dalla vostra Mano e segnalini risultato. Se pagate più del dovuto, non ricevete alcun resto.

Se comprate carte o mettete carte sul Piano Missione e/o sulla Rampa di Lancio pagandole con una carta che riporta il testo "SE USATA PER PAGARE", non siete obbligati a usare immediatamente l'effetto della carta: potete risolvere l'effetto della carta in un qualunque momento prima della fine del vostro turno. Usare l'effetto è facoltativo. Mettete la carta bene in vista nella vostra Area di Gioco, in maniera da ricordarvene.

Per ciascuna carta che comprate dal display, pescate immediatamente una nuova carta per rimpiazzarla. Potete comprare quante carte volete.

Durante il vostro turno potete comprare solo una carta Motore (a prescindere dal tipo).

Non potete dividere il denaro di una carta o di un segnalino risultato tra comprare carte e mettere carte sulla vostra Rampa di Lancio e/o sul Piano Missione. Comprare carte e mettere carte sulla Rampa di Lancio e/o sul Piano Missione sono azioni separate.



#### Esempio:

Il giocatore Rosso decide di comprare Big Data **1**. Big Data costa \$30 (che paga con Miniera Spaziale, Satellite e Hotel Spaziale) e Biotecnologia (che paga con Astronave) **2**. Tutte le carte finiscono nell'Area di gioco **3** e una nuova carta Risorsa viene rivelata e messa nel display.

## Mettere carte sul Piano Missione e/o sulla Rampa di Lancio

Potete mettere una carta Missione sul Piano Missione **1** sulla vostra plancia giocatore; ma può esserci solo una carta alla volta sul vostro Piano Missione.

**IMPORTANTE:** Se non avete una carta Missione sul vostro Piano Missione, non potete mettere carte sulla vostra Rampa di Lancio.

### Carte Missione

Ciascun giocatore ha 12 carte Missione del proprio colore.



Ciascuna carta Missione indica qual è la destinazione di questa particolare missione **1**, di quanti punti Vettore **2** avete bisogno per lanciare questa missione e quante carte Successo Missione potete pescare durante un tentativo di lancio **3**. Ciascuna carta ha il proprio simbolo **4** che è riportato anche sul tabellone di gioco. Nell'angolo in basso a destra c'è un simbolo **5** che indica un beneficio continuo, che viene ricevuto dopo che la missione si è conclusa con successo.

Il costo per mettere una carta sul vostro Piano Missione o Rampa di Lancio è **\$10** per ciascuna carta.

**IMPORTANTE:** Le carte con un valore in denaro possono essere usate per pagare il loro stesso piazzamento e anche quello di altre carte.

Potete pagare piazzamenti multipli con una singola carta o un segnalino risultato se necessario (compresa la carta Missione iniziale). Quando mettete una carta Missione non siete obbligati a dichiararne la destinazione. Potete avere solo una missione attiva alla volta. La carta sul vostro Piano Missione non aggiunge il suo oggetto alla spinta del vettore; solo le carte sulla vostra Rampa di Lancio lo fanno.

Se avete una carta Missione sul vostro Piano Missione, potete mettere carte sulla vostra Rampa di Lancio **2** per soddisfare i requisiti della missione. Le carte sulla vostra Rampa di Lancio che hanno oggetti corrispondenti alla destinazione possono aiutarvi durante l'accensione del vettore:



Ci sono alcune carte che non potete mettere sulla vostra Rampa di Lancio:

- Non potete mettere carte che non hanno un oggetto (p.es. carte Pericolo o carte che hanno solo un valore in denaro).
- Non potete mettere sulla Vostra Rampa di Lancio più di una carta Risorsa con lo stesso nome.

Non c'è limite al numero di carte che possono essere messe sulla vostra Rampa di Lancio.

Le illustrazioni sulle carte Missione sono puramente ornamentali e non obbligano a scegliere una destinazione particolare.

