

PACAL'S ROCKET

Un gioco di Günter Burkhardt
per 2-5 giocatori dagli 8 anni in su. Gioco Piatnik n° 634192
Illustrazioni: Massimiliano Longo • © 2015 Piatnik, Wien • Printed in Austria

REGOLAMENTO

Una misteriosa pietra tombale nell'antica città Maya di Palenque ha causato fin dalla sua scoperta la formulazione di congetture più disparate. Che rappresenti davvero un astronauta in una nave spaziale? Alla fine è davvero possibile attribuire agli alieni la costruzione delle piramidi Maya? PACAL'S ROCKET prende spunto da questi miti e permette ai giocatori di costruire le piramidi con delle astronavi, nella città un tempo governata da Pacal il Grande (603-683 d.C.). Chi farà punti nel modo più strategico e conquisterà quindi la maggior parte della città?

Scopo del gioco:

L'obiettivo è ottenere il maggior numero di punti, costruendo le piramidi nei diversi quartieri della città di Palenque.

Contenuto:

1 Plancia di gioco:

Questa rappresenta Palenque, suddivisa in 16 quartieri con valori diversi, un fiume, un lago e anche un contapunti sui margini.



5 Astronavi,

le cui cavità al centro servono ad inserire le pietre energetiche.



15 Pietre sacre,

5 serie da 3 pezzi, con valore 2, 4 e 6.



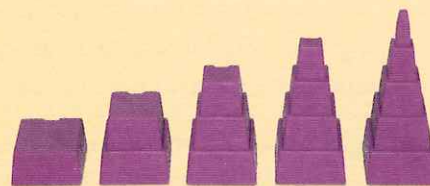
55 Pietre energetiche di forma triangolare, 11 per colore



55 Piramidi,

11 per colore, suddivise in forma:

- 1x ad un piano
- 3x a due piani
- 3x a tre piani
- 2x a quattro piani
- 2x a cinque piani

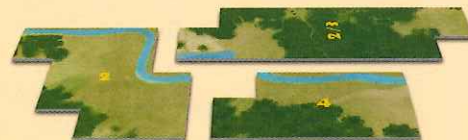


5 Schede riassuntive



3 Tessere di copertura,

Per rimpicciolire l'area di gioco.



1 Dado speciale

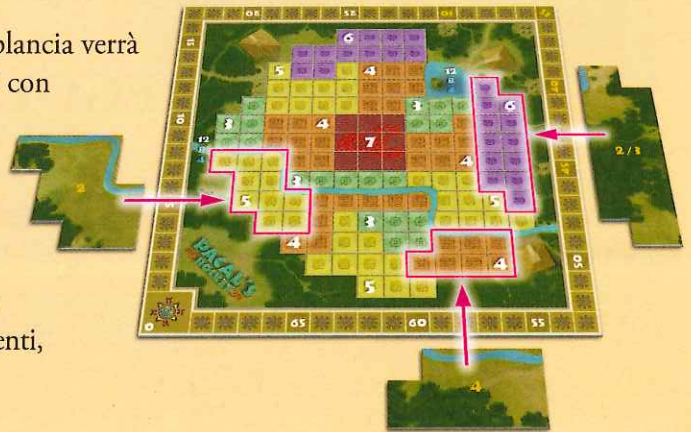


Preparazione:

- Posizionare la plancia di gioco al centro del tavolo.
- Ogni giocatore sceglie un colore e riceve, in quel colore:
 - tutte le pietre energetiche e le piramidi
 - 1 astronave
 - 3 pietre sacre, numerate 2, 4 e 6
 - 1 scheda riassuntiva
- Viene scelto il giocatore iniziale. Questo riceve il dado. In seguito il gioco proseguirà in senso orario.
- A partire dal giocatore iniziale, ogni giocatore posiziona quindi la sua astronave su una casella qualsiasi nel quartiere sacro con valore 7, al centro della città.
- **Importante:** Se il numero di giocatori è inferiore a 5, la plancia verrà rimpicciolita. Per far ciò alcuni quartieri vengono coperti con le tessere di copertura:

In due giocatori vengono utilizzate le tessere numerate 2 e 2/3, per coprire i quartieri corrispondenti, come mostrato nell'immagine.

