



**Un gioco completo di  
Walter Obert**

**Illustrazioni: Alan D'Amico**

Marrak Hesh 17 è distribuito gratuitamente in versione digitale  
col consenso dell'autore Walter Obert, come contributo alla campagna #iorestoacasa  
Questo gioco è stato originariamente pubblicato come inserto speciale  
su ioGioco N.2 - dicembre 2017.  
Ogni numero di ioGioco contiene un gioco completo pronto da giocare!



## REGOLAMENTO

# MARRAK HESH 17

Marrak Hesh 17 è il suk orbitale più ricco della galassia. Le principali corporazioni vengono su questa base spaziale per rifornire i propri magazzini di merci rare e ben pagate. Tra i comandanti degli astromercantili corporativi la gara è spietata per accaparrarsi con i propri trasporti le migliori forniture e stoccarle nelle stive della loro nave Cargo. Saprai essere tu il più capace?

### MATERIALI

- 1 Plancia di gioco
- 26 tessere quadrate Merce
- 24 tessere rettangolari Trasporti
- 2 schede Cargo per partite a 2 giocatori
- 3 schede Cargo per partite a 3 giocatori
- 3 segnalini corporazione
- 10 carte Spazio Profondo (vedi regole avanzate)

### PLANCIA DI GIOCO

Rappresenta la Base Orbitale Marrak Hesh 17, circondata dalle 24 caselle attracco dove le Merci verranno mostrate alla vendita.

Il tracciato segnapunti al centro della plancia può essere usato per il calcolo finale.

### SCHEDE CARGO

Rappresenta la stiva della nave Cargo di ogni giocatore, dove vanno sistemate le tessere Merce.

### TESSERE MERCE

Rappresentano i beni che i giocatori devono raccogliere per vincere. Sono di 7 tipi differenti e 6 colori diversi.

Nell'angolo in alto a sinistra di ogni tessera, il colore è rappresentato con un carattere in modo da renderlo meglio riconoscibile.

Le tessere Merce con l'angolo superiore a sinistra illuminato sono "merci rare" e valgono un punto in più nel calcolo finale.

### TESSERE TRASPORTI

Rappresentano le navette Trasporto che i giocatori usano per raccogliere le Merci. Sono di 3 tipi differenti.

### IL GIOCO

Durante il suo turno, il giocatore deve scegliere uno dei Trasporti a sua disposizione e piazzarlo in corrispondenza di una tessera Merce disponibile sugli attracchi attorno

alla stazione. Quindi prenderà la Merce e la posizionerà su una casella libera della sua scheda Cargo. A fine partita chi avrà saputo sistemare meglio le tessere Merce nella propria stiva guadagnerà il maggior numero di Punti Vittoria (PV), diventando il vincitore.



### SETUP

Ogni giocatore prende una scheda con la nave Cargo e il relativo segnalino corporazione, che poserà sulla casella 0 del tracciato segnapunti. Le schede Cargo sono diverse per partite a 2 o a 3 giocatori.

Nelle partite a 2 giocatori ognuno prende 4 tessere rettangolari Trasporto per ogni colore.

Nelle partite a 3 giocatori prenderne 8 a testa, secondo lo schema indicato in ogni scheda Cargo.

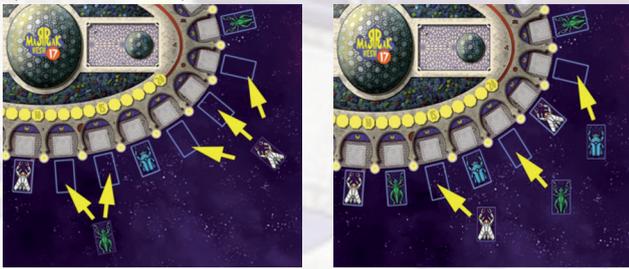
Distribuire le 26 tessere quadrate Merce casualmente e a faccia in su, su ogni casella attracco vuota attorno alla stazione. Ne avvanzeranno due che non verranno utilizzate per la partita in corso.

Sorteggiato il primo giocatore, si può iniziare a giocare.

### PIAZZARE UN TRASPORTO

Al proprio turno ogni giocatore deve, se possibile, posare una sua tessera Trasporto su una qualsiasi casella attracco che abbia ancora una Merce, per prendere la relativa tessera,

facendo attenzione a una sola regola: percorrendo le caselle nei due sensi di rotazione, il primo Trasporto alla sua destra e alla sua sinistra non deve essere dello stesso colore di quello che vuole piazzare.



