

# SHOOTING STAR™

2-5 giocatori da 10 anni in su

*In una galassia lontana lontana, spietati Ammiragli spaziali competono per guadagnarsi la stima del capo, il grande Dark Invader, distruggendo tutto quel che capita a tiro: astronavi, meteoriti, pianeti... Sei in grado di scalare la gerarchia per farti nominare comandante della flotta interstellare?*

## Contenuto

Queste regole e **110 carte** divise in 4 tipi differenti:

### • 49 Pianeti:

- ◆ 30 con il numero 1 da un lato e il 2 dall'altro ("Pianeti 1-2")
- ◆ 15 con il numero 3 da un lato e il 4 dall'altro, e con un nome ("Pianeti 3-4"),
- ◆ 4 "Pianeti Oscuri".

I numeri 1, 2, 3, 4 sono i vari "livelli" di distruzione



*Alcuni pianeti hanno una Luna*

dei Pianeti. Nel corso delle regole un “Pianeta di livello 1” (2, 3, 4) sarà anche indicato come “Pianeta 1” (2, 3, 4).



- **45 carte Distruzione:** 5 set di 9 carte, in cinque diversi colori

- **15 Missioni segrete:** 5 da 1 punto, 5 da 2 punti e 5 da 3 punti



- **1 Dark Invader**



## Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è fare più punti degli altri, distruggendo più pianeti possibili, accumulando più lune, catturando o distruggendo le carte distruzione degli altri giocatori, e cercando di soddisfare le proprie missioni segrete.

## Preparazione

Separa i tipi di carte. Prepara lo **spazio di gioco**: prendi 6 Pianeti con nomi diversi e 1 Pianeta Oscuro. Mescola i **restanti** Pianeti, e aggiungi carte a caso alle 7 di prima, in modo da avere un mazzetto di Pianeti in base al numero di giocatori (vedi sotto); mischia il mazzetto e costruisci una griglia come

segue, mettendo le carte con una qualsiasi faccia in su:

2 giocatori: ⇨ 12 Pianeti

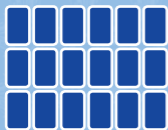
3 giocatori: ⇨ 18 Pianeti

4 giocatori: ⇨ 24 Pianeti

5 giocatori: ⇨ 30 Pianeti



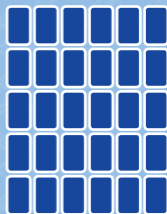
*4x3 (in due)*



*6x3 (in tre)*



*6x4 (in quattro)*



*6x5 (in cinque)*

**Attenzione:** 2 Pianeti Oscuri non possono mai trovarsi adiacenti (vicini in orizzontale o verticale). Se 2 Pianeti Oscuri si trovano adiacenti, rimischia e ricostruisci di nuovo la griglia.

Lascia i Pianeti che avanzano in un mazzetto a disposizione.

Ogni giocatore sceglie un colore e prende il **set di 9 carte Distruzione** corrispondente.

Mischia separatamente le **missioni**, secondo il punteggio (1, 2 e 3). Ogni giocatore riceve una missione da 1 punto, una da 2 e una da 3. Guarda le tue missioni ma tienile segrete agli altri. Riponi nella scatola missioni e set non utilizzati.

Il giocatore più giovane riceve **Dark Invader** e lo tiene di fronte a sé.

## Il gioco

Il gioco si svolge in turni. Ogni turno si divide in due fasi:

1. piazzamento delle carte Distruzione
2. effetti delle carte Distruzione

### 1. Piazzamento delle carte Distruzione

Si gioca a turno in senso orario. Inizia il giocatore che ha Dark Invader.

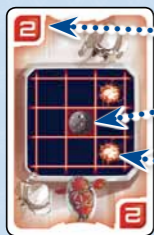
Al tuo turno, scegli **una carta Distruzione** dalla mano e **posizionala coperta sopra un Pianeta libero** (cioè non coperto già da un'altra carta Distruzione). Si prosegue in senso orario finché tutti hanno giocato una carta Distruzione.

### 2. Effetti delle carte Distruzione

Quando tutti hanno giocato, le carte Distruzione vengono voltate a faccia in su **nel verso della freccia sul retro**. Iniziando dalla carta Distruzione con il **numero di priorità più alto**, e proseguendo in ordine di priorità decrescente, risolvi gli effetti di ciascuna carta Distruzione come segue. Se due o più carte Distruzione hanno lo stesso numero, si inizia da quella del giocatore che l'ha posizionata prima sul tavolo (in ordine di turno).



