

# Regolamento



Un gioco di  
*Grégory Grard e Mathieu Roussel*

Illustrato da  
*Naïade*

per 2 giocatori (oppure 4, a squadre),  
dai 10 anni in su,  
della durata di circa 30 minuti.

## Panoramica

*In un futuro molto lontano, il sistema solare è abitato da 3 Fazioni: Umani, Robot e Animod. La civiltà si basa sullo Zenithium, una fonte di energia pulita e rinnovabile, ma la convivenza è difficoltosa. Il vostro obiettivo? Unire i pianeti per ottenere il controllo del Senato!*

## Obiettivo del Gioco

I giocatori lotteranno per ottenere influenza su 5 pianeti: *Mercury (Mercurio)*, *Venus (Venere)*, *Terra, Mars (Marte)* e *Jupiter (Giove)*. Questa influenza è rappresentata da dischetti di diverso colore.

In **Zenith** ci sono 3 condizioni di vittoria:

- **Vittoria assoluta:** Ottenere **3** dischetti Influenza dallo **stesso pianeta**.
- **Vittoria democratica:** Ottenere **4** dischetti Influenza obbligatoriamente da **pianeti diversi**.
- **Vittoria popolare:** Ottenere **5** dischetti Influenza (**da qualsiasi pianeta**).

La partita termina immediatamente non appena un giocatore soddisfa 1 di queste tre condizioni.



# Contenuto ed Elementi di Gioco

**1 plancia Tecnologia**  
(a due lati, composta da 3 sezioni)

Livello / Costo in Zenithium (tra 1 e 5)

Riferimento: S/D - U/O - N/P

Bonus fila

Simboli fazione (Animod 🐾, Umani 🖐️, Robot 🤖)

Caselle segnalino bonus

Caselle di partenza indicatori Tecnologia

**1 plancia**

Caselle segnalino bonus

Caselle carta Agente

**6 indicatori Tecnologia**  
(3 per giocatore, neri o bianchi)

**16 segnalini Zenithium**

**20 dischetti**

4x Mercurio (viola)      4x Venere (arancione)

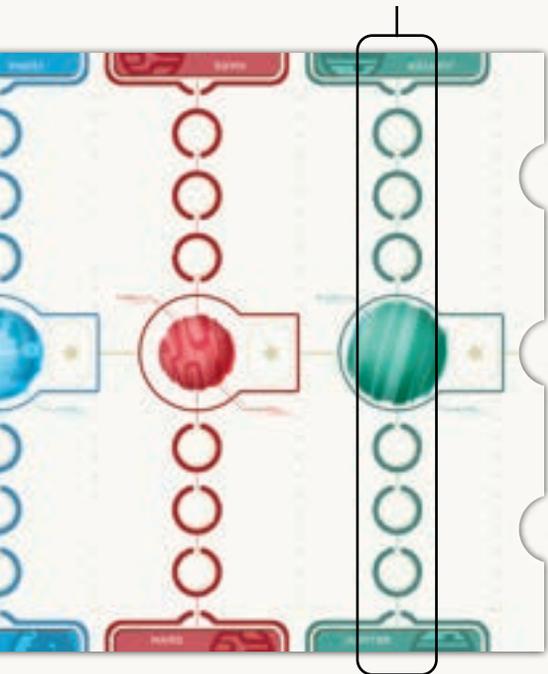
**30 segnalini Credito**  
10x 5 crediti, 13x 3 crediti, 28x 1 credito

**16 segnalini Bonus**

**1 segnalino Badge Leader**  
(Fronte: lato Argento/ Retro: lato Oro)

**la Pianeta**

Traccianti Influenza (x5, uno per Pianeta)



**Influenza**

4x Terra (blu)

4x Marte (rosso)

4x Giove (verde)