### Scartare carte

Potete scartare una o più carte mettendole nella vostra Area di Gioco. Potete scartare dalla vostra Mano e dalla vostra Rampa di Lancio. Potete anche scartare la carta Missione dal vostro Piano Missione, ma in questo caso dovete scartare anche tutte le carte dalla vostra Rampa di Lancio.

#### Esempio:

Il giocatore Rosso decide di mandare un Satellite nello spazio, e perciò mette la missione relativa sul suo Piano Missione (poiché la carta Satellite ha \$10 si paga da sola) **1**, dopodiché mette Big Data (che si paga da sola anch'essa) **2**. Vuole poi mettere una carta Base con sulla sua Rampa di Lancio, ma questa carta non riporta un valore in denaro, perciò la paga con il denaro dell'Hotel Spaziale **3**.



## LANCIARE UNA MISSIONE

Per effettuare un tentativo di lancio, seguite in ordine i seguenti passi:

1. Dichiarate il vostro tentativo di lancio e accertatevi che il segnalino Vettore sul Tracciato Missione sia sullo "0".
2. Scegliete la vostra destinazione e mettetevi il vostro segnalino missione su quella destinazione del Tracciato Missione (🌍, 🌕, 🌕). Il tracciato indica di quante caselle dovete avanzare per portare a termine la missione: 🌍=8, 🌕=10, 🌕=13 (le caselle in eccesso non contano).

**IMPORTANTE:** Potete lanciare solo una missione su ciascuna specifica posizione. Ad esempio potreste voler lanciare una missione Satellite sull'orbita terrestre, ma siccome avete già un segnalino missione in una posizione Satellite sull'orbita terrestre, non potete lanciarla lì; potrete invece lanciarla sulla Luna.

Non potete giocare carte dalla vostra Mano durante un lancio: potete solo usare carte che sono presenti sulla vostra Rampa di Lancio.

3. Contate i punti Vettore delle carte sulla vostra Rampa di Lancio più i punti Vettore dei vostri segnalini risultato. Potete applicare gli effetti "durante il lancio" delle carte che sono sulla vostra Rampa di Lancio. La somma deve essere pari o superiore al valore dei punti Vettore necessari per lanciare una missione specifica (trovate questi numeri sulla carta Missione

1 e sul tabellone di gioco – sono diversi per ogni Posizione); in caso contrario, la missione non può essere lanciata e il vostro turno termina immediatamente.

**Esempio:**

**Un Satellite necessita di 2 punti Vettore per raggiungere l'orbita terrestre e 3 punti Vettore per raggiungere la Luna.**



4. Per cominciare, fate avanzare il segnalino Vettore lungo il tracciato missione di un numero di caselle pari al

numero di simboli delle carte sulla vostra Rampa di Lancio e dei segnalini risultato sulla vostra plancia giocatore corrispondenti alla vostra destinazione. Avanzate di una casella per ciascun 🌍 quando viaggiate verso 🌍, 🌕 quando viaggiate verso 🌕, e 🌕 quando viaggiate verso 🌕. Inoltre, potete avanzare di una casella per ciascun segnalino Scienza non utilizzato. Potete applicare gli effetti "durante il lancio" delle carte che si trovano sulla vostra Rampa di Lancio. Se una carta ha un oggetto in grado di aiutare il vostro tentativo di lancio e un effetto sul lancio nel caso la scartiate, potete prima far avanzare il segnalino vettore per l'oggetto della carta e poi scartare la carta per applicare l'effetto – ovvero, non perderete l'avanzamento dato dall'oggetto se la scartate.

5. Mescolate il mazzo Successo Missione.

6. Pescate carte Successo Missione una alla volta, e fate

avanzare il segnalino Vettore delle caselle indicate dalle carte 2. Potete usare gli effetti delle carte che sono sulla vostra Rampa di Lancio, ad esempio Tuta Spaziale Multi-Usò. Ci sono 18 carte Successo Missione nel mazzo con la seguente distribuzione: 1x(4), 4x(3), 6x(2), 5x(1), 2x(0). La vostra carta Missione indica quante carte potete pescare durante il tentativo di lancio.

