

PTOLEMAEUS

1 - 4 giocatori | età 14+ | 20/50 minuti

Autore: Diego Allegrini

Alessandria d'Egitto, anno 150 d.C., Claudius Ptolemaeus, il più grande astronomo del tempo, sta completando l'Almagesto, un trattato che lo consegnerà alla storia. In questa importante opera astronomica, Ptolemaeus descrive il moto del Sole e della Luna intorno alla Terra, insieme a quello dei cinque pianeti allora conosciuti: Mercurio, Venere, Marte, Giove e Saturno. Secondo il modello tolemaico, era possibile prevedere con notevole precisione i moti dei sette corpi celesti, fornendo una guida fondamentale sia per i navigatori dell'epoca che per quelli dei secoli successivi. In questo contesto, i giocatori dovranno calarsi nei panni di ambiziosi astronomi e dimostrare di sapere calcolare il moto di questi corpi celesti che, ruotando intorno alla Terra, transiteranno con diversa velocità lungo le dodici costellazioni dello zodiaco. Solo chi sarà più abile nell'osservazione del cielo e delle configurazioni dei pianeti potrà fregiarsi del titolo di primo discepolo di Tolomeo e contribuire alla stesura finale dell'Almagesto!

COMPONENTI DI GIOCO

1 tabellone



8 corpi celesti



**1 indicatore primo giocatore
(Astrolabio)**



65 carte costellazione



13 carte evento astronomico



25 carte bonus



7 carte obiettivo



**40 pedine Almagesto
12 pedine Asteroide**



**1 pedina Astrolabio
1 segnalino posizione iniziale Cometa**



SETUP

Si sceglie una «data di inizio» tra quelle elencate nell'ultima pagina del regolamento. Posizionare sul tabellone i 7 pianeti, secondo quando indicato nella descrizione della «data» scelta. Ad esempio, se si sceglie come «data di inizio» il 20 luglio 1969 (missione Apollo XI), Posizionare i pianeti sulle costellazioni indicate, come segue: SOL in Cancer, LUNA in Libra, MERCURIUS in Cancer, VENUS in Gemini, MARS in Sagittarius, IUPITER in Libra, SATURNUS in Taurus.

Nota bene: su una costellazione può essere posizionato - ossia può transitare - anche più di un pianeta.

- ① Posizionare la Cometa sulla costellazione diametralmente opposta a quella dove si trova la Luna. Se su tale costellazione è presente un pianeta, scalare di una o più costellazioni in senso orario e posizionare il segnalino Cometa nella prima costellazione libera. Nell'esempio del 20 luglio 1969, il segnalino Cometa deve essere messo in Aries, ossia sulla costellazione opposta a Libra, quella dove si trova la Luna.
- ② Posizionare il segnalino posizione iniziale Cometa sulla costellazione dove si trova la Cometa.
- ③ Posizionare le pedine Asteroide nei 12 spazi intorno alle costellazioni (una pedina per spazio).
- ④ Posizionare la pedina Astrolabio sul numero 1 nella sezione segna turno del tabellone di gioco.
- ⑤ Distribuire ad ogni giocatore 10 pedine Almagesto del colore scelto ed una carta obiettivo segreto: il set di pedine costituisce la riserva del giocatore quando non è sul tabellone.
- ⑥ Mischiare le carte costellazione e distribuirne due a ciascun giocatore che le terrà coperte in mano. Posizionare le rimanenti carte costellazione vicino al tabellone scoprendone sei a terra.
- ⑦ Mischiare le carte bonus e posizionare il mazzo vicino al tabellone.
- ⑧ Mischiare le carte evento astronomico, posizionare il mazzo coperto al centro del tabellone e svelare la prima carta, mettendola scoperta sul mazzo. Se la carta così svelata fosse la carta Eclipsis, svelare una nuova carta e mischiare nuovamente le restanti carte (compresa la carta Eclipsis).
- ⑨ Definito l'ordine di gioco, il primo giocatore prende l'Astrolabio e lo pone davanti a sé.



SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

La partita si svolge in un numero variabile di round, ciascuno dei quali è composto da 3 turni di gioco. Il round ha inizio dal primo giocatore (chi ha l'Astrolabio) e procede in senso orario. Al loro turno i giocatori possono compiere una (e una sola) delle seguenti azioni:

A) PESCARRE 2 carte costellazione - B) OSSERVARE 1 costellazione - C) OSSERVARE 1 configurazione



Dopo che il giocatore di mano ha svolto la propria azione, il suo turno termina e passa al giocatore successivo in senso orario. Quando tutti i giocatori hanno svolto le loro azioni, ossia è stato completato un intero turno di gioco, si sposta la pedina conta turni da 1 a 2 e si prosegue con il 2° turno. Si procede nello stesso modo sino al termine del 3° turno, quando finisce il round in corso. Terminato il round, si muovono i pianeti e la Cometa secondo quanto descritto più avanti nella sezione "Azioni di fine round".

A) PESCARRE 2 carte costellazione

Il giocatore di turno può aggiungere alla sua mano una carta coperta dalla cima del mazzo costellazione oppure una carta costellazione scoperta tra le sei a terra. In quest'ultimo caso, deve immediatamente rimpiazzare la carta appena presa girando una nuova carta dal mazzo costellazione. Il giocatore sceglie poi una seconda carta, sempre scegliendo o quella in cima al mazzo o una delle sei a terra.



Se, in qualsiasi momento della partita, incluso il setup iniziale, tra le sei carte costellazione scoperte ce ne sono 5 dello stesso colore, bisogna scartarle tutte e sei e girarne sei nuove dal mazzo. Quando il mazzo costellazione si esaurisce, si meschia la pila degli scarti e si compone un nuovo mazzo. Tra le carte costellazione sono presenti alcuni jolly (raffiguranti un sestante): questi possono essere usati al posto di qualsiasi altra carta. Il giocatore che decide di prendere una carta jolly tra le carte a terra, non può prendere una seconda carta: prende solo una carta costellazione invece di due.

B) OSSERVARE 1 costellazione

Questa azione consente al giocatore di turno di posizionare una sua pedina Almagesto (nell'esempio, la pedina verde) presa dalla propria riserva su una costellazione del tabellone, purché su quella costellazione sia presente almeno un pianeta o la Cometa.

Per posizionare la pedina, il giocatore deve scartare dalla propria mano una di queste combinazioni di carte:



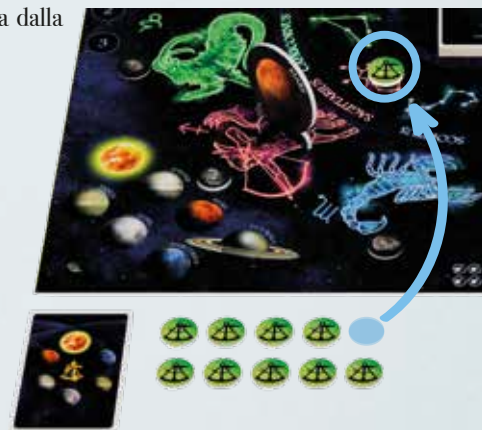
- Una carta costellazione con lo stesso nome della costellazione osservata (nell'esempio: Sagittarius), oppure



- Due carte costellazione dello stesso colore della costellazione osservata (nell'esempio, due carte rosse: Aries e Leo), oppure



- Tre carte costellazione di un colore diverso da quello della costellazione osservata ma uguale tra loro (nell'esempio, tre carte blu: Scorpius, Pisces e Cancer).



Nota: le ultime due opzioni sono chiamate **combinazioni alternative** e possono essere costituite anche da più carte uguali tra loro. Ad esempio, le due carte rosse possono essere 2 Aries e le tre carte blu possono essere anche 3 Scorpius, o 2 Pisces e 1 Cancer.

C) OSSERVARE 1 configurazione

I pianeti e la Cometa possono allinearsi sul tabellone formando delle configurazioni. L'osservazione di una configurazione consente al giocatore di posizionare sul tabellone più pedine Almagesto contemporaneamente, prese sempre dalla sua riserva. Per ciascuna pedina Almagesto piazzata, il giocatore scarta una carta dalla propria mano, o combinazioni alternative. Le configurazioni che possono essere osservate sono: congiunzione, opposizione, trigono e quadrato.



Congiunzione

È una configurazione in cui 2 o più pianeti stanno transitando nella stessa costellazione. Il giocatore può osservare due volte tale costellazione piazzandovi sopra 2 pedine Almagesto della propria riserva e scartando 2 carte costellazione con il nome della costellazione osservata (o scartando combinazioni alternative).

Nota: come specificato oltre, la Cometa non si trova mai su una costellazione dove ci sono dei pianeti, quindi non può mai formare una congiunzione, mentre può formare altre configurazioni.