In tre giocatori, viene utilizzata solo la tessera 3 e in quattro giocatori solo la tessera 4, per coprire i quartieri corrispondenti, come in immagine.



Queste regole valgono per partite da 3 a 5 giocatori.

Alla fine del regolamento ci sono le regole speciali per due giocatori e quelle per il gioco avanzato.

Svolgimento del gioco:

- Il giocatore di turno lancia il dado. Dopodiché posiziona il dado, con la faccia ottenuta verso l'alto, sopra la casella pietra sulla sua scheda riassuntiva. In questo modo sarà sempre chiaro sia quale giocatore è di turno, sia il risultato del dado, che varrà per TUTTI gli altri giocatori in questo round. Per prima cosa, quando il round termina, il dado viene consegnato al nuovo giocatore di turno, che lo lancia e determina così un nuovo risultato per il nuovo round.
Suggerimento: Il giocatore iniziale di un round è sempre l'ultimo a giocare nel round successivo. Questo può essere importante più avanti nella fase di costruzione delle piramidi!
- Il giocatore di turno, lo risolve seguendo le azioni elencate qui sotto nell'ordine in cui sono mostrate:
 1. Muovere l'astronave (Obbligatorio!)
 2. Posizionare le pietre energetiche
 3. Costruire le piramidi
 4. Ottenere punti
- Dopo aver finito il turno, tocca al giocatore successivo.

Le azioni in dettaglio:

1. Muovere l'astronave

Il giocatore di turno muove la propria astronave in base al risultato del dado. Per fare ciò deve prima di tutto sollevare l'astronave dalla plancia, in modo che le eventuali pietre energetiche presenti al suo interno rimangano sulla casella dove si trovava prima di muoversi. L'astronave può muoversi come segue:

Se il dado mostra un numero, il giocatore può scegliere di:

- **Muovere la sua astronave in linea retta in UNA direzione (senza fare curve!).**

Non è consentito muoversi avanti e indietro, e nemmeno muoversi in diagonale.

Se l'astronave raggiunge un ostacolo (un'altra astronave, il bordo del tavolo, il lago o una piramide), si ferma sul posto, e il numero rimanente di passi viene perduto.

Se sceglie questa opzione, il giocatore può mettere in gioco due pietre energetiche alla fine del movimento (vedi punto 2.)

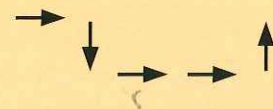


- **Muovere la sua astronave facendo curve rette.**

In questo caso l'astronave deve essere mossa esattamente del numero di passimostroato sul dado. Non è consentito fermarsi davanti ad un ostacolo, invece bisognerà girarci attorno.

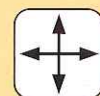
Eccezione del vicolo cieco: Se l'astronave viene mossa in una casella bloccata su tre lati da ostacoli, eventuali passi avanzati vengono perduti.

Se sceglie questa opzione, il giocatore può mettere in gioco soltanto una pietra energetica alla fine del movimento (vedi punto 2.)



Se il dado mostra il simbolo con le frecce,

il giocatore può muovere la sua astronave in UNA direzione, di un numero di caselle qualsiasi lungo la riga o colonna in cui si trova. Non è consentito muoversi avanti e indietro. Gli ostacoli in questo caso non contano, si possono muovere le astronavi sopra di essi.



Se sceglie questa opzione, il giocatore può mettere in gioco due pietre energetiche alla fine del movimento (vedi punto 2.)

Al posto di muovere, il giocatore può scegliere di scartare una sua pietra sacra.

Può, a questo punto, spostare l'astronave in una qualsiasi casella libera sulla plancia. In questo caso, si può mettere in gioco soltanto una pietra energetica (vedi punto 2.).

Suggerimento: Le pietre sacre che alla fine della partita non saranno state scartate porteranno tanti punti vittoria quanto il loro valore, 2, 4 o 6!



