

MISSION TO PLANET HEXX

by Jim Fitzpatrick

UN GIOCO DI CARTE E DA TAVOLO D'AVVENTURA SPAZIALE IN STILE RETRÒ IN UN UNICO GIOCO!

"Attenzione, cadetto spaziale! Sei stato assegnato alla Base Spaziale della Colonia Delta, dove a breve intraprenderete la vostra prima avventura nella grande incognita. Scarica il tuo file di missione top secret e scendi alla porta di lancio della capsula 4. Il vostro destino vi aspetta!"

CONTENUTI

120 carte da gioco, 4 schede di promemoria delle regole, 1 dado a sei facce, 4 mini astronavi, 50 cubi di contatore dati, 12 contenitori di wink assortiti e il manuale d'istruzioni.



Move
Rate
20 Games

2-4

10+

30-90

Missione sul Pianeta Hexx! è un nuovo gioco da tavolo che ti mette contro gli altri giocatori in un'epica ricerca nello spazio per visitare mondi esotici, incontrare strani alieni ed essere il primo a completare la tua missione!

Tu e gli altri giocatori costruirete il tabellone di gioco man mano che avanzate, inviando le vostre navi su vari pianeti e raccogliendo dati. Quando avrete accumulato abbastanza dati nel vostro archivio dati, potete spenderlo per caricare le carte esadecimali nel vostro Mission File per completare la tua storia d'avventura. Ma attenzione! Gli altri giocatori cercheranno di fermarti ad ogni turno.



IL GIOCO

In questo gioco, gareggerete contro gli altri giocatori per completare la vostra missione. Il primo giocatore che aggiunge sei esche al suo file della missione vince!



CONFIGURAZIONE

I. Individuate le carte delle Missioni Hex arancioni e distribuitene uno a caso ad ogni giocatore. Mettete da parte le carte delle Missioni extra - non hanno più alcun ruolo nel gioco.

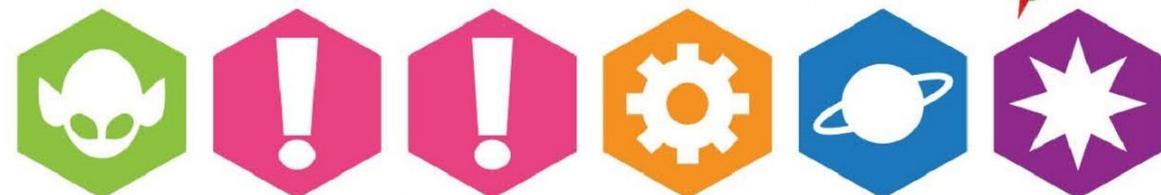
La vostra carta delle missioni vi dice qual'è il vostro obiettivo di avventura nel gioco.

Tieni la tua carta sul tavolo davanti a te. Le carte per le Missioni Hex hanno due facce ma ogni giocatore ne sceglie e usa un solo lato.

Per completare la missione è necessario aggiungere sei carte Hex alla tua Missione. I tipi di carte Hex richieste sono incluse tra parentesi nel testo del file di missione e come simboli lungo i bordi, *(ad esempio*



"Una tipica carta delle Missioni Hex".



indica ALIENO-DILEMMA-DILEMMA-OGGETTO-PIANETA-SPAZIO).



II. Ogni giocatore lancia il dado a sei facce due volte. Il giocatore con il totale più alto è il primo giocatore.

III. Il primo Giocatore prende due carte Mappa Hex di partenza, "La Base Spaziale" e "La Colonia Delta", e li mette l'una accanto all'altra, *(bordi piatti che si toccano per tutta la loro lunghezza)*, sul tavolo, disposti come vuole il giocatore. Questi sono i primi due Hex nella mappa dei Pianeti e degli Spazi conosciuta come "il Consiglio". I File di Missione non fanno parte del Tavolo di gioco.



IV. Il primo giocatore posiziona poi cinque dei cubi trasparenti su "Colonia Delta". Questi rappresentano i dati di partenza del Pianeta, che è il numero nella casella a destra del nome del Pianeta.

V. Ogni Giocatore sceglie quindi una Nave di plastica e la posiziona su "La Base Spaziale" e mette i wink di plastica colorati corrispondenti sul loro file della missione, per ricordare a tutti i giocatori il colore della nave che ha scelto. Questi wink sono utili per contare le azioni in un turno e come "contatori di Snooger", per l'utilizzo con l'Evento Hex, "Big Boss Snooger".