Nell'esempio, Luna e Venus sono in congiunzione in Pesces. Il giocatore bianco piazza 2 pedine Almagesto sulla costellazione giocando 2 carte costellazione Pesces (o combinazioni alternative).



Opposizione

È una configurazione in cui 2 o più pianeti stanno transitando su 2 costellazioni diametralmente opposte. Il giocatore può osservare contemporaneamente entrambe le costellazioni piazzandovi sopra 2 pedine, una su ciascuna delle costellazioni, scartando 2 carte costellazione con i nomi delle costellazioni osservate (o combinazioni alternative).

Nota: la configurazione opposizione può essere osservata anche se formata da uno o più pianeti e la Cometa.

Le costellazioni opposte sono:

Aries-Libra | Taurus-Scorpius | Gemini-Sagittarius | Cancer-Capricornus | Leo-Aquarius | Virgo-Pisces

Nell'esempio, Luna e Venus sono in opposizione in Virgo-Pisces. Il giocatore bianco piazza 2 pedine Almagesto sulle rispettive costellazioni scartando una carta costellazione Virgo ed una carta costellazione Pesces (o combinazioni alternative).



Trigono

È una configurazione in cui 3 o più pianeti stanno transitando su 3 costellazioni dello stesso colore formando un triangolo. Il giocatore può osservare contemporaneamente tutte e 3 le costellazioni piazzandovi sopra 3 pedine Almagesto della propria riserva, una su ciascuna delle costellazioni, scartando 3 carte costellazione con i nomi delle costellazioni osservate (o combinazioni alternative).

Nota: la configurazione trigono può essere osservata anche se formata da 2 o più pianeti e la Cometa.

Le costellazioni che permettono l'osservazione di un trigono sono:

Aries-Leo-Sagittarius | Taurus-Virgo-Capricornus | Gemini-Libra-Aquarius | Cancer-Scorpius-Pisces

Nell'esempio, Luna, Venus e Sol formano un Trigono in Cancer-Scorpius-Pisces. Il giocatore bianco piazza 3 pedine Almagesto della propria riserva sulle rispettive costellazioni scartando una carta costellazione Cancer, una carta costellazione Scorpius ed una carta costellazione Pisces (o combinazioni alternative).



Quadrato

È una configurazione in cui 2 o più pianeti stanno transitando su 2 costellazioni che formano un angolo di 90 gradi (ossia sono separate da altre 2 costellazioni, come ad esempio Gemini-Pisces). Il giocatore può osservare contemporaneamente entrambe le costellazioni piazzandovi sopra due pedine Almagesto della propria riserva, una su ciascuna delle costellazioni, scartando 2 carte costellazione con i nomi delle costellazioni osservate (o combinazioni alternative).

Nell'esempio, Venus e Luna formano un Quadrato in Pisces-Gemini. Il giocatore bianco piazza 2 pedine sulle rispettive costellazioni scartando una carta costellazione Pisces ed una carta costellazione Gemini (o combinazioni alternative).

Nota 1: la configurazione quadrato può essere osservata anche se formata da uno o più pianeti e la Cometa.

Nota 2: se un giocatore vuole osservare una costellazione o una configurazione di pianeti ma ha terminato le pedine Almagesto della sua riserva, può utilizzare quelle piazzate in precedenza sul tabellone, spostandole.

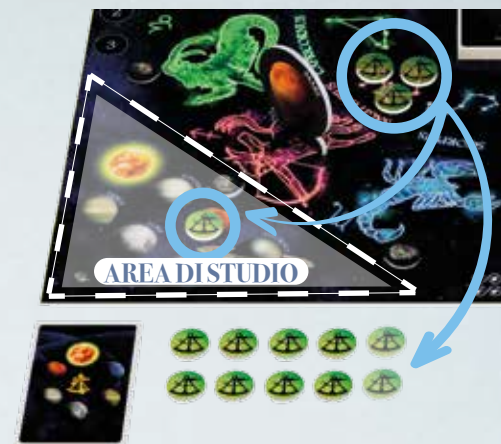
STUDIARE UN PIANETA

Osservare una costellazione o una configurazione permette di posizionare sul tabellone di gioco pedine Almagesto che consentono di studiare i pianeti ed ottenere punti vittoria.