3 A seconda della vostra destinazione, potete pescare un numero diverso di carte Successo Missione:



Terra

Luna

Marte

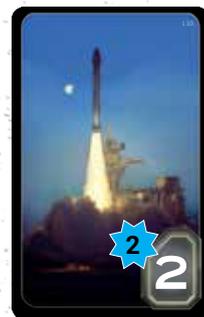
**Una missione può terminare in uno di questi tre modi:**

- Dopo aver pescato ciascuna carta Successo Missione, ma prima di pescare l'ultima carta, potete decidere di **abortire** la missione. Se abortite, scartate un numero di carte (a vostra scelta) dalla vostra Rampa di Lancio pari al numero di carte Successo Missione che avete pescato meno una. (Ad esempio se viaggiate verso l'orbita terrestre e avete già pescato due carte, ma decidete di abortire la missione, scartate una carta dalla vostra Rampa di Lancio.)
- Se pescate tutte le carte Successo Missione e **fallite**, scartate tutte le carte dalla vostra Rampa di Lancio. Potete lasciare la carta Missione sul Piano Missione se lo desiderate, oppure potete scartarla.
- Se raggiungete il numero di caselle necessario, la Missione è **riuscita**. Spostate la carta Missione nella vostra Discarica e ottenete il risultato indicato nell'angolo in basso a destra della carta Missione. Mettete il segnalino risultato nell'area Risultati della vostra plancia giocatore. Scartate tutte le carte dalla vostra Rampa di Lancio. Mettete il vostro segnalino missione sul corrispondente spazio missione del tabellone di gioco e aggiungete i vostri PV sul tracciato dei punti vittoria. Ciascuna missione assegna più punti vittoria al primo giocatore che la porta a termine.

**CONSIGLIO:** Quando abortite/fallite/riuscite in una missione e dovete scartare carte dalla Rampa di Lancio e/o dal Piano Missione, potete metterle direttamente nel vostro Magazzino per velocizzare i tempi. Formalmente, le carte scartate andrebbero messe nell'Area di Gioco, e solo alla fine del vostro turno andrebbero spostate nel Magazzino.

Inoltre, il primo giocatore che termina con successo una missione su una determinata posizione (Luna o Marte) prende il segnalino Luna 🌕 o Marte 🌕 dal tabellone di gioco; ciascuno di questi segnalini fornisce 1 PV alla fine della partita.

7. Il vostro turno termina immediatamente. Rimettete il segnalino Vettore sullo spazio "0" del Tracciato Missione. Pescate carte fino a raggiungere il vostro limite di Mano.



Nei turni precedenti il giocatore Rosso ha preparato il suo vettore, e ora è pronto a lanciarlo con destinazione Satellite in orbita terrestre. Ci sono due carte  sulla sua Rampa di Lancio, perciò fa avanzare il segnalino Vettore di due caselle sul Tracciato Missione. Dopodiché, pesca la prima carta Successo Missione, che è  - il Vettore avanza di 3 caselle.



Visto che servono solo altre 3 caselle per raggiungere l'orbita terrestre, il giocatore Rosso decide di continuare la missione e di pescare un'altra carta Successo Missione. Purtroppo è , perciò il Vettore non si muove.



Ora il giocatore Rosso deve prendere una decisione difficile. Se abortisce la missione, solo una carta verrà spostata dalla Rampa di Lancio al Magazzino, e potrà ritentare la missione al prossimo turno. Ma il giocatore Rosso decide invece di rischiare, e pesca l'ultima carta. Per fortuna è , perciò mette un segnalino Rosso sulla casella "1" della posizione Satellite in orbita terrestre space of the Earth orbit Satellite location , e guadagna 1 PV sul tracciato dei PV.