VI. Il primo Giocatore mescola il Mazzo, distribuisce sei carte Hex ad ogni giocatore, e poi mette il ponte a faccia in giù vicino al Consiglio.



"Impostazione del gioco a 3 giocatori: I file di Missioni, avvio della Mappa Hexes, mazzo di gioco e di apertura."



IL TURNO

Il primo Giocatore avvia il primo turno e gli altri giocatori lo seguono in senso orario.

I. AZIONI

Puoi prendere un totale di un massimo di tre azioni per ogni turno, (*fino a tre; non meno di zero*). Queste azioni possono essere una qualsiasi combinazione delle cinque azioni disponibili, (*Azioni Mappa, Azioni di movimento, Azioni di carico, Azioni di rinnovo e Azioni evento*). Quindi, potete dedicare di fare tre della stessa azione, due di una e una di un'altra, o tre azioni diverse in ognuno dei vostri turni.

IL TURNO

I. AZIONI (fare 3 azioni ogni turno)

1. AZIONE MAPPA

Gioca una Mappa Hex

2. AZIONE MOVIMENTO

Tiro dei dadi, spostare e raccogliere dati da un pianeta

3. AZIONI DI CARICO

Spendere 3 dati e caricare un Hex nel file della missione mentre si è su un Hex spaziale

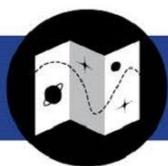
4. AZIONE DI RINNOVO

Scartare un Hex e pescare un altro Hex

5. AZIONE EVENTO

Gioca un evento Hex

II. FINE GIRO (Pescare/Scartare una mano di 6 Hexes)



1. AZIONE MAPPA

Le Mappe Hexes sono etichettate come "MAPPA" nel punto più alto delle Hex. Ci sono due tipi di Mappe Hex - Pianeti e Spazi.

Sulla Mappa delle Azioni, gioca una Mappa Hex dal tuo mazzo al tabellone, adiacente ad un'altra Mappa Hex del tipo appropriato che è già sul tabellone. Posiziona l'Hex come preferite, salvo restrizioni scritte sull'Hex stesso.



A. PIANETI HEX

Un Pianeta non può essere posizionato adiacente ad un altro pianeta, ma solo nello Spazio Hex.

3

Come menzionato nelle impostazioni di gioco, ogni Pianeta Hex ha i suoi dati di partenza stampati come numero in una piccola casella vicino al nome. Quando si posiziona un Pianeta, collocare su di esso i cubi di Dati pari ai suoi dati iniziali. Inoltre, se ogni Hex vi chiede di controllare i Dati di partenza, una X conta come zero.

I valori dei cubi Dati sono: trasparente = 1 Dato, arancione = 5 Dati.

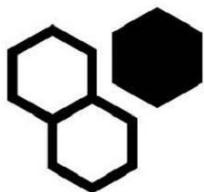


B. SPAZIO HEX

Uno spazio Hex può essere posizionato adiacente a qualsiasi altro tipo di Mappa Hex.



"Il vostro tabellone può assumere le dimensioni di una galassia."



C. ENTRATA IN GIOCO DELL'ICONA

Alcune Mappe Hex hanno un'icona speciale la quale indica un effetto automatico, libero e che si verifica una sola volta, quando la Mappa Hex viene posizionata sul tabellone. La maggior parte delle Mappe Hex che presentano questa icona non hanno effetti aggiuntivi una volta entrate in gioco.

D. MAPPE HEX COLLEGATE

Alcune Mappe Hexes hanno un collegamento speciale con altre Mappe Hex. Quando questo è vero, puoi vedere l'immagine di una Mappa Hex nella casella di testo di un'altra, come spunto visivo per il Giocatore, (ad esempio "Dexatrani Minor" and "Dexatrani Major" ogniuna mostra l'immagine dell'altro, "A Wormhole" mostra un altro "A Wormhole", "Alpha Colony" mostra "Beta Colony" e "Gamma Colony", etc...).



2. AZIONE MOVIMENTO

Sulla vostra azione di movimento, tirate il dado a sei facce e muovete la vostra nave un numero di Hexes inferiore o uguale al numero che avete tirato. Così, per esempio, se si lancia un 5, e si deve spostare solo di 2, è possibile farlo. Non puoi spostarti dei rimanenti 3 Hexes più tardi. Dopo che ti sei mosso e ti sei fermato, il tuo turno è finito.