Attenzione: Può succedere che l'astronave si trovi completamente circondata da ostacoli, e che non sia possibile muoverla. In questo caso si è obbligati a scartare una pietra sacra. Nel caso in cui il giocatore non dovesse averne più -e solo in quel caso- dovrà spostare l'astronave su una qualsiasi casella libera, ma alla fine del movimento non potrà mettere in gioco alcuna pietra energetica (vedi punto 2.).

In generale, vale che:

- nel primo round, ogni giocatore è obbligato a lasciare il quartiere sacro muovendosi in linea retta. La possibilità di muovere facendo curve rette vale solo dal secondo round in poi.
- un'astronave può essere mossa su una casella dove sono già presenti pietre energetiche.

2. Mettere in gioco le pietre energetiche:

In base a come ha mosso la sua astronave, il giocatore può mettere in gioco

- due pietre energetiche. Per fare ciò prende due pietre e ne inserisce una nella propria astronave e l'altra in quella di un altro giocatore a scelta OPPURE
- una pietra energetica. Questa deve essere inserita nella propria astronave.

Su una singola casella può esserci solo una pietra energetica per colore. I giocatori devono perciò ricordare dove hanno già inserito le loro pietre. Dopo aver spostato un'astronave, le pietre energetiche rimangono sulla casella da cui l'astronave è partita. Se dovesse succedere che due pietre dello stesso colore si trovano sulla stessa casella, queste vanno rimosse dalla plancia e restituite ai giocatori corrispondenti, che potranno rigiocarle in turni successivi.

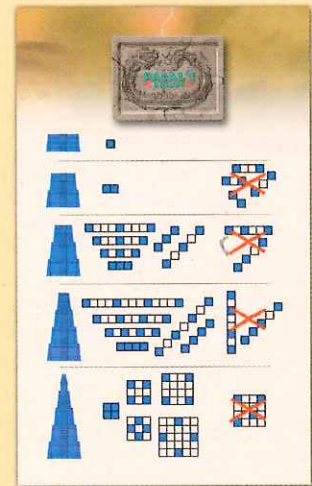
È consentito decidere di non mettere in gioco alcuna pietra energetica.

Se un giocatore dovesse rimanere senza pietre energetiche, può prenderle da caselle libere durante il suo turno e riutilizzarle subito.

3. Costruire le piramidi:

Non appena le pietre energetiche di un giocatore sono posizionate secondo una precisa costellazione sulla plancia, è possibile costruire una nuova piramide:

- Una **piramide ad un piano** con una pietra energetica.
- Una **piramide a due piani** con due pietre energetiche allineate verticalmente od orizzontalmente e direttamente vicine tra loro. Non è permessa la costruzione quando le pietre sono allineate diagonalmente o quando tra loro ci sono una o più caselle vuote.
- Una **piramide a tre piani** con tre pietre energetiche disposte in linea, non importa se orizzontale o verticale. Sono consentiti spazi vuoti tra le pietre, a patto che il loro numero tra ogni singola pietra sia sempre lo stesso.
- Una **piramide a quattro piani** con quattro pietre energetiche disposte in linea, non importa se orizzontale o verticale. Sono consentiti spazi vuoti tra le pietre, a patto che il loro numero tra ogni singola pietra sia sempre lo stesso.
- Una **piramide a cinque piani**, quando quattro pietre energetiche formano un quadrato. Anche qui sono consentiti spazi tra le singole pietre, fintanto che il numero di caselle rimane sempre lo stesso.

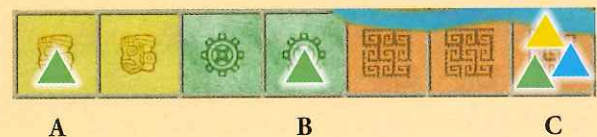


Maggiori informazioni sulle possibilità delle costellazioni sono indicate sulla scheda riassuntiva.