*Una volta piazzate, scopri le carte Distruzione nel verso della freccia (segui il lato lungo).*



*Numero di priorità*

*Pianeta su cui la carta  
Distruzione viene posizionata*

*Pianeti su cui la carta  
Distruzione ha effetto*

*Come leggere una carta Distruzione*

## **Danneggiare i pianeti**

Ogni carta Distruzione raffigura l'arma che sta sul Pianeta occupato dalla carta stessa, e i Pianeti che colpisce (rappresentati nella griglia dello spazio di gioco). I Pianeti colpiti dalla carta Distruzione “perdono” un livello:

- Un **Pianeta di livello 4** viene **girato sull'altro lato** e diventa da quel momento un Pianeta 3.
- Un **Pianeta di livello 3** viene **catturato** dal giocatore! Al suo posto viene messo **il primo Pianeta di livello 2** trovato nel mazzo dei Pianeti (posizionato con il lato “2” visibile).
- Un **Pianeta di livello 2** viene **girato sull'altro lato** e diventa da quel momento un Pianeta 1.
- Un **Pianeta di livello 1** viene **catturato** dal giocatore! Al suo posto resta uno spazio vuoto.

**Attenzione:** la carta Distruzione di priorità 7 abbassa di 2 livelli il Pianeta su cui è giocata; valgono comunque le stesse regole viste sopra.



### ***Esempio 1: effetto di una carta Distruzione.***



*La carta Distruzione Rossa viene giocata sopra un Pianeta 4, e colpisce le carte indicate.*

*Il Pianeta 3 viene catturato (al suo posto va un Pianeta 2 preso dal mazzo), il Pianeta 2 in alto viene girato sul lato "1", e il Pianeta 1 a sinistra viene catturato.*

*Nota che la carta Distruzione va a colpire anche un pianeta in basso che... non esiste (non fa parte dello spazio di gioco).*

Dopo che la tua carta Distruzione ha avuto effetto, riprendila e mettila nel tuo mazzetto dei "Detriti Spaziali". Metti i Pianeti che catturi in un mazzetto a parte, detto mazzetto delle "Conquiste".

Durante il gioco formi quindi davanti a te due mazzetti:

- un **mazzetto delle Conquiste** che contiene i Pianeti catturati; e
- un **mazzetto dei Detriti Spaziali** che contiene le carte Distruzione già utilizzate.

Se una tua carta Distruzione va a colpire **un'altra carta Distruzione**, quest'ultima viene distrutta e va nei tuoi Detriti Spaziali. Gli altri Pianeti indicati sulla tua carta Distruzione vengono comunque colpiti, il Pianeta sotto la carta Distruzione distrutta no.

**Esempio 2: effetto di una carta Distruzione su un'altra carta Distruzione.**



*La carta Distruzione Rossa (priorità 6) colpisce la carta Distruzione Gialla (priorità 2) e il Pianeta 1. La carta Gialla va nel mazzetto dei detriti spaziali del giocatore Rosso, e il Pianeta sotto di essa non viene colpito. Il Pianeta 1 viene catturato come al solito.*

### **Lo Scudo Spaziale**

Hai a disposizione una particolare carta Distruzione: lo **Scudo Spaziale**. Lo Scudo non ha numero di priorità. Lo Scudo ha effetto solo se viene colpito da una carta Distruzione di un altro giocatore. Se viene colpito, il tuo scudo:

1. protegge **tutti** i Pianeti indicati sulla



carta Distruzione che l'ha colpito. I Pianeti che la carta Distruzione avrebbe colpito, **non vengono danneggiati!**

2. **cattura la carta Distruzione** che l'ha colpito, che viene messa nelle tue Conquiste, insieme allo Scudo stesso.

### **Esempio 3: effetto di uno Scudo su una carta Distruzione.**



*La carta Distruzione Rossa colpisce un Pianeta 1 e lo Scudo Verde. La carta Distruzione viene catturata dal giocatore Verde che la mette nel suo mazzetto delle Conquiste insieme al suo Scudo. Il Pianeta 1, che sarebbe stato distrutto, rimane integro.*

Se una carta Distruzione colpisce due o più Scudi, viene catturata dal giocatore che ha giocato lo Scudo per primo. Quel giocatore prende la carta Distruzione e il proprio Scudo, mentre gli altri Scudi restano in gioco.

