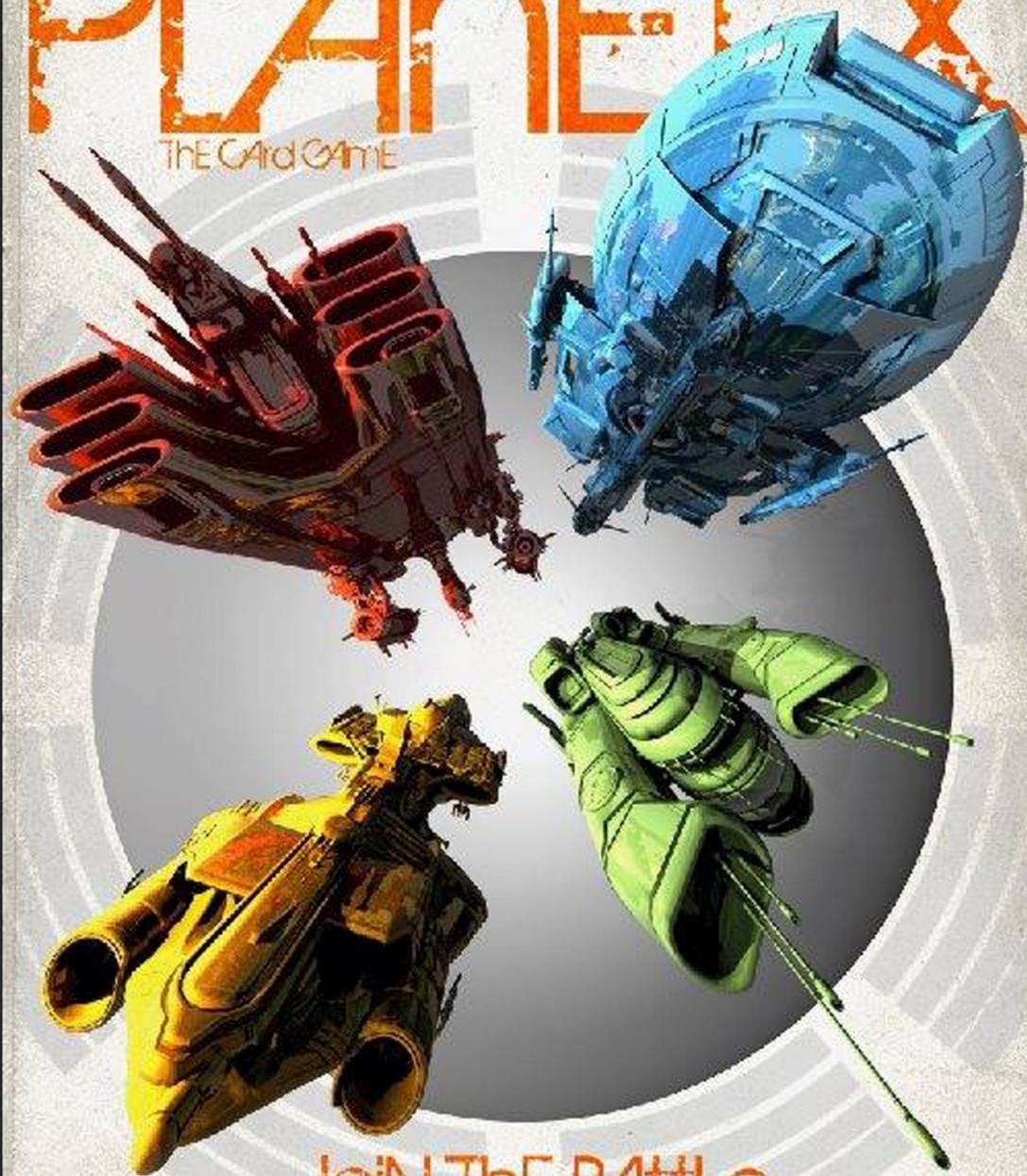


# PLANET X

THE CARD GAME



JOIN THE BATTLE  
GET THE PLANET

## Planet X – il Decimo Pianeta

### COMPOSIZIONE

Un mazzo di gioco di **Planet X** (o Set) è composto da 54 carte, così suddivise:

- 34 carte *Unità*, divise tra due fazioni di colore diverso:



- 18 carte *Speciali*, contraddistinte dal bordo grigio o bianco:



- 2 carte *Campo Base*, una per fazione:



Il *Set Base* di **Planet X** permette a due giocatori di sfidarsi; usando ulteriori *Set* (ognuno composto da 54 carte) è possibile coinvolgere più giocatori contemporaneamente.