### PRENDERE UNA MERCE

Il giocatore deve prendere la tessera Merce corrispondente alla posizione del Trasporto appena piazzato e metterla sulla sua scheda Cargo.

### SISTEMARE UNA MERCE

La tessera Merce appena presa può essere posata nella scheda Cargo dove si vuole, con un solo vincolo: dopo aver piazzato la prima tessera Merce, tutte le altre tessere dovranno essere piazzate adiacenti (ortogonalmente) a un'altra tessera.

Una volta piazzata, una Merce non può più venire spostata.



### FINE DEL GIOCO

Se un giocatore non può prendere una tessera Merce perchè non è in grado di giocare un Trasporto, salta il turno ma rimane in partita e nel suo prossimo turno potrà giocare normalmente, se ne avrà la possibilità. Quando tutti i giocatori non sono più in grado di prendere una tessera Merce, si passa a contare i punti di ogni scheda Cargo.

### CALCOLARE IL PUNTEGGIO

Il giocatore individua quale sia il gruppo più numeroso di tessere Merce dello stesso colore presenti sulla sua scheda Cargo (le tessere devono essere a contatto ortogonale tra di loro per essere considerate un gruppo). Quindi prende un PV per ogni tessera di quel colore.

### CREDITI

**Un gioco di:** Walter Obert - **Illustrazioni:** Alan D'Amico - **Editing:** Riccardo Vadalà - **Playtesting:** 4Brains4Games, Francesco Bavastro, Lorenzo Calvi, Umberto Dellepiane, Daniele Franzini, Ivano Franzini, Andrea Mainini, Maura Mattio, Dario Massarenti, Veronica Messano, Enrico Procacci, Fabio Quacquarelli, Silvano Sorrentino, Riccardo Vadalà, Alberto Vendramini.

Se ci sono più gruppi di qualsiasi colore (anche uguali) a pari merito, vanno tutti conteggiati.

Quindi il giocatore individua quale sia il gruppo più numeroso di tessere con lo stesso tipo di merce presenti sulla sua scheda Cargo (le tessere devono essere a contatto ortogonale tra di loro per essere considerate valide), e prende un PV per ogni tessera con quel tipo di merce.

Se ci sono più gruppi di qualsiasi tipo di merce (anche la stessa) a pari merito, tutte quelle tessere vanno conteggiate. Si considera "gruppo" un insieme di almeno 2 tessere uguali. Infine si identificano tutte le tessere "merci rare" (quelle con l'angolo in alto a sinistra luminoso) presenti e si somma al totale un punto aggiuntivo per ognuna di esse.

Il giocatore con il miglior punteggio finale sarà il vincitore.

Nel calcolo del punteggio, potete usare i segnalini corporazione sul tracciato segnapunti presente sulla mappa.

### ESEMPIO DI CALCOLO DEL PUNTEGGIO



Il giallo è il gruppo di colore più presente sulla nave e fa ottenere 3 punti.

Da notare che anche il viola ha 3 tessere Merce ma essendo divise non portano punti; se fossero state in un unico gruppo avrebbero totalizzato 3 punti, da sommare ai 3 punti di quelle gialle.

Il Motore è il tipo di merce col gruppo più numeroso e fa ottenere 3 punti.