Inoltre, tira sempre i dadi per muoverti, anche se saresti in grado di raggiungere la tua destinazione della Mappa Hex soltanto con 1 o anche senza tirare i dadi, perché i tuoi avversari possono giocare gli Hex che possono influenzare il tuo turno.

A. RESTRIZIONI DI MOVIMENTO

I. Potete muovervi liberamente attraverso lo Spazio Hex, ma non potete muovervi attraverso un Pianeta. Quando la vostra nave si sposta da un'altra mappa Hex su un pianeta, vi fermate e "atterrate" lì, e devete terminare la vostra mossa.

II. Non si può atterrare sullo stesso pianeta per due volte di fila. Dovete lasciare il primo Pianeta e atterrare su un secondo Pianeta prima di ritornare sul primo.

III. Le restrizioni scritte sono scritte su una mappa esadecimale. Su un Hex con questo tipo di restrizione, il testo scritto vi dice come la vostra Nave può interagire con quell'Hex. Le restrizioni sui bordi appaiono come speciali bordi foderati in bianco e nero che fungono da muri. Non potete spostare la vostra Nave attraverso i bordi in bianco e nero. Dovete muovervi intorno ad essi.

IV. Spostare una nave "fuori dal campo di gioco" non ha alcun significato. Spostare sempre una nave o spostarla in una Hex disponibile nel area di gioco.

V. Se la vostra nave è su una mappa Hex che cambia posizione, la nave va con quella Hex alla sua nuova posizione. Se la vostra nave si trova su una mappa Hex che viene sostituita, risiederà sulla mappa Hex sostitutiva. Se la vostra Nave si trova in qualche modo su una Mappa Hex che viene rimossa dal Tavolo di gioco, l'Hex che ha causato tutto questo vi informerà di dove finirà la vostra Nave.



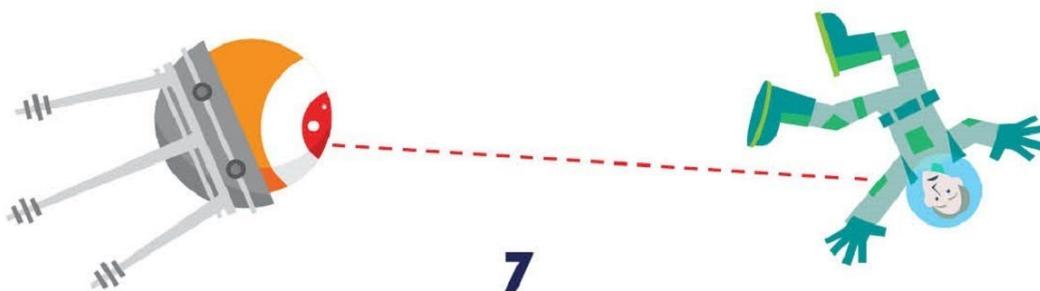
B. RACCOLTA DEI DATI

I. Quando la vostra nave atterra su un pianeta, potete prendere un cubo di dati dal pianeta e metterlo in cima al vostro File della Missione. Questo si chiama "Raccolta di dati". La raccolta dei dati non richiede un'azione aggiuntiva, ma fa parte del vostro turno. La vostra raccolta di Dati viene chiamata Data Store.

II. La quantità predefinita di Dati che possono essere raccolti da un Pianeta è sempre 1, anche se gli effetti di alcuni Hexes possono alterarla.

III. La raccolta dei Dati è facoltativa e può essere effettuata solo quando la vostra Nave approda su un Pianeta. Raccogli i Dati una sola volta per ogni sbarco, e non si può rimanere sullo stesso Pianeta e raccogliere dati di nuovo nel seguente turno.

IV. I Dati attuali di un Pianeta possono essere più o meno numerosi dei Dati di partenza, in base alle attività dei Giocatori. Per esempio, se un Pianeta ha un dato iniziale di 4 e ne hai raccolto 1 all'atterraggio, il suo dato attuale è 3.