## SPIEGAZIONI CARTE



**Postbruciatori:** Potete usare l'effetto di questa carta in qualunque momento durante il vostro tentativo di lancio. Potete usarlo anche dopo che avete pescato l'ultima carta Successo Missione (normalmente dopo aver pescato l'ultima carta non potete giocare effetti delle carte).



**Ablazione Laser di Asteroide:** Durante il vostro turno, se avete questa carta nella vostra Mano e sul display c'è una carta Pericolo Impatto con Asteroide, potete spostare Ablazione Laser di Asteroide nella vostra Discarica, prendere gratuitamente dal display Impatto con Asteroide e metterla nella vostra Area di Gioco.



**Sistemi di Backup:** Se l'oggetto di Sistemi di Backup corrisponde al simbolo della vostra Destinazione, fate avanzare il vostro Vettore di una casella sul Tracciato Missione, in aggiunta all'effetto di Sistemi di Backup.



**Nuovi Farmaci:** Durante il vostro turno, se avete questa carta nella vostra Mano e sul display c'è una carta Pericolo Pandemia, potete spostare Nuovi Farmaci nella vostra Discarica, prendere gratuitamente dal display Pandemia e metterla nella vostra Area di Gioco.



**Pianificazione Dettagliata:** Al passo 6 del vostro tentativo di lancio, potete scartare questa carta, pescare le prime tre carte dal mazzo Successo Missione, e rivelarle. Scegliete una delle carte rivelate e mettete da parte le altre (non rimescolatele nel mazzo Successo Missione durante questo tentativo di lancio). Giocate

la carta scelta come prima carta durante questo tentativo di lancio (fate avanzare il vostro Vettore sul Tracciato Missione del numero di caselle indicato da questa carta). Se il vostro tentativo di lancio ha successo, spostate Pianificazione Dettagliata nella vostra Discarica.



**Deposito:** Gli oggetti delle carte nel Deposito non possono essere usati per il vostro tentativo di lancio, né potete usare gli effetti delle carte che sono nel Deposito. Tuttavia, potete contare i punti Vettore del Deposito durante il vostro tentativo di lancio.



**Internet Globale:** L'effetto di questa carta si applica quando la usate per comprare un'altra carta, o per mettere un'altra carta (o la stessa Internet Globale) sulla vostra Rampa di Lancio. In tutti questi casi, potete mettere gratuitamente un'altra carta dalla vostra Mano sul Piano Missione e/o sulla Rampa di Lancio.



**Contratto Governativo:** Se non avete missioni completate, questa carta non ha alcun valore in denaro.



**Spionaggio Industriale:** Questa carta diventa una copia esatta della carta scelta, vale a dire che potete usarne i suoi oggetti e effetti; tuttavia, se gli effetti della carta copiata ne provocano lo scarto o la rimozione, dovete scartare o rimuovere Spionaggio Industriale.



**Tuta Spaziale Multi-Usò:** Durante il vostro tentativo di lancio, dopo aver pescato una carta Successo Missione, potete immediatamente scartare Tuta Spaziale Multi-Usò per mettere da parte e ignorare la carta Successo Missione appena pescata (non fate avanzare il vostro Vettore del numero di caselle indicato da questa carta) e pescarne un'altra. La carta Successo Missione ignorata non conta per il numero massimo di carte Successo Missione che pescate in questo lancio.



**Schermatura Antiradiazioni:** Durante il vostro tentativo di lancio, se pescate una carta Successo Missione con **0**, potete usarla come se aveste pescato una carta con **2**; in questo caso, scartate Schermatura Antiradiazioni.



**Energia Solare:** Durante il vostro turno, se avete questa carta nella vostra Mano e sul display c'è una carta Pericolo Cambiamento Climatico, potete spostare Energia Solare nella vostra Discarica, prendere gratuitamente dal display Cambiamento Climatico e metterla nella vostra Area di Gioco.



**Batterie Ricaricabili:** Prima dovete spostare un'altra carta nella vostra Discarica, e solo allora potete pescare un'altra carta dal vostro HQ.