Il Set da 4 giocatori è composto da 108 carte e permette di giocare con le 4 razze presenti nell'universo narrativo di **Planet X**.

### PREPARAZIONE

Prima di iniziare la partita, i giocatori scelgono la fazione da usare. La carta:



rappresenta il proprio *Campo Base* e va posizionata sul piano di gioco di fronte a sé.

Dopo aver mischiato con cura il resto del mazzo, a turno i Giocatori pescano una carta fino a ottenere la propria mano di 5 carte, da tenere nascosta agli avversari.

Il Giocatore che assomiglia di più a un alieno (per votazione) inizia il suo primo Turno di gioco.

## Mulligan

Se un giocatore a inizio partita non ha in mano nessuna carta Unità della propria Fazione, può effettuare il Mulligan. Dopo aver fatto vedere a tutti i giocatori la propria mano, la pone ne gli scarti e pesca 5 nuove carte. Il Mulligan può essere fatto una sola volta per partita, da ciascun giocatore.

## IL TURNO

Nel proprio turno un giocatore **deve eseguire una delle seguenti Azioni:**

- **SCHIERARE** una *Carta Unità* sul piano di gioco;
- **ATTACCARE** un'Unità o *Gruppo di Combattimento* dell'avversario, iniziando così uno scontro (vedi "*Scontro*");
- **SCARTARE** una carta dalla propria mano mettendola, scoperta, nella pila degli scarti;
- **FORMARE** un *Gruppo di Combattimento* (vedi "*Gruppi di Combattimento*") spostando una carta sopra a un'altra tra quelle presenti sul piano di gioco;
- **RINFORZARE** un *Gruppo di Combattimento* esistente aggiungendo a esso una *Carta Unità* tra quelle presenti sul piano di gioco (purché non raffiguri un tipo di unità già presente nel *Gruppo* – *ASTRONAVI, VELIVOLI, TRUPPE MECCANIZZATE, FANTERIA*)

## Carte Speciali

In qualsiasi momento, durante il proprio turno o durante il turno avversario, è possibile giocare una *Carta Speciale*. Una volta giocata non è possibile giocare altre *Carte Speciali* fino all'inizio del nuovo turno.

Alla fine del turno i giocatori devono pescare un numero di carte sufficienti a riformare la propria mano di 5 carte.

## SCONTRO

Il punto focale dello Scontro è la Forza delle Unità, espressa dal numero indicato sulla Carta Unità. Una volta iniziato lo scontro **va rispettata la Regola di Ingaggio** (vedi "*Regola di Ingaggio*"), e si confrontano i valori di Forza:

- la Forza dell'attaccante **SUPERA** quella dell'avversario: l'attaccante scarta una carta avversaria a sua scelta tra quelle presenti nel Gruppo di Combattimento coinvolto e una delle proprie tra quelle utilizzate;
- la Forza **SI EQUIVALE**: le due Unità o Gruppi di Combattimento tornano alla loro posizione iniziale e possono essere riutilizzate nei turni successivi;
- la Forza dell'attaccante **È INFERIORE** a quella dell'avversario: l'unità attaccante (o una delle carte che compongono il Gruppo di Combattimento, a scelta dell'avversario) viene scartata.

**In uno scontro tra singole Carte Unità l'attaccante, pur se vincitore, dovrà comunque scartare anche la sua Carta. È possibile attaccare Gruppi di Combattimento avversari con una propria Carta Unità singola, rispettando sempre la Regola di Ingaggio.**

## REGOLE DI INGAGGIO

Le ASTRONAVI possono attaccare

- ASTRONAVI
- VELIVOLI
- TRUPPE MECCANIZZATE
- FANTERIA

I VELIVOLI possono attaccare solo

- VELIVOLI
- TRUPPE MECCANIZZATE
- FANTERIA

Le TRUPPE MECCANIZZATE possono attaccare solo

- TRUPPE MECCANIZZATE
- FANTERIA

La FANTERIA può attaccare solo la

- FANTERIA

**Un Gruppo di Combattimento può attaccare un'astronave avversaria (carte singole o in gruppo) solo se in esso è presente un'Astronave.**

