



# A Sky of Stars

Regolamento



GUIDO  
ALBINI

GOO  
GATEONGAMES

ROMAN  
KUTEYNIKOV 

# A Sky of Stars

Quando il giorno cede il passo alla notte, Madre Natura mette in scena uno dei più grandi spettacoli a cui l'uomo abbia mai assistito. Il cielo notturno si illumina di una miriade di bagliori luminosi: le stelle. Nei secoli ne abbiamo studiato i moti e abbiamo tentato di classificarle in quelle che comunemente chiamiamo costellazioni. Nomi evocativi per segni nel cielo che ricordano oggetti, creature fantastiche, animali o antiche divinità. Sarete in grado di individuare anche voi la vostra costellazione e tracciarla nel cielo di A Sky of Stars?



## Contenuto del Gioco



6 Plance Volta Celeste



1 Dado Stellare



6 Pennarelli



30 Carte Costellazione



30 Carte Giocatore  
(da 1 a 5 in 6 diversi colori)



## Obiettivo del Gioco

A Sky of Stars è un gioco che saprà stuzzicare l'immaginazione e la capacità di astrazione dei giocatori. Ciascun giocatore sarà chiamato a creare nuove costellazioni, disegnandone l'immagine sulla sua Volta Celeste, unendo tra loro le stelle suggerite dal Dado Stellare. Ogni creazione verrà sottoposta al giudizio degli altri giocatori che dovranno capire quale oggetto sia raffigurato nelle rispettive Volte Celesti. Il giocatore più abile nel creare queste immagini e più attento ad interpretare quelle altrui otterrà più punti e sarà proclamato vincitore al termine della partita.



# Preparazione

- 1 Ogni giocatore riceve 1 Plancia Volta Celeste, 1 Pennarello e l'intero set di Carte Giocatore (da 1 a 5) di un singolo colore.
- 2 Mescolate le Carte Giocatore del vostro colore in un mazzo da tenere coperto di fianco alla vostra Plancia Volta Celeste.
- 3 Posizionate al centro del tavolo il Dado Stellare e il mazzo composto dalle Carte Costellazione.



# Svolgimento del Gioco

Una partita di A Sky of Stars è composta da 3 round di gioco, al termine dei quali la partita termina.

All'inizio del round pescate una Carta Costellazione dal mazzo e posizionatela scoperta al centro del tavolo. Ciascun giocatore pesca poi una carta dal proprio mazzo di Carte Giocatore, osserva segretamente il numero e la posiziona coperta a sinistra della propria Plancia Volta Celeste. Il numero sulla carta appena pescata indica la parola presente sulla Carta Costellazione che il giocatore dovrà rappresentare sulla propria Plancia Volta Celeste nel corso del round.

Dopodiché, ogni giocatore cerca sulla propria Volta Celeste una qualsiasi stella che non appartenga già ad una costellazione precedente. Questa è la stella iniziale per questo round: siete pronti per iniziare la vostra opera d'arte celeste!

Un giocatore qualsiasi prende dunque il Dado Stellare e lo lancia. A seconda del risultato del dado, i giocatori simultaneamente dovranno:



Unire una nuova stella del tipo indicato dal risultato del Dado Stellare ad una stella già presente nella costellazione del round in corso. Le stelle possono essere di un qualunque colore e devono sempre essere unite tramite linee rette.



*Michela deve riuscire a rappresentare una pentola. Il risultato del dado indica la faccia ★, decide dunque di tracciare una linea da ✨, già appartenente alla sua costellazione, a ★.*



Unire una qualunque nuova stella ad una stella già presente nella costellazione del round in corso. Le stelle possono essere di un qualunque colore e devono sempre essere unite tramite linee rette.



*Il risultato del dado indica ?. Michela decide di tracciare una linea da ★, già appartenente alla sua costellazione, a ✨. Finalmente la pentola di Michela sta prendendo forma.*



Cancellare una stella qualsiasi dalla Volta Celeste del giocatore alla propria sinistra contrassegnandola con una X con il pennarello. Quella stella non potrà più essere usata da quel giocatore per nessuna costellazione. Tuttavia, nei successivi turni, sarà possibile tracciare una linea sopra le stelle cancellate come se non esistessero.