Lo studio di un pianeta è libero (non è un'azione) ed avviene in uno dei seguenti due casi:

A) Un giocatore che posiziona la sua terza pedina Almagesto su una costellazione dove c'è un pianeta, deve studiare immediatamente quel pianeta. Il giocatore toglie le sue 3 pedine dalla costellazione, ne posiziona una sopra al pianeta raffigurato nella propria area di studio e rimette le altre due nella propria riserva (sono riutilizzabili).

B) Dopo aver compiuto la propria azione, il giocatore può decidere se studiare un pianeta presente su una costellazione dove ha 2 pedine Almagesto, a condizione che ne abbia almeno altre 2 sul tabellone. Il giocatore toglie le 2 pedine Almagesto dalla costellazione più altre 2 ovunque si trovino sul tabellone (in totale recupera 4 pedine Almagesto dalle costellazioni), ne posiziona una sul pianeta raffigurato nella propria area di studio e rimette le altre 3 nella propria riserva (sono riutilizzabili).



Un giocatore può studiare un pianeta (ad es. Mars) solo una volta durante la partita. Gli è consentito, pertanto, posizionare la terza pedina solo su una costellazione dove è presente almeno un pianeta che non ha ancora studiato e che studierà immediatamente. **Qualsiasi azione che violi questa regola non è consentita.**

Nel caso in cui sulla costellazione osservata siano presenti due o più pianeti che non ha ancora studiato, il giocatore può sceglierne solo uno da studiare. Durante il suo turno il giocatore può studiare anche più di un pianeta se ne ha la possibilità.

Un giocatore può osservare una costellazione o una configurazione che coinvolga pianeti che ha già studiato, ma potrà posizionare la terza pedina solo su una costellazione dove c'è almeno un pianeta non ancora studiato (non ha importanza quanti pianeti già studiati ci siano sulla costellazione).

La Cometa non è un pianeta e non può essere studiata. Pertanto, un giocatore può posizionare massimo due pedine Almagesto sulla costellazione dove si trova la Cometa. Le pedine Almagesto piazzate grazie alla Cometa potranno comunque essere utilizzate per studiare i pianeti, secondo le regole descritte in precedenza.

Le pedine Almagesto spostate nell'area di studio dopo aver studiato un pianeta, non possono essere mosse.

Pedine Asteroide

Quando un giocatore studia un pianeta, raccoglie la pedina Asteroide che gravita su quella costellazione (solo se disponibile) e la posiziona nella sua area di studio. Durante il proprio turno, un giocatore può scegliere di scartare 2 pedine Asteroide - che escono dal gioco - per prendere una carta bonus. Ogni giocatore guadagna 1 punto vittoria per ogni 3 pedine Asteroide presenti nella propria area di studio a fine partita.



Obiettivi segreti

Ogni giocatore ha una carta obiettivo segreto dove sono raffigurati 3 pianeti da studiare. Il giocatore a fine partita otterrà 1 punto vittoria se avrà studiato 2 qualsiasi dei 3 pianeti, oppure 3 punti vittoria se li avrà studiati tutti e 3.



CARTE BONUS

Nel momento in cui un giocatore studia un pianeta, pesca una carta bonus dal relativo mazzo e la tiene in mano insieme alle carte costellazione. Durante il proprio turno un giocatore può giocare anche tutte le carte bonus nella sua mano, incluse quelle appena pescate. Le carte bonus giocate sono scartate. Se il mazzo di carte bonus si esaurisce, il giocatore non ne pesca alcuna. **Le carte bonus sono:**



NOVA LUNA

Sostituisci 1 pedina Almagesto avversaria su una costellazione con 1 dalla tua riserva. Se hai già studiato «Luna»: sostituisci 2 pedine avversarie qualsiasi con 2 dalla tua riserva.



VENUS RETROGRADA

Pesca 1 carta costellazione dal mazzo oppure tra quelle scoperte a terra. Se hai già studiato «Venus»: pesca 2 carte costellazione dal mazzo oppure tra quelle a terra, in qualsiasi combinazione. Il giocatore può anche prendere 2 Jolly se disponibili.



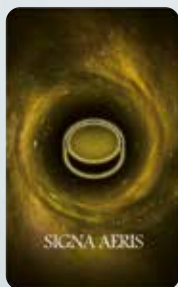
MALEFICUS MARS

Ogni giocatore avversario recupera 1 propria pedina Almagesto a sua scelta dal tabellone e la rimette nella propria riserva. Se hai già studiato «Mars»: obbliga tutti i giocatori avversari a recuperare 2 proprie pedine dal tabellone e a rimetterle nella propria riserva.