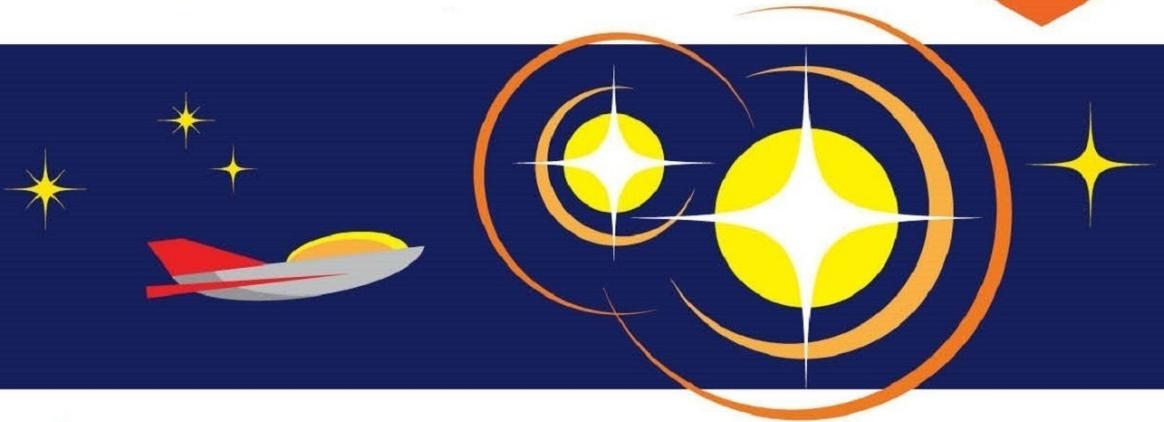
V. Si può tentare di raccogliere più dati di quanti ne abbia un Pianeta, ma non si può mai raccogliere più dei dati attuali di quel Pianeta. Quando i Dati di un Pianeta sono ridotti a zero, potete ancora atterrare lì, ma non potete innescare nessuno degli effetti di quel Pianeta che si basano sulla vostra raccolta di dati.

VI. Se in qualche modo atterrate su un turno dello Sfidante, potete raccogliere dati.

VII. Non potete raccogliere Dati quando la vostra Nave viene "trasferita" o "messa" su un Pianeta dall'abilità di un Hex che non dice esplicitamente "Spostati".

C. AGGIUNTA/CONSUMO DATI

Per raccogliere i dati è necessario atterrare sui pianeti, ma è possibile acquisire i dati anche in altri modi, come ad esempio aggiungendo dati. A volte dovete spendere i Dati dal vostro Data Store per pagare un costo o una penale. Quando un Hex vi dice di "Aggiungere <numero>" o "Spendere <numero>", quei dati provengono da/per alla riserva generale di Cubi di Dati al di fuori del gioco, (ad esempio "The Cute Furry Things" and "Miss Galaxy").



D. MAPPA ICONE DI MOVIMENTO HEX

Alcune Mappe Hex hanno icone speciali nella parte inferiore dell'Hex che avvertono il giocatore di un'opzione alternativa di raccolta dati, o concedono al Giocatore un effetto libero quando la Nave del Giocatore si ferma su di loro, inizia un'azione su di loro o si muove attraverso di loro.



ICONA DI RACCOLTA

Normalmente, quando si atterra, si raccoglie 1 Cubo di Dati. Se un Pianeta ha un'icona di Raccolta Blu, significa che esiste un'alternativa, scritta con **testo blu**. Solitamente ciò dà la possibilità di raccogliere più di 1 Dato, ma a volte si ha la possibilità di fare qualche altro effetto speciale che non sia legato alla raccolta dei Dati.

Se il **tasto blu** dice che potete, ciò significa che potete raccogliere 1 Dato normalmente oppure di scegliere l'effetto alternativo.

Se non è un'opzione possibile nel **testo blu**, allora dovete seguire le istruzioni nel **testo blu** quando atterrate, e non potete scegliere di raccogliere 1 Dato.



ICONA DI PASSAGGIO

Gioca questo effetto ogni volta che la tua nave si muove su una Mappa Hex attraverso i bordi sulla stessa azione. L'effetto è scritto in arancione e avviene quando la vostra nave esce dall'Hex, prima di passare alla prossima Hex. Non otterrete l'effetto se vi fermate o iniziate solo su questo Hex, o se entrate e uscite dall'Hex attraverso lo stesso bordo.

Il **testo arancione** è essenzialmente preceduto dal testo implicito, "Se ci si sposta su questa Hex attraverso un bordo e si esce attraverso un bordo diverso sulla stessa azione, ...".