*Il risultato del dado indica ✨. Luca, il giocatore alla destra di Michela, decide di tracciare una X su ✨. Peccato: con quella stella la costellazione di Michela sarebbe stata inconfondibile!*



## ATTENZIONE

Quando segnate un tratto che unisce due stelle, non potete in alcun modo farlo passare sopra ad altre stelle. Fanno eccezione quelle cancellate.



Non è possibile segnare un tratto che attraversi quello di un'altra costellazione.



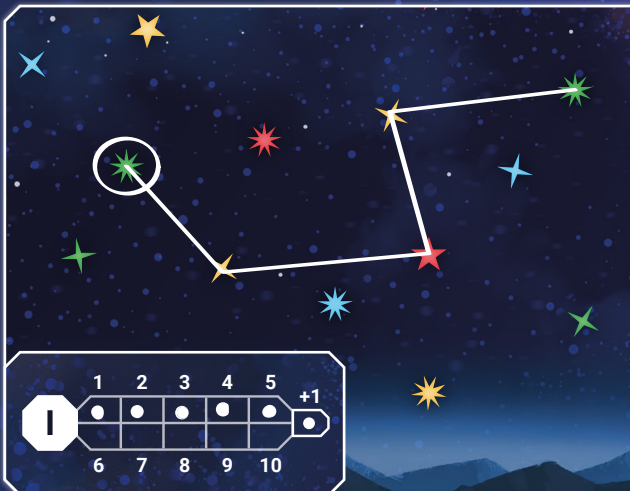
Il risultato di ogni lancio del dado è valido contemporaneamente per tutti i giocatori. Dopo ogni lancio, infatti, ogni giocatore traccia una linea sulla sua Plancia Volta Stellare. Poi un nuovo giocatore lancia nuovamente il Dado Stellare per tutti e si procede a un nuovo tratto.

Questa sequenza termina non appena, prima di un nuovo lancio di dado, uno dei giocatori dichiara "STOP". A quel punto tutti gli altri giocatori possono scegliere se tracciare o meno un ultimo tratto dalla propria costellazione ad una stella qualsiasi, rispettando le normali regole di collegamento.

Terminato di disegnare, i giocatori devono tentare di intuire quale oggetto abbiano provato a rappresentare gli altri giocatori. Iniziando dal giocatore che ha chiamato "STOP" e proseguendo in senso orario, ogni giocatore mostra agli altri la propria costellazione del round. Il giocatore che sta mostrando la sua costellazione non deve ruotare la plancia né offrire alcun suggerimento in alcun modo. Dopo pochi secondi, a sua discrezione, pronuncerà a voce alta un conto alla rovescia 3-2-1. Al termine del conto tutti i giocatori, contemporaneamente, dovranno indicare con le dita della mano il numero presente sulla Carta Costellazione e corrispondente all'oggetto misterioso (ad esempio mostrare 2 dita serve ad indicare l'oggetto numero 2, tre dita l'oggetto numero 3 e così via).

Per ogni round (I, II o III) ogni giocatore riempie sul segnapunti del round tanti spazi quanti sono i giocatori che hanno indovinato il proprio disegno e quante costellazioni di altri giocatori ha indovinato in quel round. Se tutti i giocatori indovinano l'oggetto rappresentato da un giocatore, quel giocatore riempie anche la casella +1 del round in corso.

Dopodiché i giocatori scartano la carta Costellazione appena usata, mettono le Carte Giocatore nei rispettivi mazzi e le rimescolano, prima di procedere con il prossimo round.



Michela è piuttosto soddisfatta della sua costellazione "pentola", gli altri 3 giocatori riescono tutti ad indovinarla, indicando un 2 con le dita al termine del conto alla rovescia. Riempie dunque i primi 3 spazi sul segnapunti del round, oltre allo spazio +1 per essere riuscita a farsi indovinare da tutti. Dal canto suo Michela indovina solo 2 delle costellazioni degli avversari, riempiendo così anche i 2 spazi successivi. In questo round Michela ha dunque totalizzato 6 penti.

# Fine della Partita

La partita termina alla fine del terzo round di gioco. A questo punto i giocatori contano quante stelle di ogni colore hanno utilizzato per rappresentare le loro costellazioni. Per ciascun colore, il giocatore che ha utilizzato il maggior numero di stelle, segna la casella corrispondente sulla propria plancia, ottenendo così 1 punto aggiuntivo. In caso di parità tutti i giocatori in spareggio ottengono il bonus.