## GRUPPI DI COMBATTIMENTO

Lo scopo dei Gruppi è quello di aumentare la Forza, permettendo inoltre di attaccare unità di tipo diverso. **La Forza del Gruppo di Combattimento è data dalla somma dei valori presenti sulle carte che lo compongono.**

Durante il proprio Turno il giocatore può prendere una carta già posizionata sul piano di gioco e unirla a un'altra (anch'essa già presente), formando un Gruppo di Combattimento. È possibile anche rinforzare un Gruppo già esistente. **Un Gruppo di Combattimento può essere composto solo da un'unità per tipo: ASTRONAVI, VELIVOLI, TRUPPE MECCANIZZATE, FANTERIA.**

Ricordiamo che **un Gruppo di Combattimento può attaccare un'astronave avversaria (carte singole o in gruppo) solo se in esso è presente un'Astronave.**

*Esempio 1.* Un gruppo di combattimento formato dalle seguenti carte



ha Forza 8 e può attaccare tutte le forze in campo tranne le *Astronavi*.

Esempio 2. Un gruppo di combattimento formato dalle seguenti carte



ha Forza pari a 18 e può attaccare tutte le forze in campo, comprese le astronavi.

### VITTORIA!

La partita ha termine quando un giocatore ha giocato la sua ultima carta e non vi sono altre carte da poter pescare. Si conta la *Forza totale* delle carte rimaste in gioco per ogni fazione, **escluse le Carte Speciali**.

**Il giocatore che ha più Forza sul piano di gioco ottiene la vittoria finale!**

### REGOLE AGGIUNTIVE

#### Sfide a 4 Giocatori

Seguendo le regole sopra descritte, si può decidere di giocare in Squadra con un altro giocatore.

Questa seconda modalità è consigliata soprattutto per giocare in maniera fedele ai romanzi e ai racconti da cui **Planet X** trae ispirazione.

Con la **Sfida a Squadre**, si aggiunge la seguente Azione a quelle possibili nel turno del giocatore

- **SUPPORTARE** il proprio alleato con uno scambio di carte. Entrambi i giocatori scelgono la carta da scambiare dalla propria mano, e lo scambio viene effettuato coperto.

Le condizioni di Vittoria sono invariate ma a fine partita si calcola la Forza sommando quella delle fazioni alleate. La Vittoria è condivisa tra le fazioni.

#### Regolamento da Torneo

Ogni sfida è costituita da 3 partite, vince chi riesce a battere l'avversario almeno 2 volte su 3.

### I LIBRI

L'universo narrativo di **Planet X** è ricco di racconti e romanzi, disponibili in e-book o in versione cartacea. Cercali nei migliori store on-line!

### RINGRAZIAMENTI

Questo gioco è stato realizzato in collaborazione con Associazioni, Case Editrici e giocatori che ne hanno curato lo sviluppo. A tutti loro vanno i nostri più sentiti ringraziamenti:

**Associazione Ludus Iovis Diei** (beta-testing, consigli sul regolamento), in particolare:

**Toy203** (consigli e controllo del regolamento)

**Alan Zucchini** (consigli e controllo del regolamento)

e

**Matteo Nicotra** (beta-testing prototipo finale), **Ghenos Edizioni** (beta-testing), **Andrea Cronos** (beta-testing prototipo iniziale), **La Tana dei Goblin di Milano**.