ICONA STOP

Quando ci si sposta su una Mappa Hex da un'altra e si termina il turno, ci si ferma lì. Se quell'Hex possiede un'icona Stop in basso, potresti riprodurre immediatamente l'effetto scritto in rosso sull'Hex gratuitamente.

Il **testo rosso** è essenzialmente preceduto dal testo implicito, "Se ti fermi qui. ...".



ICONA DI AVVIO

Quando si inizia un'azione su una mappa Hex, si inizia da lì. Quando si inizia su un Hex con l'icona Start in basso, è possibile giocare l'effetto scritto in verde sull'Hex.

Il **testo verde** è essenzialmente preceduto dal testo implicito: "Se si inizia da qui, ...".

Con i tre simboli di cui sopra, se l'effetto è benefico per voi, è facoltativo, ma se si tratta di una penalità o di una restrizione, allora dovete obbedire al testo sull'Hex.

E. ICONE DI MOVIMENTO DEI DATI

Tre simboli chiave che appaiono su tutti e cinque i tipi di Hex descrivono il movimento dei dati da/per i Pianeti/File di Missione.



DATI DEL PIANETA

Si riferisce alla quantità di dati su un pianeta.



DATI DEI FILE DI MISSIONE

Si riferisce ai dati nel vostro Data Store. Aggiungete dati al vostro Data Store o spendete dati dal vostro Data Store.



Se un Hex vi dice che dovete spendere più dati di quanti ne avete, allora spendeteli tutti.

Se un Hex richiede di spendere una certa somma per pagare un costo e non ne hai abbastanza, non puoi pagare quel costo e non puoi giocare quell'azione/effetto.



RACCOLTA DEI DATI

Si riferisce alla quantità di dati che è possibile raccogliere su un pianeta. È la combinazione degli altri due simboli, da quando i dati raccolti si spostano da un pianeta a un file di missione.



3. AZIONE DI CARICO

Se la vostra nave è ferma su un Hex spaziale, potete spendere 3 dati per posizionare un Hex dalla vostra mano adiacente al vostro file di missione. Questo viene chiamato caricamento di un Hex.

È possibile effettuare un'azione di caricamento solo quando la vostra nave è ferma su un esadecimale spaziale, non su un Pianeta. Può aiutare a immaginare che il modo migliore per trasmettere i dati raccolti da un mondo alieno sia nello spazio, dove non ci sono interferenze atmosferiche!

A. REGOLE DI AZIONE PER IL CARICAMENTO

I. Il tipo di Hex che si carica deve corrispondere al tipo di uno dei sei punti storici sul bordo di quel File di Missione, *(ad esempio, caricare un alieno su un bordo di un file di missione contrassegnato da*



Caricare un Pianeta su un bordo contrassegnato e così via...).

II. Se noti che il testo su un Hex non ha alcun effetto quando viene caricato nel vostro File di Missione, a meno che il testo di Hex non dica il contrario.



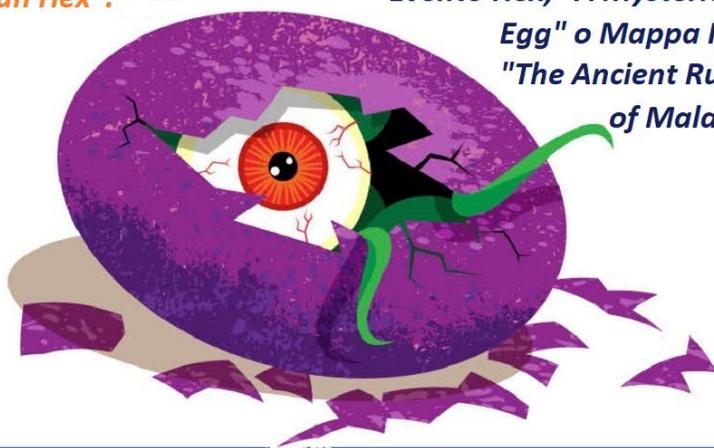
III. Non è possibile caricare un Hex ridondante sul File della Missione, (così, ad esempio, non è stato possibile caricare un secondo Oggetto in MISSION FILE: "UNA MISSIONE DI ROUTINE!" - perché ne basta una sola).



"Abbinare il tipo di Hex con l'icona sul file della missione quando si carica un Hex".