**Super Condensatori:** Pescate una carta anche per Super Condensatori.

## REGOLE SOLITARIO

Nella variante in solitario di Rocketmen, il vostro avversario sarà un'Intelligenza Artificiale (AI). Scegliete un colore per il vostro avversario AI (prendete sei segnalini missione e un segnalino PV del colore prescelto). Preparate il gioco normalmente, con le seguenti eccezioni (🌟 e i numeri sotto riportati si riferiscono alla preparazione a pagina 2):

- 2 Rimuovete dal gioco tutte le carte con ☹️ and ☹️.
- 6 Dividete le carte Risorsa in due mazzi, verde e viola. Mescolate le carte Pericolo con 1 nel mazzo viola. Rimuovete tutte le altre carte Pericolo dal gioco. Mescolate separatamente entrambi i mazzi. Mettete il mazzo verde sopra al mazzo viola sul tabellone di gioco, a faccia in giù.
- 8 e 9 Rimuovete dal gioco i segnalini 🌐 e 🌐.
- 18 Rimuovete dal gioco la carta Obiettivo Personale con ☹️ mescolate le altre e pescatene una, che sarà il vostro obiettivo per questa partita. Se non riuscirete a completare tutti gli obiettivi della carta pescata, perderete la partita.  
**IMPORTANTE:** Questa carta non fornisce PV addizionali alla fine della partita.
- 22 Rimuovete dal gioco le carte Variante.
- 23 Mescolate tutte le carte Solitario e mettetele vicino al tabellone di gioco.
- 24 Scegliete un livello di difficoltà - Facile 🐣, Normale 🐣🐣, Difficile 🐣🐣🐣. Non è consentito cambiare difficoltà durante la partita. Il livello di difficoltà determina la riga da leggere sulle carte solitario.

**Giocate la partita normalmente, tranne per queste nuove regole:**

1. All'inizio del vostro turno, se l'AI non ha una missione

attiva eseguite i passi seguenti:

- a) Pescate una carta dal mazzo solitario e mettetela a sinistra dello spazio per la carta Variante sul tabellone di gioco 1. La riga del livello di difficoltà indica la destinazione dell'AI 2 (🌐, 🌐, 🌐).
- b) Se l'AI ha già segnalini su tutte le posizioni di questa destinazione (ad esempio la carta dice Marte, ma l'AI ha già segnalini su Marte in Astronave, Miniera Spaziale e Base), pescate una nuova carta, finché non trovate una destinazione valida per l'AI (scartate le carte precedenti).
- c) Mettete un segnalino missione 2 su questa posizione sul tabellone di gioco (su Terra, Luna, o Marte) per ricordarvi la destinazione dell'AI.
- d) Mettete il segnalino Vettore AI 🌐 (è l'altra faccia del segnalino Primo Giocatore) sul Tracciato Missione. La riga della carta solitario con il livello di difficoltà indica su quale casella numerata va messo 3 (p.es. se il livello è Facile, mettetelo il Vettore AI sulla casella 2 del Tracciato Missione).
- e) Pescate un'altra carta dal mazzo solitario e mettetela alla destra della prima carta - questa carta indica che tipo di missione deve completare l'AI 4.
- f) Come al passo b), se la missione non è valida (la destinazione non ha quel tipo di missione, o l'AI ha già completato quella missione su questa destinazione), pescate una nuova carta, finché non ottenete un tipo di missione valido (scartate le carte precedenti).
- g) Fate avanzare il Vettore AI del numero di caselle indicato in basso sulla carta 5.
- h) Se dovete pescare una carta solitario ma il mazzo solitario è esaurito, mescolate tutte le carte solitario scartate (tranne la carta destinazione attiva) e formate un nuovo mazzo solitario.



**Esempio:**

A difficoltà Facile, l'AI viaggia verso l'orbita terrestre 2 con una missione Astronave 4.

Il Vettore AI inizia sulla casella 4 del Tracciato Missione (3 + 5 = 2+2).