## RIEPILOGO DELLE CARTE SPECIALI

	<p>Attribuisce <b>+3 FORZA</b> all' <i>Unità di Fanteria</i> di qualsiasi Fazione su cui viene posta. In caso di utilizzo in <i>Gruppi di Combattimento</i>, si somma ai punti Forza totali del Gruppo</p>		<p>Attribuisce <b>-3 FORZA</b> all' <i>Unità di Fanteria</i> di qualsiasi Fazione su cui viene posta. In caso di utilizzo in <i>Gruppi di Combattimento</i>, si sottrae ai punti Forza totali del Gruppo</p>
	<p>Attribuisce <b>+2 FORZA</b> all' <i>Unità Truppa Meccanizzata</i> di qualsiasi fazione su cui viene posta. In caso di utilizzo in <i>Gruppi di Combattimento</i>, si somma ai punti Forza totali del Gruppo</p>		<p>Attribuisce <b>-2 FORZA</b> all' <i>Unità Truppa Meccanizzata</i> di qualsiasi fazione su cui viene posta. In caso di utilizzo in <i>Gruppi di Combattimento</i>, si sottrae ai punti Forza totali del Gruppo</p>
	<p>Attribuisce <b>+2 FORZA</b> all' <i>Unità Velivolo</i> di qualsiasi fazione su cui viene posta. In caso di utilizzo in <i>Gruppi di Combattimento</i>, si somma ai punti Forza totali del Gruppo</p>		<p>Attribuisce <b>-2 FORZA</b> all' <i>Unità Velivolo</i> di qualsiasi fazione su cui viene posta. In caso di utilizzo in <i>Gruppi di Combattimento</i>, si sottrae ai punti Forza totali del Gruppo</p>
	<p>Attribuisce <b>+1 FORZA</b> all' <i>Unità Astronave</i> di qualsiasi Fazione su cui viene posta. In caso di utilizzo in <i>Gruppi di Combattimento</i>, si somma ai punti Forza totali del Gruppo</p>		<p>Attribuisce <b>-1 punto</b> forza all'astronave (di qualsiasi fazione) su cui viene posta. In caso di utilizzo in <i>Gruppi di Combattimento</i>, si sottrae ai punti Forza totali del Gruppo</p>

	<p>Permette di cercare tra gli scarti un' <i>Unità di Fanteria</i> della propria Fazione da posizionare sul piano di gioco, senza unirla a un <i>Gruppo di Combattimento</i>. La carta speciale viene poi scartata, anche nel caso in cui il giocatore non trovi nessuna <i>Unità di Fanteria</i></p>		<p>Permette di eliminare una qualsiasi <i>Unità di Fanteria</i> su cui viene posta. Una volta usata la carta speciale viene scartata assieme all' <i>Unità</i> distrutta.</p>
	<p>Permette di cercare tra gli scarti un' <i>Unità Truppa Meccanizzata</i> della propria Fazione da posizionare sul piano di gioco, senza unirla a un <i>Gruppo di Combattimento</i>. La carta speciale viene poi scartata, anche nel caso in cui il giocatore non trovi nessuna <i>Unità Truppa Meccanizzata</i></p>		<p>Permette di eliminare una qualsiasi <i>Unità Truppa Meccanizzata</i> su cui viene posta. Una volta usata la carta va messa, assieme all' <i>unità</i> distrutta, tra gli scarti</p>
	<p>Permette di cercare tra gli scarti un' <i>Unità Velivolo</i> della propria Fazione da posizionare sul piano di gioco, senza unirla a un <i>Gruppo di Combattimento</i>. La carta speciale viene poi scartata, anche nel caso in cui il giocatore non trovi nessuna <i>Unità Velivolo</i></p>		<p>Permette di eliminare una qualsiasi <i>Unità Velivolo</i> su cui viene posta. Una volta usata la carta va messa, assieme all' <i>unità</i> distrutta, tra gli scarti</p>
	<p>Permette di cercare tra gli scarti un' <i>Unità Astronave</i> della propria Fazione da posizionare sul piano di gioco, senza unirla a un <i>Gruppo di Combattimento</i>. La carta speciale viene poi scartata, anche nel caso in cui il giocatore non trovi nessuna <i>Unità Astronave</i></p>		<p>Permette di eliminare una qualsiasi <i>Unità Astronave</i> su cui viene posta. Una volta usata la carta va messa, assieme all' <i>unità</i> distrutta, tra gli scarti</p>



**Pirati.** La carta va giocata contro uno degli avversario. Chi l'ha giocata, pesca dalla mano avversaria una carta, la mostra a tutti e poi la scarta, assieme alla carta *Pirati*



**Tregua.** Permette di dichiarare una tregua contro un avversario fino al turno successivo. Quando tutti hanno pescato la mano di 5 carte, la carta *Tregua* va scartata