### **Pianeti isolati**

Se dopo l'effetto della tua carta Distruzione uno o più Pianeti restano **isolati**, cioè senza altri Pianeti adiacenti in orizzontale o in verticale, li **catturi, indipendentemente dal loro livello!**



I Pianeti catturati in questo modo non vengono né girati né sostituiti. Metti nei tuoi Detriti Spaziali eventuali carte Distruzione (compresi gli Scudi!) presenti su di essi.

#### *Esempio 4: isolamento di un Pianeta.*



*La carta Distruzione Blu ha effetto sul Pianeta 3 (che viene preso e sostituito con un Pianeta 2), e sul Pianeta 1 (che viene catturato).*

*Terminato l'effetto della carta Distruzione, il Pianeta 2 indicato resta isolato, e quindi viene catturato subito.*

### **I Pianeti Oscuri**

Questi mondi inquietanti e misteriosi sono immuni alle armi spaziali. I Pianeti Oscuri seguono regole speciali:

- **possono essere usati per giocarci sopra carte Distruzione;**
- **non possono essere distrutti** (le carte Distruzione non hanno effetto su di essi);
- **possono essere catturati se rimangono isolati** (e solo in questo caso).

Quando **sono state risolte tutte le carte Distruzione**, il turno termina. Eventuali Scudi ancora presenti sono rimossi e vanno nei Detriti Spaziali dei rispettivi proprietari.


**Dark Invader** viene passato al giocatore successivo **in senso orario**, che inizierà il nuovo turno.

## Fine del gioco

Il gioco termina alla fine del turno in cui si verifica una di queste due condizioni:

- tutti hanno giocato **7 carte Distruzione**; *oppure*
- il **numero di Pianeti** sul tavolo è uguale o inferiore al numero di giocatori.

Quando il gioco termina, ogni giocatore aggiunge le carte Distruzione avanzate in mano ai propri Detriti Spaziali, poi rivela le proprie missioni e calcola il proprio punteggio:

- Ogni **carta** nel mazzetto delle Conquiste vale **1 punto**.
- Ogni **carta con le Lune**  nel mazzetto delle Conquiste vale **1 punto aggiuntivo**.
- Ogni **Missione** vale i punti indicati (1, 2 o 3) se è stata realizzata.
- Ciascuno conta le carte nel proprio mazzetto dei Detriti Spaziali: chi ha più carte fa **3 punti**. Se più giocatori pareggiano per il massimo numero di carte, tutti i giocatori in parità fanno 3 punti.

## Vince il giocatore con più punti!

In caso di parità, vince chi ha catturato più carte; in caso di ulteriore parità chi ha più Lune. Se c'è ancora parità la vittoria è condivisa.

## **Missioni Segrete**

---

- Le Missioni che richiedono la cattura di un dato numero di Pianeti considerano solo i Pianeti 1-2 e 3-4. I Pianeti Oscuri non contano.
- La Missione da 3 punti richiede la cattura di un Pianeta specifico e di uno uguale per tutti (Zero). La cattura di uno qualsiasi di questi due Pianeti vale 1 punto, la cattura di entrambi vale 3 punti. NOTA: avere più copie di uno stesso Pianeta non dà ulteriori punti.

### **Variante per esperti: Spazio di gioco personalizzato**

Durante la preparazione, anziché comporre una griglia fissa, procedi come segue. Dopo aver formato il mazzetto, distribuisce 6 Pianeti a ogni giocatore. Il giocatore più giovane posiziona un Pianeta al centro del tavolo (sceglie anche su quale lato). Quindi a turno, in senso orario, ogni giocatore posiziona un Pianeta sul tavolo, adiacente in orizzontale o in verticale ad almeno un altro Pianeta già piazzato. Eccezione: 2 Pianeti Oscuri non possono mai essere adiacenti. Lo spazio di gioco non deve necessariamente essere rettangolare: puoi creare qualunque forma vuoi!

# SHOOTING STAR™

**Ideazione:** Valerio Zini, Isabella Amoretti

**Sviluppo:** Domenico Di Giorgio

**Illustrazioni e grafica:** Andrea Guerrieri

**Design:** Roberta Barletta

**Redazione regole:** Roberto Corbelli

**Coordinatore progetto:** Domenico Di Giorgio




Copyright © MMXIII - dV Giochi  
daVinci Editrice S.r.l.

Via C. Bozza, 8

I-06073 – Corciano (PG) – Italy

Tutti i diritti riservati.

Sponsorizzato e prodotto da Cartamundi 



Lucca Comics & Games S.r.l.