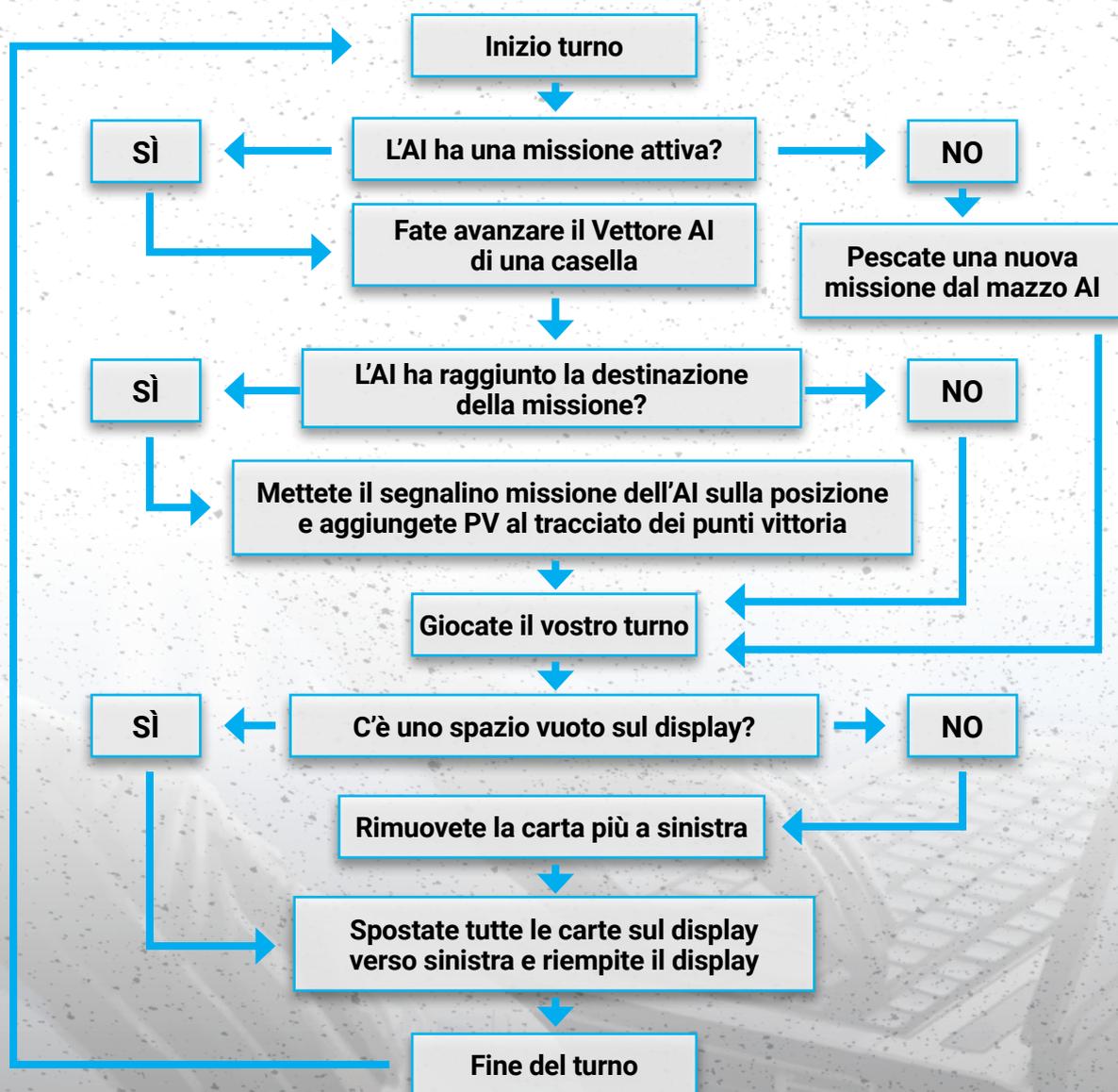


2. All'inizio del vostro turno, se l'AI ha una missione attiva, fate avanzare il Vettore AI di una casella verso la sua destinazione. Se il Vettore AI raggiunge la sua destinazione, spostate il segnalino missione AI dalla destinazione alla posizione indicata e aggiungete all'AI i PV missione guadagnati sul tracciato dei punti vittoria.
3. Giocate il vostro turno normalmente, ma se comprate carte dal display NON rimpiazzatele subito. Se comprate carte Pericolo, guadagnate subito i PV relativi.
4. Una volta per turno, potete rimuovere una carta dal display (mettendola nell'area punteggio dell'AI), ma in questo caso dovete far avanzare il Vettore AI di una casella verso la sua destinazione sul Tracciato Missione. NON rimpiazzate subito la carta sul display.
5. Alla fine del vostro turno, se avete comprato o rimos-

so carte dal display, spostate verso sinistra tutte le carte del display e riempite il display. Se non potete aggiungere nuove carte al display perché è già pieno, rimuovete dal display la carta più a sinistra, spostate verso sinistra tutte le carte, e riempite il display. Se non ci sono abbastanza carte per riempire il display, non aggiungetene altre. Se in questo modo rimuovete una carta Pericolo, aggiungete immediatamente all'AI i relativi PV sul tracciato dei punti vittoria.

6. La partita ha termine quando non ci sono più carte sul display, o se ci sono 12 segnalini missione sulle caselle missione, o se voi o l'AI mettete il vostro sesto segnalino sul tabellone di gioco e ciascuna posizione (Terra, Luna, Marte) ha almeno un segnalino (a prescindere dal colore).
7. In caso di parità tra voi e l'AI, vince l'AI.