Ciascun giocatore somma i punti ottenuti nel corso dei 3 round di gioco a quelli eventualmente ottenuti per le maggioranze di colore. Il giocatore ad aver totalizzato il maggior numero di punti viene proclamato vincitore. In caso di parità vince il giocatore ad aver riempito il maggior numero di caselle +1, in caso di ulteriore parità vince il giocatore con il maggior numero di caselle maggioranza colorate, se il pareggio persiste la vittoria è condivisa.

1 2 3 4 5 +1  
6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 +1  
6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 +1  
6 7 8 9 10

17

Sommando le caselle riempite nel corso dei tre round Michela ha totalizzato 15 punti. Michela ha inoltre utilizzato il maggior numero di stelle gialle e rosse rispetto al resto dei giocatori. Contrassegna dunque gli spazi corrispondenti sulla sua plancia. Il punteggio finale di Michela è 17.

# Alcune idee per disegnare le Costellazioni

Esempio di Costellazione a forma di Forbici

*Capricornus*

- ★ 1 AEREO
- ★ 2 GIRANDOLA
- ★ 3 **FORBICI**
- ★ 4 AQUILONE
- ★ 5 BARCA A VELA

Esempio di Costellazione a forma di Cane

*Hercules*

- ★ 1 **CANE**
- ★ 2 PIANTA
- ★ 3 VASO
- ★ 4 FINESTRA
- ★ 5 BANCONOTA



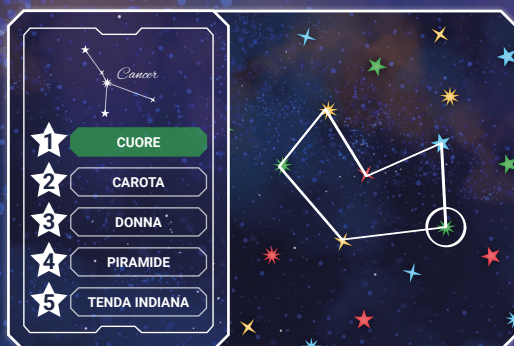
## Esempio di Costellazione a forma di Donna



## Esempio di Costellazione a forma di Piovra



## Esempio di Costellazione a forma di Cuore



## Esempio di Costellazione a forma di Ombrello



## Ringraziamenti dell'Autore

Tutti gli autori incontrati a "IdeaG 2019", gli amici dell'associazione ludica "Zuga remni", Paolo Mori, Martino Chiacchiera, David Spada.

## Riconoscimenti

### Edizioni GateOnGames

[www.gateongames.com](http://www.gateongames.com) - [edizioni@gateongames.com](mailto:edizioni@gateongames.com)

### Autore

Guido Albini

### Illustratore

Roman Kuteynikov

### Sviluppo

Giacomo Maltagliati, Mario Cortese, Margherita Cagnola

### Grafica Digitale

Margherita Cagnola

### Revisione

Mario Cortese, Sollenda Cacini, Giacomo Maltagliati

### Risorse Aggiuntive

Ringraziamo Freepik per il suo fantastico DB di icone!

### Traduzione Internazionale

Thomas Mazzantini

### Playtest

Luca Albini, Grace Grumble, Tiziano Rovai, Margherita Cagnola, Luigi Briganti, Alessandro A. Bendinelli, Sollenda Cacini, Mario Cortese, Giacomo Maltagliati, Associazione Atlantide Giochi Savona, Nicola Troiano, Alberto Salani, Lorenzo Gaggini, Carlo Papi, Alessandro Cacini.

### Ringraziamenti Speciali

Walter Obert, Emanuele Briano, i Gioca Giullari, Fustella Rotante e tutti i giocatori che hanno provato A Sky of Stars in anteprima a Lucca Comics & Games 2019 per i loro preziosi consigli.

### Distribuzione a cura di DungeonDice.it

[www.dungeondice.it](http://www.dungeondice.it)

A Sky of Stars © 2020 GateOnGames



**GO3**  
GATEONGAMES



GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati.  
Tutti i diritti sono riservati.