MALEFICUS SATURNUS

Ogni giocatore avversario sceglie e scarta 1 carta costellazione dalla propria mano. Se hai già studiato «Saturnus»: ogni giocatore avversario sceglie e scarta 2 carte costellazione dalla propria mano.



MERCURIUS RETROGRADUS

Sposta 1 tua pedina sul tabellone da una costellazione ad un'altra, anche dove non ci sono pianeti o la Cometa. Se hai già studiato «Mercurius»: sposta 2 tue pedine ovunque sul tabellone.



SOL IN MEDIO CAELI

Gioca 1 turno addizionale. Se hai già studiato «Sol»: gioca 2 turni addizionali.



IUPITER ORIENTALIS

Pesca 1 carta costellazione dalla mano di un giocatore avversario. Se hai già studiato «Iupiter»: pesca 2 carte costellazione (da due giocatori distinti o dallo stesso giocatore avversario).



NOVA CONSTELLATIO

Questa carta vale 1 punto vittoria bonus.

SIGNA AERIS, AQUAE, IGNIS, TERRAE

Posiziona 1 pedina della tua riserva su una costellazione del colore indicato, anche se non ci sono pianeti o la Cometa.

AZIONI DI FINE ROUND

Alla fine di ogni round, si eseguono in ordine le seguenti azioni:

1. Spostare di una costellazione in senso orario i 3 pianeti raffigurati sulla carta evento astronomico scoperta, quindi spostare la Cometa di una costellazione in senso orario. Scartare la carta evento astronomico.

1A) se sulla costellazione dove viene spostata la Cometa è già presente almeno 1 pianeta, muovere la Cometa nella costellazione successiva in senso orario. Se necessario, si prosegue spostandola fino alla prima costellazione libera da pianeti.

1B) se sulla costellazione libera da pianeti dove si ferma la Cometa ci sono delle pedine, queste tornano nelle riserve dei rispettivi giocatori. Lo spostamento dei pianeti non ha invece alcun effetto sulle pedine piazzate sul tabellone.

2. Svelare una nuova carta evento astronomico e metterla scoperta sul relativo mazzo.

2A) Se si svela la carta Eclipsis, tutte le pedine piazzate su costellazioni dove non stanno transitando pianeti tornano nelle riserve dei rispettivi giocatori. Inoltre, ogni giocatore scarta immediatamente 2 carte costellazione dalla propria mano. La carta Eclipsis viene scartata e se ne svela una nuova.

3. L'Astrolabio passa al giocatore successivo in senso orario.

4. Spostare la pedina Astrolabio sul numero 1 nella sezione segno turno del tabellone di gioco: ha inizio un nuovo round.

Nota: su ogni pianeta è riportato un numero che indica quanti spostamenti farà al massimo durante la partita - nel caso in cui fossero svelate tutte le carte evento astronomico disponibili (es. Mars: 4 spostamenti).



FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando si verifica una delle seguenti condizioni:

A) Immediatamente, non appena un giocatore accumula 12 punti vittoria: il gioco termina e il giocatore viene dichiarato vincitore della partita.

B) La Cometa completa il giro lungo le 12 costellazioni, tornando sulla costellazione da cui era partita (indicata dal segnalino posizione iniziale della Cometa) o superandola con l'ultimo movimento fatto. Ogni giocatore calcola i propri punti vittoria e chi ne ha di più è il vincitore della partita. In caso di parità, vince il giocatore che ha studiato il maggior numero di pianeti. In caso di ulteriore parità, vince il giocatore che ha il maggior numero di pedine Almagesto sulle costellazioni.



- 1 = 1
- 2 = 2
- 3 = 4
- 4 = 5
- 5 = 6
- 6 = 8
- 7 = 10

Ogni giocatore ottiene punti vittoria nei seguenti modi:

1. In base al numero di pianeti studiati, secondo la relativa tabella (es. 6 pianeti = 8 punti);
2. Grazie alle specifiche carte bonus;
3. Grazie alle pedine Asteroide nella propria area di studio, a fine partita: 1 punto ogni 3 pedine;
4. Grazie al raggiungimento dell'obiettivo segreto: 1 punto se avrà studiato 2 qualsiasi dei 3 pianeti raffigurati sulla sua carta obiettivo segreto, oppure 3 punti se sarà riuscito a studiarli tutti e 3.