B. CARICAMENTO IMMEDIATO

Alcuni Hexes consentono di caricare immediatamente, non importa dove sia la vostra nave. Questo infrange legalmente la regola del Caricamento solo da uno Spazio Hex perché il Caricamento è il risultato di un Evento o di un'Azione di Spostamento, non un'azione di caricamento, (ad esempio un Evento Hex, "A Mysterious Egg" o Mappa Hex, "The Ancient Ruins of Malair").



4. AZIONE DI RIFORMIMENTO

Scarta un Hex a tua scelta dalla tua mano, poi pesca un altro Hex dal mazzo. È così semplice!

E

5. AZIONE EVENTO



Gli Hex evento sono etichettati come "EVENTO" nel punto più alto dell'esagono. Ci sono tre tipi di eventi Hex - Alieni, Dilemmi e Oggetti. Durante l'azione dell'evento, si può giocare un evento hex dalla mano. Gli eventi hanno un solo effetto, e vanno direttamente alla pila di scarto, vicino al mazzo. L'effetto di qualsiasi Evento Hex si applica solo al turno giocato.

A. EVENTI NORMALI

I. Alcuni Eventi ti danno la possibilità di usare uno dei due effetti elencati in quell'Evento, separati dalla parola "OPPURE" in grassetto. Dovete scegliere solo uno degli effetti elencati; non potete fare entrambe le cose.

II. Alcuni eventi richiedono di spendere dati o di utilizzare azioni come costo aggiuntivo per giocare a Hex, (*scritto come "<COSTO DI PAGAMENTO> per giocare a questo."*), o di fare un sacrificio dopo che l'effetto è stato giocato, (*ad esempio per scartare un Hex*).

Se non hai abbastanza Dati/Azioni per pagare il costo o altre risorse per fare il sacrificio, non puoi giocare quell'Hex, (*ad esempio, l'Hex alieno, "Miss Galaxy", richiede di "Spendere 1" come costo aggiuntivo; "Reckless Space Revelers" richiede il sacrificio di scartare un Oggetto*).

III. Alcuni Eventi hanno un costo di Caricamento alternativo, che rende l'Evento più economico per caricare o caricarlo in modo diverso dal normale, (*"ad esempio "A Bag of Space Rocks"*). L'utilizzo di questa abilità non è considerato "Giocare" l'Evento.



"Gli eventi rendono ogni gioco più interessante deformando le regole del gioco".

B. EVENTI SORPRESA

 **SURPRISE** Alcuni eventi sono classificati come Sorpresa.

Una Sorpresa può essere giocata nel turno del tuo Avversario, di solito in risposta ad uno Sfidante che dichiara un'Azione. L'effetto sorpresa avviene immediatamente, prima che lo faccia l'Azione dello Sfidante. L'effetto sorpresa avviene immediatamente, prima che lo faccia l'Azione dello Sfidante.

Si può giocare una Sorpresa durante il turno di ogni altro giocatore, e non hai bisogno di un'azione per giocarla in quel turno.

Tuttavia, se si sceglie, si può giocare alcune sorprese come eventi normali nel proprio turno, (*controllare ogni singola carta Sorpresa per i dettagli*). In questo caso, si utilizzerebbe un'Azione Evento per giocare la carta, come qualsiasi altro Evento.

C. GIOCARE EVENTI AGGIUNTIVI NEL TURNO DI UN AVVERSARIO

A parte una sola Sorpresa in ogni turno dei vostri avversari, gli eventi vengono generalmente riprodotti durante il vostro turno. L'eccezione è data dalla possibilità di acquisire in qualche modo un'Azione Evento nel turno di uno Sfidante, (*ad esempio, nel turno di uno Sfidante, decidete di copiare il loro "A Risky Fuel Burn" con il vostro "The Robotic Union", che ti concederebbe un'azione aggiuntiva durante il turno dello Sfidante*).

Se si ottengono ulteriori Azioni a turno di uno Sfidante, queste saranno il risultato di una Sorpresa o di un effetto Hex simile. È necessario eseguire tutte queste azioni contemporaneamente all'effetto dell'Hex che vi ha dato le azioni aggiuntive prima che lo Sfidante possa continuare il suo turno.