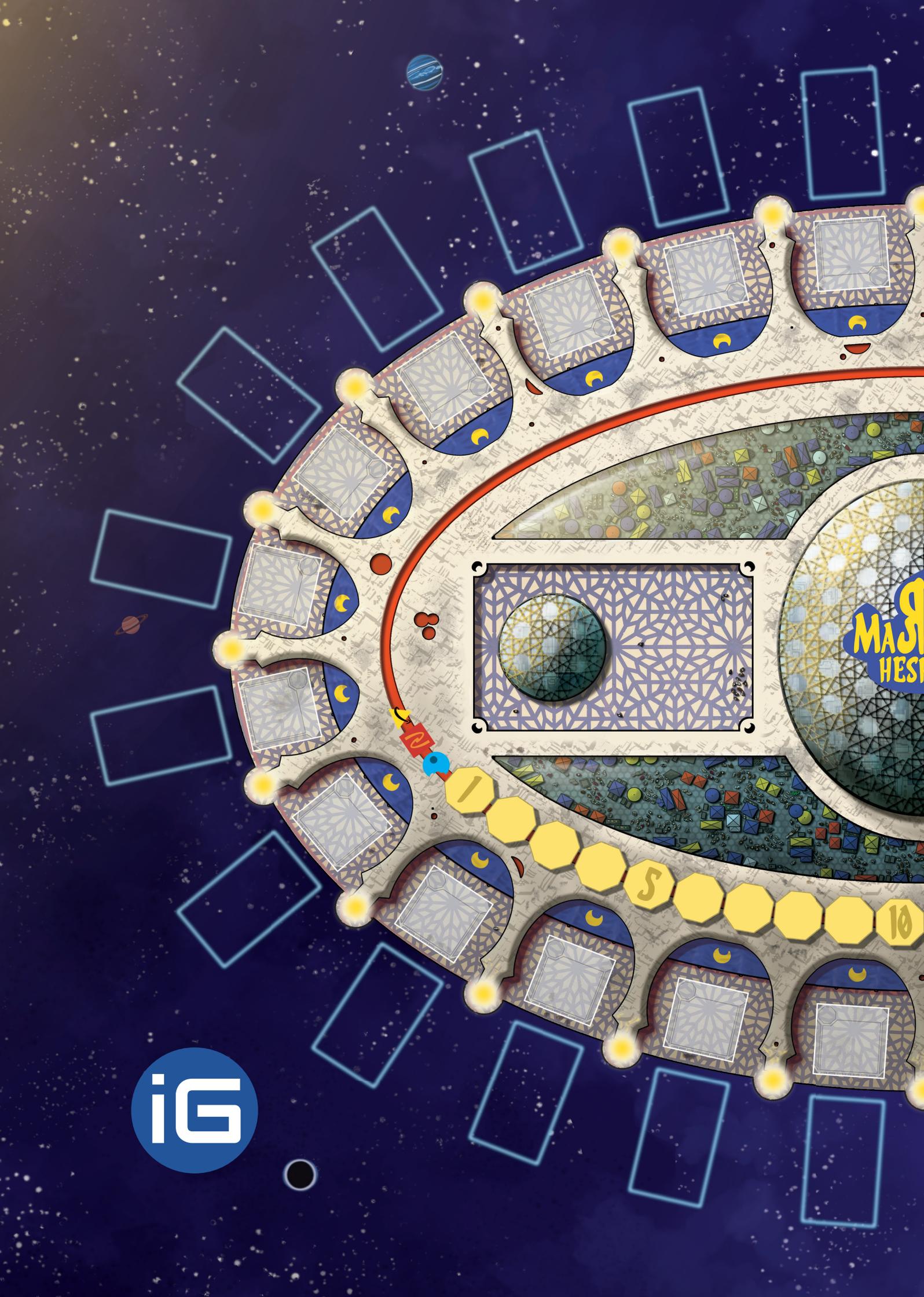
Infine vanno sommati un punto per la Pianta e uno per il Robot viola.

Totale:  $3 + 3 + 1 + 1 = 8$

### GIOCO AVANZATO CARTE "SPAZIO PROFONDO"

Per chi vuole una sfida maggiormente impegnativa si suggerisce di pescare casualmente due carte Spazio Profondo prima di iniziare a giocare. Si leggono ad alta voce in modo che tutti i giocatori comprendano i criteri del punteggio o le condizioni di gioco riportate, e le si posizionano negli spazi sulla plancia.

Nel calcolo del punteggio ogni giocatore applica le condizioni delle due carte nell'ordine che preferisce.





RAK  
17

15

20



### MANUTENZIONE STRAORDINARIA



Il giocatore guadagna un punto per ogni Robot adiacente a una tessera Supporto.

### PACE GALATTICA



Il giocatore che riesce a stivare il maggior numero di colori (anche separati) ottiene 2 punti. Vale anche se più giocatori raggiungono lo stesso risultato.

### LOGISTICA AVANZATA



Se un giocatore possiede almeno 2 Supporti (anche separati) a fine partita può togliere dalla sua scheda tre tessere e ridisporle a suo piacimento nelle caselle libere PRIMA di iniziare il conteggio dei punti.

### ORDINE E DISCIPLINA



Si ottiene un PV per ogni fila verticale od orizzontale di 3 tessere dello stesso colore, 2 PV per fila di 4 tessere.

### DIETA FORZATA



A fine partita, prima del conteggio dei punti, rimuovere tutte le tessere Pianta a contatto con una tessera Animale.

### NAVIGAZIONE AVANZATA



A fine partita, prima del conteggio dei punti, rimuovere tutte le tessere Computer non adiacenti a una Spezia.

### AVANZAMENTO TECNOLOGICO



Si ottiene un PV per ogni coppia Computer / Motore dello stesso colore adiacenti

### ARMONIA CELESTE



Il giocatore che riesce a imbarcare più tipi di merci differenti (anche separate) vince 2 punti. Vale anche se più giocatori raggiungono lo stesso risultato.

### FINE SERIE



Ogni giocatore al termine della partita perde tanti punti quanto sono le tessere del colore meno presente imbarcato. Se più colori hanno pari presenza, solo uno di essi viene calcolato.



### LOGISTICO

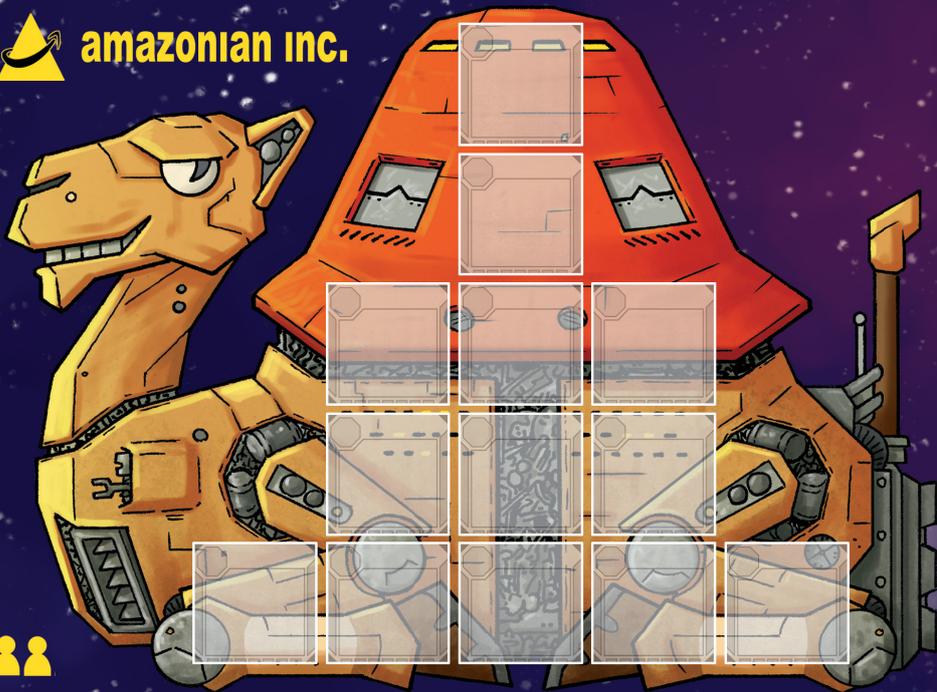


Ogni giocatore che imbarca esattamente 4 colori e 4 tipi di merce diversi ottiene 2 PV a fine partita.

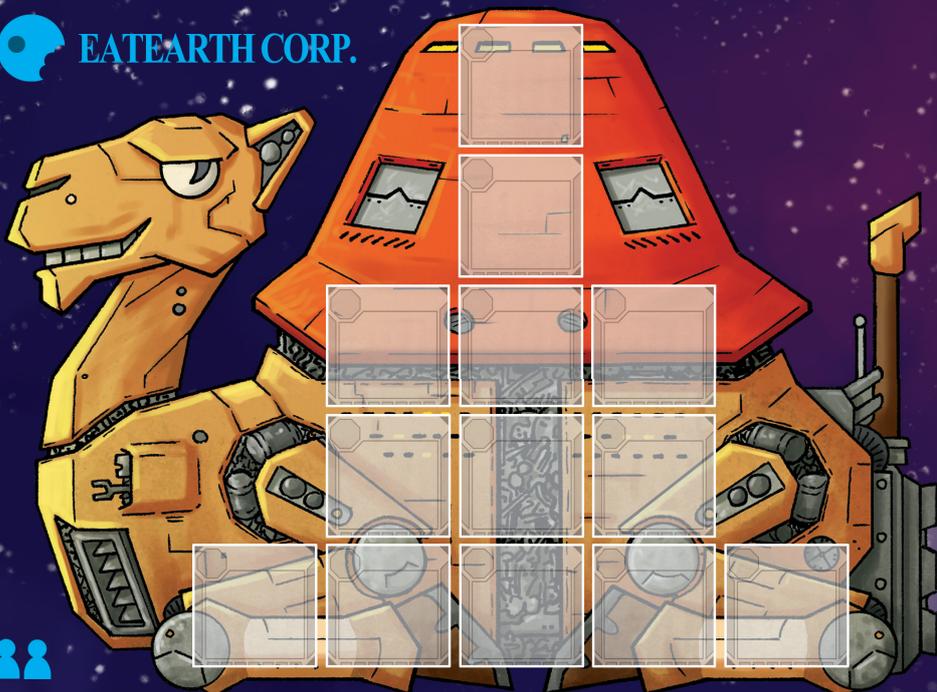


# MASHRAK HESH 17

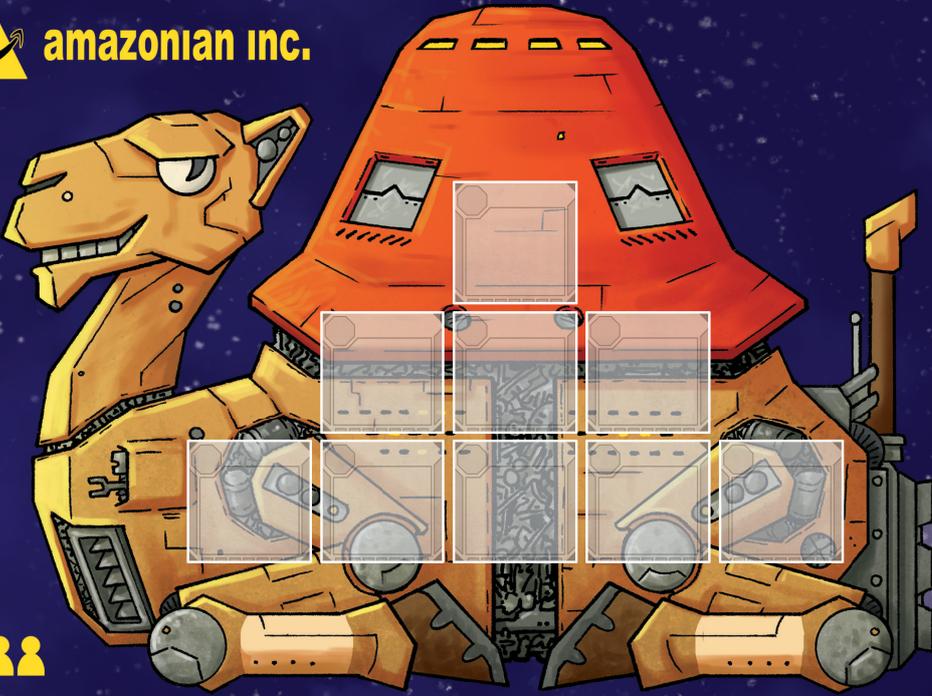
 amazonian inc.



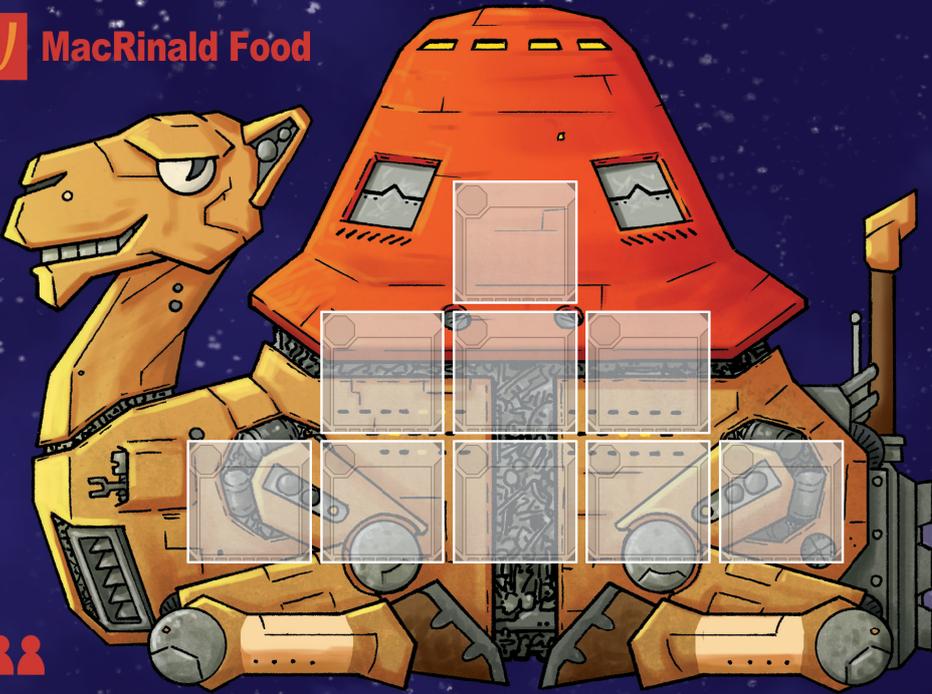
 EATEARTH CORP.



 amazonian inc.



 MacRinald Food



 EATEARTH CORP.