Per la costruzione delle piramidi valgono le seguenti regole:

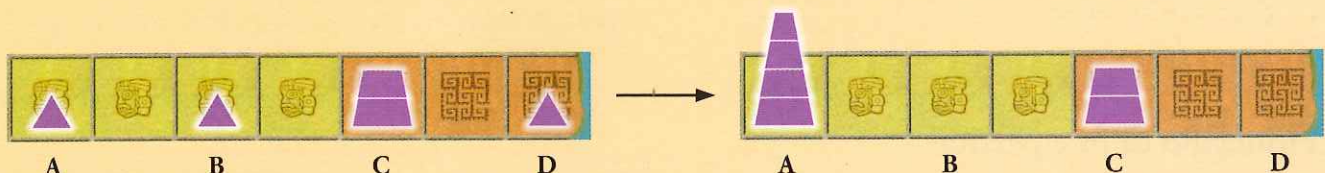
- Il giocatore può scegliere su quale casella costruire la piramide. Potrà posizionare la piramide su una casella con una pietra energetica della costellazione usata. Dopodiché si rimuovono anche le altre pietre energetiche della costellazione, che vengono messe davanti a sé e potranno essere riutilizzate nei turni successivi.
- Se il giocatore sceglie una casella in cui ci sono pietre energetiche di altri giocatori, anche queste verranno rimosse e restituite ai proprietari.

Esempio: Il giocatore verde vorrebbe costruire una piramide a tre piani. Se la costruisce sulle caselle A o B, rimuoverà alla fine solo le sue 3 pietre che compongono la costellazione. Se invece costruisce sulla casella C, rimuoverà anche la pietra gialla e la pietra blu.



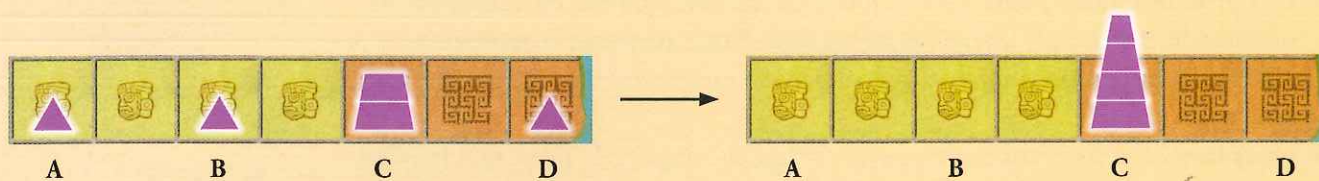
- Un giocatore può usare una o più piramidi già costruite, come pietre energetiche per la costruzione di una nuova piramide. Queste però non verranno rimosse come le pietre energetiche alla fine della costruzione, ma rimarranno al loro posto. Comunque è importante far notare che ci dovrà sempre essere almeno una pietra energetica nella costellazione, perché una piramide può essere costruita solo dove c'è una pietra energetica.

Esempio: Il giocatore vorrebbe costruire una piramide. La piramide a due piani viene utilizzata come una pietra energetica. Il giocatore può ora costruire una piramide a quattro piani (ad es. sulla casella A).



- **Ampliare una piramide:** Significa che una piramide già costruita può essere sostituita da una piramide più alta. Per farlo, il giocatore avrà bisogno di nuovo di una costellazione valida per la nuova altezza della piramide (Suggerimento: si possono comunque utilizzare altre piramidi per comporre la costellazione, ma bisognerà comunque avere almeno una pietra energetica da rimuovere dopo l'ampliamento).

Esempio: Il giocatore vorrebbe ampliare la sua piramide a due piani nella casella C. La costellazione presente gli consente di ampliarla in una piramide a tre o a quattro piani. Alla fine il giocatore decide di ampliare a quattro piani e rimuove tutte le pietre energetiche dalla costellazione. Nel caso avesse deciso di fare solo tre piani, avrebbe dovuto lasciare sulla plancia la pietra sulla casella A o sulla D, e avrebbe potuto utilizzarla successivamente per costruire un'altra piramide.



- **Non c'è alcun obbligo di costruzione** quando una costellazione viene formata.
- Un giocatore può costruire una sola piramide al turno.
- Se un giocatore ha esaurito un certo tipo di piramide, può comunque costruire una piramide di altezza minore rispetto a quella per cui ha preparato la costellazione, a patto che ne abbia ancora.

4. Ottenere punti:

Quando un giocatore costruisce una piramide, ottiene subito dei punti. Per far ciò, deve

- essere il primo a costruire nel quartiere, OPPURE
- conquistare la maggioranza in un quartiere. Per far ciò si sommano i piani di tutte le piramidi presenti nel quartiere.