### Diagramma di flusso di un turno in solitario



## Variante di Gioco – Battaglia per la Terra

Preparate il gioco normalmente, con le seguenti eccezioni (❖ e i numeri sotto riportati si riferiscono alla preparazione a pagina 2):

❖ 8 e 9 Rimuovete dal gioco i segnalini 🟡 e 🔴. Dividete le carte Risorsa in due mazzi, verde e viola. Rimuovete dal gioco il mazzo viola. Mescolate le carte Pericolo con ❶ nel mazzo verde. Rimuovete tutte le altre carte Pericolo dal gioco. Mettete il mazzo verde sul tabellone di gioco, a faccia in giù.

❖ 18 Rimuovete dal gioco le carte Obiettivo Personale. In questa variante, ciascun giocatore può completare solo quattro missioni durante la partita, e queste missioni possono essere lanciate solo verso l'orbita terrestre.

La partita termina appena uno dei giocatori mette sul tabellone di gioco il suo quarto segnalino missione.

Il round viene completato fino al turno dell'ultimo giocatore, dopodiché la partita ha termine.

Le altre delle regole sono come quelle del gioco standard.

### Credits

Gioco: Martin Wallace

Direttore Creativo: Jaro Andruszkiewicz

Sviluppo: Mariusz Rosik

Progetto Grafico e Illustrazioni: Bartłomiej Jędrzejewski, Jakub Fajtanowski, Miłosz Wojtasik

Revisione regolamento: Waldemar Gumienny, Russ Williams

Produzione: Michał Ozon, Agata Jurczyszyn

DTP: Krzysztof Klemiński

Playtesters: Joanna Rosik, Agnieszka Jakubowska, Bernard Grzybowski, Klaudia Szymańska, Bartosz Rudkowski, Leszek W. Kowalski, Wojciech Sieroń, Sebastian Adamiak, Steve Deng, Stephen Hurn, Jason Kotzur, Brendan Evans, Michael McIntyre, Chris East, Rob Mulholland, Membri della Lega degli Straordinari Giocatori.

Edizione italiana a cura di Silvio Negri-Clementi - Traduzione di Paolo Robino - Impaginazione di Davide Corsi

Tutti i diritti sono riservati. Ogni riproduzione, anche parziale, è severamente proibita se non autorizzata.