D. RISPONDERE A UNA SORPRESA CON UNA SORPRESA NEL PROPRIO TURNO

Nel tuo turno, puoi usare un'Azione rimanente per rispondere alla Sorpresa di uno Sfidante con la tua Sorpresa, anche nel bel mezzo di un'altra Azione, (*ad esempio, la tua seconda Azione è un'Azione di Carico, il tuo avversario gioca la sorpresa, "A Critical Circuit", e tu usi la tua terza azione per giocare a "The Cloud People of Missu", annullando l'effetto del circuito*).

E. LINGUAGGIO DELL'HEX

Questo è un breve glossario che definisce alcuni dei termini e delle icone che troverete su molti Eventi Hexes, (*e anche un po' di Mappe Hexes!*).

Qualsiasi - Ciò implica che si può fare questa scelta anche se si va contro le normali regole del gioco.

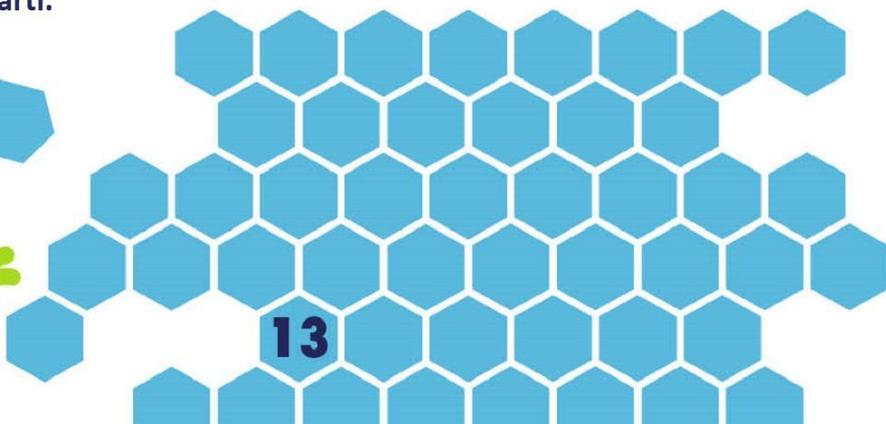


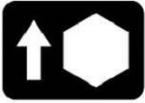
Elimina - Per inserire un Hex dal File delle Missioni nel mazzo degli scarti.



Scartare - Mettere una Hex dalla tua mano nel mazzo degli scarti.

Disintegrare - Mettere una mappa Hex dal Tavolo di Gioco nel mazzo degli scarti.





Pescare - Per prendere gli Hexes da sopra il Mazzo e metterlo nella tua mano. Se non viene dato alcun numero, "Pescare" significa "prendere una carta Hex".



Disfarsi - Mettere un Hex dalla cima del Mazzo nel mazzo degli scarti.

Illegale/Legale - Contro/seguendo le regole standard del gioco, (ad esempio, posizionando un Pianeta adiacente ad un altro Pianeta è illegale; muoversi liberamente attraverso qualsiasi Spazio Hex è legale).



Tiro dei Dadi - Tirare un Dado a sei facce.



Quando il tuo Dado si ferma su qualsiasi carta Hex, ogni tiro di dadi superiore a 6 viene considerato sempre 6 e ogni tiro di dadi inferiore ad 1 viene considerato sempre 1.

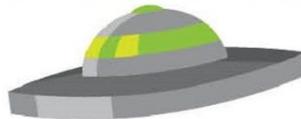
Mostrare - Lasciate che ogni giocatore lo veda. Di solito si mostrano gli Hexes dalla mano o dalal cima del mazzo, poi si rimettono a posto.

F. COPIARE GLI HEXES

I. Ogni volta che un Hex vi dice di copiare un altro Hex, potete farlo solo se potete pagare tutti i costi extra associati all'Hex, come l'utilizzo dei dati o l'utilizzo di un'azione. Se non è possibile pagare il costo, non è possibile copiare l'Hex.

II. Gli eventi che eseguono un carico possono essere copiati, (ad esempio "A Mysterious Egg", "The Pansy People of Pix"), ma il costo del carico alternativo non può essere copiato, (ad esempio "The Dooplicant", "The Pack and Go Androids").

III. Gli Hexes che limitano il turno o l'azione su cui puoi giocare non possono essere copiate se la restrizione non può avvenire. Vedere i singoli Hexes per maggiori informazioni.



G. MAZZO VUOTO

Se il Mazzo è vuoto e non puoi Pescare/Scartare l'Hexes richiesto, Pesca/Scarta fino a quando è possibile.