Se rispetta una di queste possibilità, il giocatore ottiene tanti punti quanto il valore del quartiere, che segna sul contapunti muovendo il proprio segnalino avanti.

Attenzione: Chi ha già la maggioranza in un quartiere e ci costruisce un'altra piramide, non ottiene punti, perché la maggioranza è già sua, non l'ha appena ottenuta. Nel caso invece in cui due giocatori hanno la maggioranza condivisa in un quartiere per parità, e uno dei due costruisce una piramide, questo ottiene la maggioranza per sé e guadagna quindi di nuovo i punti del quartiere.

Fine del gioco:

Il gioco finisce quando:

- un giocatore costruisce la sua penultima piramide. Il gioco termina subito, e questo giocatore ottiene 5 punti bonus, che segna subito sul contapunti, OPPURE
- un giocatore raggiunge il seguente punteggio nel contapunti: 40 punti in 3 giocatori, 35 punti in 4 giocatori, 30 punti in 5 giocatori.

In questo caso il round viene giocato fino alla fine. Non ci sono punti bonus, a meno che un giocatore non riesca a costruire la sua penultima piramide. Se ci riesce, ottiene i 5 punti bonus, che segna subito sul contapunti, e il gioco termina subito.

Punteggio di fine partita:

Per prima cosa si rimuovono tutte le astronavi e le pietre energetiche (tranne quelle presenti sul contapunti), non hanno valore. Dopodiché si procede come segue:

- **Punti per il fiume e il lago:**

Questo riguarda le caselle segnate nell'immagine.

Per la maggioranza sul fiume e sul lago vengono conferiti 12 / 8 / 4 punti rispettivamente per il 1° / 2° / 3° posto, che i giocatori segnano subito sul contapunti. In caso di pareggio i punti delle posizioni interessate vengono sommati e divisi equamente, arrotondando per difetto.

Esempio: Il giocatore giallo ha un valore totale di 8 piani lungo il lago, mentre il giocatore viola e quello verde hanno 6 piani a testa. Il giallo quindi ottiene 12 punti, mentre il viola e il verde si dividono 8+4 punti, ottenendo quindi 6 punti a testa.



- **Punti per i singoli quartieri:**

Nei quartieri i punti ci sono solo per il primo e il secondo posto.

Chi ha la maggioranza in un quartiere ottiene tanti punti quanto il valore del quartiere stesso. Il secondo classificato ottiene due punti. Se ci sono due o più primi posti per parità, tutti questi ottengono il valore pieno del quartiere, ma non vengono conferiti punti per il secondo classificato. Se ci sono più secondi posti, tutti questi ottengono 2 punti.

Suggerimento: Per un controllo più rapido conviene rimuovere le piramidi una volta eseguito il punteggio di un quartiere.

- **Punteggio delle pietre sacre:**

Alla fine del gioco ogni giocatore ottiene punti aggiuntivi (2, 4 e 6) per le pietre sacre che non sono state scartate durante la partita.

Vince il giocatore che alla fine del punteggio di fine partita ha ottenuto più punti

Il gioco per 2 giocatori:

Il gioco per due giocatori si svolge esattamente come descritto sopra, con le seguenti eccezioni: I giocatori lanciano il dado ogni volta solo per sé. Il gioco finisce non appena un giocatore raggiunge 45 punti.

Il gioco per gli esperti:

Il gioco si svolge esattamente come descritto sopra, con le seguenti eccezioni:

Le nuove piramidi possono essere costruite solo con le pietre energetiche, e non con le piramidi già costruite.

Eccezione = l'ampliamento di una piramide. Ciò significa che se UNA piramide viene utilizzata all'interno di una costellazione, questa DEVE essere sostituita da una piramide più alta.

Attenzione! Non adatto ai bambini sotto i 3 anni. Contiene piccoli pezzi che possono essere ingeriti. Pericolo di soffocamento. Si prega di conservare l'indirizzo.

In caso di ulteriori domande o suggerimenti su "Pacal's Rocket", si prega di rivolgersi a:

Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien