

PLANET UNKNOWN

Cerchiamo risorse per la Terra esplorando nuovi pianeti



NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 01/08/2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

[Pianeti sconosciuti](#) è stato indubbiamente uno dei giochi più provati e chiacchierati a Modena nel corso della manifestazione PLAY 2024, edito in Italia da [Pendragon](#) è dedicato a 1-6 giocatori di 10 anni o più: la cosa che più colpiva i visitatori è la sua Stazione Spaziale, un supporto di plastica trasparente, rotondo e girevole, all'interno del quale trovano posto 144 polimini di cartone in 12 diverse forme.

La durata di una partita è attorno ai 60 minuti, ed il livello di difficoltà è sul “medio-leggero”: in altre parole quasi tutti possono provare e godersi il gioco.

Unboxing



Foto 1 – I componenti di Pianeti Sconosciuti.

La scatola quadrata di **Pianeti Sconosciuti** è un po' più grande di quelle (ormai standard) che troviamo negli scaffali dei negozi, e questo è dovuto proprio alle dimensioni della Stazione Spaziale, il componente... di spicco di questo gioco: essa è composta da una piattaforma circolare su cui è stato montato un termoformato di plastica trasparente con 12 scompartimenti per altrettanti tipi di polimini.

Questi ultimi sono composti da 2 a 5 sezioni quadrate, in varie forme: abbiamo già visto parecchi giochi alla "Tetris" in questi ultimi anni (molti dei quali sono stati anche recensiti su Balena Ludens: per esempio [L'isola dei Gatti](#), oppure [My City](#), o [New York Zoo](#), ecc.) ma la novità di Pianeti Sconosciuti è che ogni tessera contiene gli "elementi" per eseguire una serie di azioni, come vedremo fra poco.



Foto 2 – La Stazione Spaziale (S.U.S.A.N.) con tutti le tessere già caricate.

Completano la componentistica una serie di segnalini colorati di legno e plastica, una manciata di cubetti di plastica traslucida (che purtroppo non sono perfettamente visibili sui tracciati loro assegnati, soprattutto se non si ha una vista perfetta), un mazzo di carte e le plance dei giocatori, stampate su cartoncino e quindi da conservare con cura per evitare che si pieghino.

In un gioco di questo livello ci saremmo aspettati delle plance di cartone più spesso, magari multistrato e con degli slot per i cubetti, ma quelle fornite comunque svolgono il loro compito senza problemi.

Tutto sommato i materiali sono congrui.

Preparazione (Set-Up)



Foto 3 – Tavolo pronto per una partita a quattro.

Preparare un tavolo di **Pianeti Sconosciuti** porta via pochissimi minuti, giusto il tempo di posizionare la Stazione Spaziale (carica) al centro e due plance davanti ad ogni giocatore: la prima mostra un pianeta da esplorare (tutti uguali sulla faccia “A” e tutti diversi su quella “B”) mentre la seconda (Corporazione) contiene i cinque tracciati che costituiscono il vero cuore del gioco.

Nel gioco “base” i partecipanti ricevono 2 veicoli “Rover”, 6 “Capsule di Salvataggio”, 2 tessere triangolari (Deposit) e 5 cubetti colorati: nero, da posizionare all’inizio del tracciato “civiltà”, blu per “l’acqua”, verde per le “biomasse”, rosso per i movimenti del Rover e bianco per la “tecnologia”.

Ognuno posiziona le sei capsule sulle caselle con quel simbolo del suo pianeta e una tessera “Deposit” a fianco di un settore della Stazione Spaziale (l’altra resta sulla plancia Corporazione per ricordare a tutti il colore di ogni giocatore).



Foto 4 – La postazione individuale all’inizio della partita: a destra vediamo la plancia “Corporazione” con i cubetti colorati all’inizio dei relativi tracciati.

Quando i giocatori avranno maggiore esperienza potranno anche decidere di adottare le regole per il gioco avanzato, utilizzando il retro delle loro plance (e questo rende le partite un po’ più complicate) e alcuni “moduli opzionali” che introducono qualche regola e qualche componente extra.

Non resta che mettere in tavola (fra due postazioni consecutive) una carta “Obiettivo” (comune ai due giocatori adiacenti), preparare i mazzetti delle carte “Civiltà” (4 livelli) e mettere sul tavolo, a portata di mano, i segnalini Meteorite e le tessere Biomassa.

Ora siamo pronti a giocare.

Il Gioco

Lo svolgimento di ogni turno di **Pianeti Sconosciuti** è piuttosto semplice: il Primo Giocatore (che chiameremo da ora in poi “Comandante”, come indicato sulle regole) decide come ruotate la Stazione Spaziale fermandola in modo che tutte le tessere Deposito dei partecipanti si trovino di fronte ad un settore ben preciso.

A questo punto i giocatori scelgono una delle due tessere che si trovano di fronte al loro Deposito e la piazzano sul pianeta, facendo attenzione che la prima tocchi una casella al bordo della plancia e che tutte quelle successive abbiano almeno un lato adiacente ad un’altra tessera già in campo. Come in Tetris non è permesso sovrapporre le tessere o farle uscire dalla griglia.

- la seconda (in basso, al centro), fa avanzare biomassa e civiltà (cubetto nero), oltre a costringere il giocatore a piazzare un meteorite nella relativa casella;
- e così per tutte le altre!

Alla fine di ogni turno il segnalino del Comandante viene passato avanti (in senso orario) in modo che tutti, a turno, possano decidere come girare la stazione spaziale. Piano piano sul pianeta si sviluppa un sistema di tessere fra loro connesse



Foto 6 – La “colonizzazione” del pianeta comincia a prendere forma.

Lo scopo da raggiungere a **Pianeti Sconosciuti** è quello di fare il maggior numero di punti che qui sono rappresentati da monete d'oro: le troviamo accanto ai cinque tracciati (più i cubetti salgono e più aumenta il valore delle monete) e sul pianeta. Come potete vedere dalla Foto 6 qui sopra ogni riga ed ogni colonna della griglia sono abbinate a delle monete, il cui valore varia da “1” (per le strisce più corte) a “3” (per le due colonne e le due righe al centro).

I giocatori dovranno quindi cercare di “riempire” il maggior numero di caselle del loro pianeta per ottenerne i punti. Ma questi ultimi, da soli, non bastano ad assicurarsi la vittoria, quindi è assolutamente necessario avanzare il più possibile con i cubetti sui cinque tracciati, ognuno dei quali ha delle particolarità ben precise:

- sul tracciato delle Civiltà (nero) si possono ottenere carte “obiettivo” di 4 livelli, con le quali è possibile avere dei bonus immediati o a fine partita;
- su quello dell'Acqua (blu) si guadagnano molti PV;
- con le Biomasse (verde) si ottengono delle tessere quadrate che saranno molto utili per tappare qualche “buco” sulla griglia e completare così una riga o una colonna;

- su quello dei Rover (rosso) si ottengono pochi PV ma si possono piazzare sul pianeta 1-2 miniature che poi potranno muoversi per andare a raccogliere “Capsule” o “Meteoriti” (questi ultimi sono deleteri perché impediscono di fare punti con le righe o le colonne in cui si trovano, quindi eliminarli è una priorità). I numeri che si vedono sul tracciato sono i Punti Movimento per i Rover;
- sulla Tecnologia (bianco) si ottengono pochi punti ma si avrà accesso a cinque livelli di tecnologie che permetteranno azioni più importanti e maggiore libertà nel piazzamento delle tessere.



Foto 7 – Dettaglio dei tracciati sulla plancia Corporazione durante una partita.

Tutti i tracciati contengono inoltre 1-2 icone multicolori: quando un cubetto le raggiunge il giocatore può avanzare di una casella un cubetto a sua scelta su un qualsiasi tracciato.

A questo punto dobbiamo ricordare ai lettori, come avevamo accennato all’inizio, che le due plance posseggono una seconda faccia che fa diventare i pianeti tutti diversi fra loro, mentre le Corporazioni saranno più o meno difficili da realizzare (il livello di difficoltà è indicato da 1-2-3 fiamme blu). Niente di trascendentale, intendiamoci, ma il gioco sale di una... tacca e riteniamo che a questo livello si debbano escludere ragazzi e famiglie.

Abbiamo citato più sopra le risorse “Energia”, quindi è ora di dare qualche dettaglio in più: queste risorse non hanno un tracciato tutto loro sulla plancia Corporazione, ma vengono utilizzate come dei veri e propri Jolly, potendosi trasformare in una delle altre risorse sulla tessera appena posata o tutte quelle a cui è adiacente.



Foto 8 – Il pianeta di un giocatore durante una partita: si cominciano a vedere alcune colonne già completate.

Verso la metà di ogni partita a **Pianeti Sconosciuti** la vostra plancia assomiglierà a quello della Foto 8 qui sopra: come vedete il giocatore ha dato la priorità al completamento della parte sinistra della griglia per riuscire a “chiudere” tutte le colonne fino al centro, prima di passare alle righe.

Tuttavia avrete notato anche voi (in basso a sinistra) un meteorite (segnalino arancione) che dovrà essere raccolto da un Rover per non invalidare il punteggio di quella colonna e la corrispondente riga.

Prima di chiudere vorremmo fare un accenno anche alle carte “Obiettivo” che, soprattutto nelle primissime partite, sono spesso sottovalutate dai giocatori. Ad inizio partita se ne posiziona una, presa a caso dal relativo mazzetto, nello spazio fra ogni coppia di giocatori: prima di iniziare a giocare leggete bene il testo delle due carte che avete vicino (una a destra e una a sinistra) perché potrebbero aiutarvi ad impostare la vostra strategia.



Foto 9 – Esempio di Carte Obiettivo.

La prima carta in alto a sinistra della Foto 9, per esempio, assegna 5 PV al giocatore che ha più icone “Civiltà” sul bordo della griglia (e 2 PV al secondo);

quella alla sua destra assegna 5 PV a chi ha raccolto il minor numero di capsule (ma non dimenticate che ogni capsula raccolta assegna 1 PV, quindi... fate bene i vostri conti);

quella in basso a destra i 5 PV li dà a chi avrà il maggior numero di tessere Biomassa;

ecc.

La partita a **Pianeti Sconosciuti** termina quando un giocatore non ha più spazio nella sua griglia per piazzare una delle tessere di fronte alla sua tessera “Deposito” OPPURE se un deposito sulla Stazione Spaziale (cioè due tipi di tessere nello stesso settore) si vuota completamente. Si completa il turno e chi non può piazzare tessere ne prende comunque una per avanzare i relativi cubetti sui tracciati della sua Corporazione.

Poi si procede al conteggio finale tenendo conto di righe e colonne completate sulla griglia del Pianeta, delle monete scoperte sui tracciati, delle capsule raccolte, dei meteoriti (1 PV ogni tre), ecc. Infine si verificano eventuali punti extra delle carte Civiltà raccolte o degli “Obiettivi” a fianco della postazione. Chi ottiene il totale più alto vince.



Foto 10 – Partita a tre in corso.

Qualche considerazione e suggerimento

Non crediamo che servano particolari considerazioni strategiche per **Pianeti Sconosciuti**: il gioco è molto lineare e anche i meno esperti possono tranquillamente partecipare alla sfida per organizzare al meglio il loro pianeta. Quindi niente paura, e ricordate che si tratta di un gioco “tattico” e di “opportunità”, quindi basta un pizzico di buon senso per competere alla pari con tutti.

Ci limitiamo dunque a qualche consiglio dovuto alla nostra esperienza, ma non è detto che sia tutto “oro colato”: a noi è servito per fare bella figura e come tale ve lo... vendiamo.

Cominciamo con una raccomandazione importante: prima di buttarvi nella mischia esaminate attentamente le due carte Obiettivo che avete vicino alla vostra postazione (una a destra e una a sinistra) e cercate di ricordarvi delle loro indicazioni durante la partita: ottenere 5-10 PV extra potrebbe fare la differenza.



Foto 11 – Questa foto mostra non solo la Stazione Spaziale pronta all’uso, ma anche le carte Obiettivo posizionate fra i giocatori: leggetele attentamente.

A noi è sembrato poi molto utile avanzare rapidamente sul tracciato dei Rover (cubetto rosso), perché la prima casella ci permette di piazzarne subito uno sulla mappa, mentre la sesta casella ci offre il secondo (gioco base). Così è possibile muoverne uno di 2 caselle o entrambi di 1 casella. Salendo ancora di 3 punti potrete anche muovere i vostri Rover di 3 caselle.

Contemporaneamente abbiamo ritenuto conveniente salire anche il più possibile sul tracciato della Tecnologia (cubetto bianco), perché alla terza casella si attiva già il primo livello e sarà possibile piazzare “dove si vuole” le tessere sul pianeta. Il secondo livello poi (casella 5) ci consente di tenere in riserva le tessere “Biomassa” in modo da piazzarle tutte a fine partita, per tappare qualche buco. Due caselle più sopra (Livello 3) e avremo 1 Punto Movimento extra per i nostri Rover. Tutte azioni MOLTO interessanti!

Le altre colonne ci sono sembrate meno “vitali”, ad inizio partita, ma non per questo sono da trascurare:

- quella della Civiltà (cubetto nero) ci consente di ottenere carte del Livello 1-2-3-4 (caselle 3-6-10-14) che possono essere interessanti come moltiplicatori di PV;
- quelle dell’Acqua, come abbiamo già scritto, danno più PV di tutte le altre;
- quelle della Biomassa ci forniscono importanti caselle... tappabuchi.



Foto 12 – La scatola di Pianeti Sconosciuti.

Non trascurate le caselle con le icone multicolori: prima di scegliere una tessera (anche se quelle che avete davanti non vi piacciono per niente, come può capitare) guardate se una delle icone su di essa vi permette di coprire un multicolore, dandovi così la possibilità di muovere anche il cubetto di cui avevate bisogno.

Quando sarete costretti a posare tessere che vi obbligano ad aggiungere un meteorite, scegliete una posizione abbastanza vicina a uno dei vostri Rover, in modo da liberarvi del segnalino arancione il prima possibile. Sempre parlando di Rover cercate di tenerli ai due lati opposti della vostra griglia, ad 1-2 caselle dal bordo, se possibile: in questo modo potrete intervenire rapidamente in qualsiasi parte della griglia per eliminare meteoriti o raccogliere Capsule.

Commento finale

Pianeti Sconosciuti inizialmente ha un po' intimorito i giocatori meno esperti a cui lo abbiamo presentato, perché temevano che la struttura complessa della Stazione Spaziale e i tracciati della plancia Corporazione fossero al di sopra delle loro capacità. Poi però, dopo qualche turno, tutti si sono immersi nel gioco e si sono comportati molto bene.

Quindi ci sentiamo di dire che il gioco è veramente accessibile a tutti (a partire da 10 anni): qualche aiutino all'inizio servirà a far entrare nella meccanica i più inesperti e soprattutto a far capire loro quali sono i veri obiettivi. Poi lasciateli giocare, perché dopo un paio di turni saranno perfettamente in grado di cavarsela da soli.

Manca ovviamente l'interazione fra i giocatori: l'unico gesto che può scombinare un po' i piani degli avversari è quello di "girare" opportunamente la Stazione Spaziale: fra giocatori esperti non si tratta di un'operazione banale perché il Comandante, prima di effettuarla, guarderà attentamente cosa serve agli altri e farà in modo che quella tessere NON capitino di fronte a loro.

In conclusione si tratta di un buon gioco, con regole facili da imparare e una meccanica davvero accessibile, soprattutto se viene spiegata da qualcuno già esperto. Aggiungete che basta un'ora per concludere la partita ed avrete un titolo piuttosto interessante da proporre al club, alle manifestazioni o per partite fra amici.

"Si ringrazia la ditta [PENDRAGON](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"