Piazza San Romano,

ex caserma Lorenzini – 55100 Lucca (Italy)

Presidente: Francesco Caredio

Amm. Delegato: Massimo di Grazia

Direttore: Renato Genovese

Vice Direttore e Coordinatore Games: Emanuele Vietina

[www.luccacomicsandgames.com](http://www.luccacomicsandgames.com)

[www.giocoinedito.com](http://www.giocoinedito.com)

[giocoinedito@luccacomicsandgames.com](mailto:giocoinedito@luccacomicsandgames.com)



*Un ringraziamento alla giuria di Gioco Inedito, presieduta da Luigi Ferrini e coordinata da Daniele Boschi; a Gaia Barbaglio, Luca Celli, Serena Ferretti, Mirko Falchetti, Millo Franzoni, Paola Lamberti, Lorenzo Latella, Andrea Parrella, Antonio Rama, Andrea Romani, Silvano Sorrentino, Andrés J. Voicu, Sergio Roscini, Stefano Parducci, Raffaele Perini, Sonia Rossi, l'associazione Ludo Ergo Sum, Andrea Natta, Tiziana Carli, Andrea Gallizia, Claudia Alpozzo, Erica Rosso, Andrea Gastaldi, Maurizio Leotta, Pamela Pentimalli.*

Per domande, commenti, suggerimenti:  
[www.dvgiochi.com](http://www.dvgiochi.com) - [info@dvgiochi.com](mailto:info@dvgiochi.com)

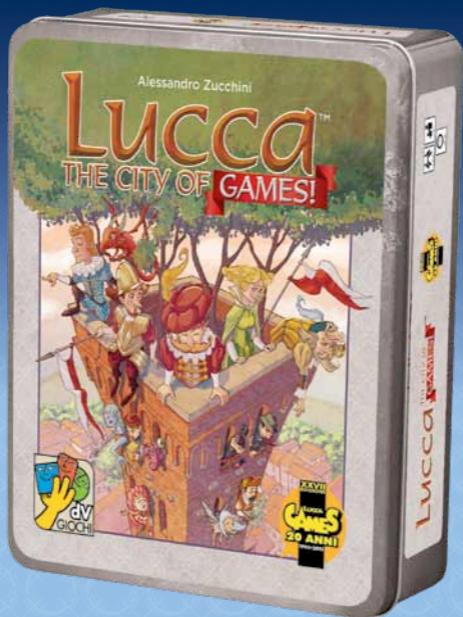
## Lucca Games XXVII Edizione

SHOOTING STAR è il gioco vincitore del premio **Gioco Inedito** 2012/2013, organizzato da **Lucca Comics & Games** - rassegna internazionale del fumetto, dell'illustrazione, del gioco e dell'immaginario fantastico - e **daVinci Editrice**, leader nella produzione di giochi da tavolo per famiglie a marchio **dV Giochi**. Gioco Inedito è un concorso per autori non professionisti, che mette in palio la pubblicazione del vincitore a cura di **Lucca Comics & Games** e **daVinci Editrice**.



Da oltre quarant'anni Lucca e i fumetti costituiscono un binomio inscindibile. In questo contesto nel 1993 nasce Lucca Games, nel volgere di pochi anni si è rivelata una felice intuizione: una lungimirante e lucida scelta culturale che è riuscita a portare alla luce i forti legami esistenti tra il mondo dei giochi e quello del cartooning, in quanto l'immaginario al quale attingono è indubbiamente lo stesso. Nel 2006 la manifestazione si sposta nel centro storico di Lucca diventando un vero e proprio festival cittadino. Un palcoscenico ideale per il concorso che nell'ultimo decennio ha pubblicato anche *Lucca Città*, *F.A.T.A.*, *Borneo*, *Amerigo*, *Turandot*, *Kaboom!*, *The Gang* e *Kalesia*.

Trovi tutte le informazioni riguardanti il concorso sul sito:  
[www.giocoinedito.com](http://www.giocoinedito.com)



## IL PREMIO GIOCO INEDITO FESTEGGIA 10 ANNI

*Lucca, the City of Games!* è la nuova e più ricca edizione di *Lucca Città*, primo titolo pubblicato dei vincitori del concorso **Gioco Inedito**.

A Lucca già nel Rinascimento le grandi famiglie erano dedite al gioco! Si sfidavano nella costruzione dei palazzi più raffinati e di un grande monumento simbolo della città: le Mura. Guida la tua famiglia alla conquista dei maestosi baluardi e delle chiavi d'oro di Lucca, the City of Games!