Edito in Italia da: **Pendragon Game Studio srl**



**PENDRAGON GAME STUDIO SRL**  
Via Curtatone, 6  
20122 Milano - Italy  
[www.pendragongamestudio.com/it](http://www.pendragongamestudio.com/it)



**PHALANX**  
PHALANX CO. LTD  
Craven House, 40-44 Uxbridge Road,  
London, W5 2BS, United Kingdom  
[www.phalanxgames.co.uk](http://www.phalanxgames.co.uk)

# GLOSSARIO

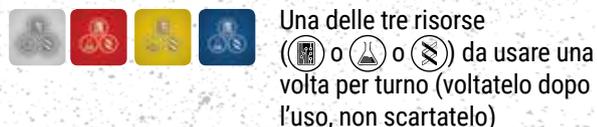
**RISULTATI:** Tutti i segnalini acquisiti durante il gioco completando le missioni:



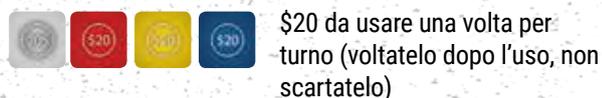
Punti Vettore



+1 al limite di Mano



Una delle tre risorse (Computer o Scienza o Biotecnologia) da usare una volta per turno (voltatelo dopo l'uso, non scartatelo)



\$20 da usare una volta per turno (voltatelo dopo l'uso, non scartatelo)

**CARTE AZIONE:** Tutte le carte che potete usare durante il vostro turno. Sono di diversi tipi: Missione, Risorsa, Motore, Pericolo.

**DESTINAZIONE:** Uno dei tre spazi sul tabellone di gioco dove potete mandare le vostre missioni, come indicato su ciascuna carta Missione:

**OGGETTI:** Icone nell'angolo in alto a sinistra delle carte:



10/20/30

Computer

Materiali Compositi

Biotecnologia

Punti Vettore

Scienza

**LIMITE:** Durante il vostro turno non è consentito comprare più di una carta su cui è indicato "LIMITE".

**POSIZIONE:** Ciascuna delle 3 destinazioni (orbita terrestre, Luna, Marte) ha diverse posizioni, di 7 tipi diversi:



Satellite



Astronave



Hotel Spaziale



Cantiere Orbitale



Stazione Spaziale



Miniera Spaziale



Base

**LIMITE DI MANO:** Il numero massimo di carte con cui iniziate la partita è 6. Questo numero può essere modificato durante il corso del gioco.

**CARTE MISSIONE:** Le uniche carte che possono essere messe sul vostro Piano Missione. Si usano per lanciare una missione.

**REQUISITI DI MISSIONE:** Il numero di punti Vettore sulla vostra Rampa di Lancio necessario per lanciare una missione verso una Destinazione.

**NUMERO DI CARTE PESCADE DURANTE UN TENTATIVO DI LANCIO:** Il numero massimo di carte Successo Missione che potete pescare durante un tentativo di lancio è:



**PERMANENTE:** Non è consentito scartare dalla vostra Rampa di Lancio carte su cui è indicato "Permanente".

**CARTE PERICOLO:** I Pericoli non forniscono alcun beneficio, a parte 2 PV alla fine della partita.

## Azioni disponibili:

- Comprare carte dal display
- Mettere carte sulla Rampa di Lancio e/o sul Piano Missione
- Scartare carte

## Riassunto del tentativo di LANCIO:

1. Dichiarate il vostro tentativo di lancio.
2. Scegliete la vostra destinazione.
3. Contate i punti Vettore (applicare gli effetti durante il lancio).
4. Fate avanzare il segnalino Vettore (applicare gli effetti durante il lancio).
5. Mescolate il mazzo Successo Missione
6. Pescate le carte Successo Missione: Abortire/Fallimento/Successo.
7. Fine del turno.