Poi, mischiate il mazzo degli scarti, mettetelo a faccia in giù e diventerà il nuovo mazzo. Si può quindi continuare l'azione di Pescare/Scartare.

II. FINE TURNO - PESCARRE/SCARTARE

Alla fine del tuo turno, Pesca fino a oppure scarta fino a una di sei Hexes, e passare al prossimo Giocatore. Non Pescare/Scartare alla fine del turno di un Opponente. Questo significa che ci possono essere momenti in cui si Scarta, Gioca, o si Scarta un Hex durante il turno di un Opponente e si hanno più o meno di sei Hexes nella tua mano all'inizio del tuo turno.

Il mazzo degli scarti è rivolto verso l'alto. I Giocatori possono guardare gli Hexes in ogni momento.

III. VINCERE LA PARTITA

Il primo giocatore che completa il suo Mission File vince la partita. Quando il tuo Mission File è completo, devi leggere l'avventura ad alta voce al resto dei Giocatori, riempiendo gli spazi vuoti con i nomi dei tipi di Hexes appropriati che hai caricato nel tuo Mission File.

In alternativa, si può completare il turno, in modo che ogni giocatore abbia un uguale numero di turni.

Se più di un Giocatore ha un File Missione completato, potete decidere il vincitore con un altro mezzo, come ad esempio chi ha più dati rimasti, oppure il gruppo può votare il Giocatore con il File Missione più divertente come vincitore. Come sempre, lasciate che il vostro divertimento sia la vostra guida.



Bon Voyage, Cadetti Spaziali!



GLI HEXEX - SOMMARIO

Ogni Mappa o Evento Hex può svolgere una delle due funzioni del gioco:

I. Può essere giocata (*una mappa Hex viene giocata al tabellone, un evento Hex ha un effetto e va al mazzo degli scarti*)

II. Può essere Caricato nel vostro Mission File, (*allora quell'Hex è effettivamente fuori dal gioco*).

NOTA: Il testo su alcuni Hex può anticipare le regole standard stabilite in questo libretto. Se è così, seguite le istruzioni del testo Hex.

Missione sul Pianeta Hexx! è un gioco di carte personalizzabile. Quando si gioca con meno di quattro giocatori, si possono prendere le carte dal mazzo standard per cambiare il gioco a tuo piacimento. Inoltre, potrete aggiungere le carte delle espansioni future pianificate al vostro Mazzo per creare la vostra migliore esperienza di gioco. Ricordatevi solo di mantenere lo stesso rapporto di tipi di carte nel vostro Mazzo personalizzato come nel Mazzo completo, per mantenere l'equilibrio e la giocabilità.

MISSION TO PLANET HEXX

INDICE COMPLETO DELLE ICONE

Manipolazione del Mazzo

-  - Disfarsi
-  - Scartare
-  - Scarto casuale
-  - Pescare

Azioni

-  - Usa su/passa/non consentito
-  - Qualsiasi azione
-  - Utilizzare qualsiasi azione
-  - Evento/Azione Evento
-  - Usa un'Azione Evento
-  - Spostare/Azione di Movimento
-  - Azione di movimento non consentita
-  - Carico/Azione di Carico
-  - Azione di Carico non consentita

Icone Hex

-  - Qualsiasi tipo di Hex
-  - Alieno
-  - Dilemma
-  - Oggetto
-  - Pianeta
-  - Spazio

Icone Mappa

-  - Stop
-  - Partenza
-  - Attraverso
-  - Alternativa alla normale Raccolta Dati qui
-  - Entrata in gioco

Manipolazione Data

-  - Un Pianeta con X Dati
-  - Sottrai X (dal Pianeta)
-  - Aggiungi X (a un Pianeta)
-  - X Dati nel tuo Data Store
-  - Spendere X (dal tuo Data Store)
-  - Aggiungere X (al tuo Data Store)
-  - Raccogli X Dati qui

Vari

-  - Tirare il Dado a sei facce
-  - Quando si tira questo numero, (per esempio il 4)
-  - Cancellare (un Hex dal File della Missione)
-  - Tutti
-  - Alcune cause ed effetti

**Move
Rate
20Games**

Progettazione del gioco a cura di Jim Fitzpatrick

Venite a trovarci a: <https://facebook.com/missiontoplanethexx/>

Progetto grafico fornito da Mark Gonyea

Tradotto in italiano da: Alexandru