2 schede riassuntive



1 descrizione degli effetti

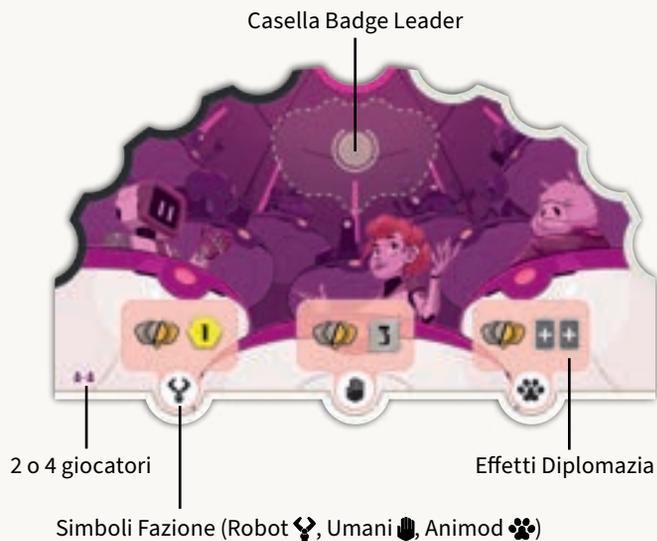


**Nota:**

Questo regolamento spiega una partita per 2 giocatori.  
Per le partite a 4 giocatori, vedere le modifiche a pagina 10.

**1 plancia Diplomazia**

(a due lati: lato per 2 giocatori / lato per 4 giocatori)



2 o 4 giocatori

Effetti Diplomazia

Simboli Fazione (Robot 🤖, Umani 🖐, Animod 🐾)

La plancia Diplomazia è a due lati. Utilizzate un lato per le partite a 2 giocatori e l'altro lato per le partite a 4 giocatori.

**90 carte Agente**

Costo in Crediti  
(tra 1 e 10)

Colore del Pianeta



Simbolo Fazione  
(Robot 🤖,  
Umani 🖐,  
Animod 🐾)

Effetti

# Preparazione

## Plancia Pianeta

Collocate la plancia Pianeta tra voi e il vostro avversario.  
Collocate 1 dischetto Influenza di ciascun colore sulle caselle corrispondenti al centro della plancia.



## Plancia Tecnologia

Assemblate la plancia Tecnologia utilizzando tutte e 3 le sezioni.  
Durante la vostra prima partita, utilizzate la configurazione S.U.N.  
*Durante le partite future, scegliete la configurazione in modo casuale.*

## Indicatori Tecnologia

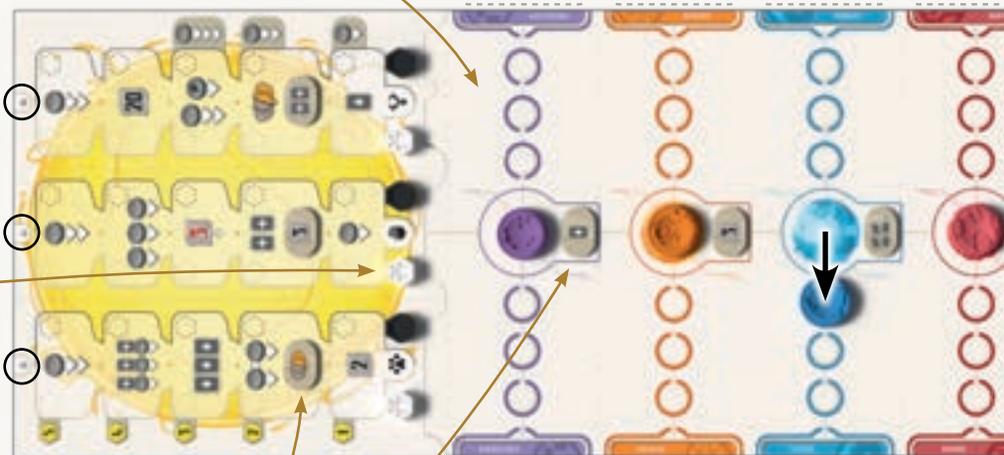
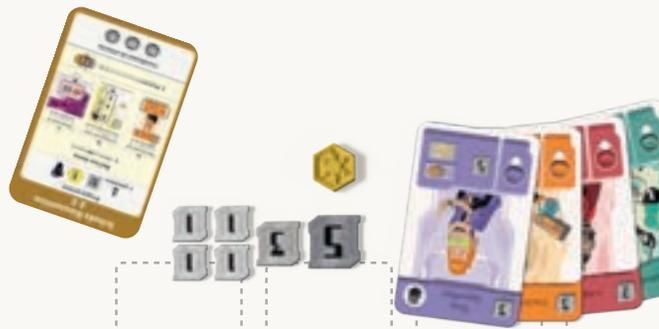
Collocate i 6 indicatori Tecnologia sulle loro caselle di partenza (3 neri, 3 bianchi).



## Segnalini Bonus

Collocate 1 segnalino Bonus, casualmente e a faccia in su, sopra:

- Ognuna delle 3 caselle della plancia Tecnologia;
- Ognuna delle 5 caselle della plancia Pianeta.

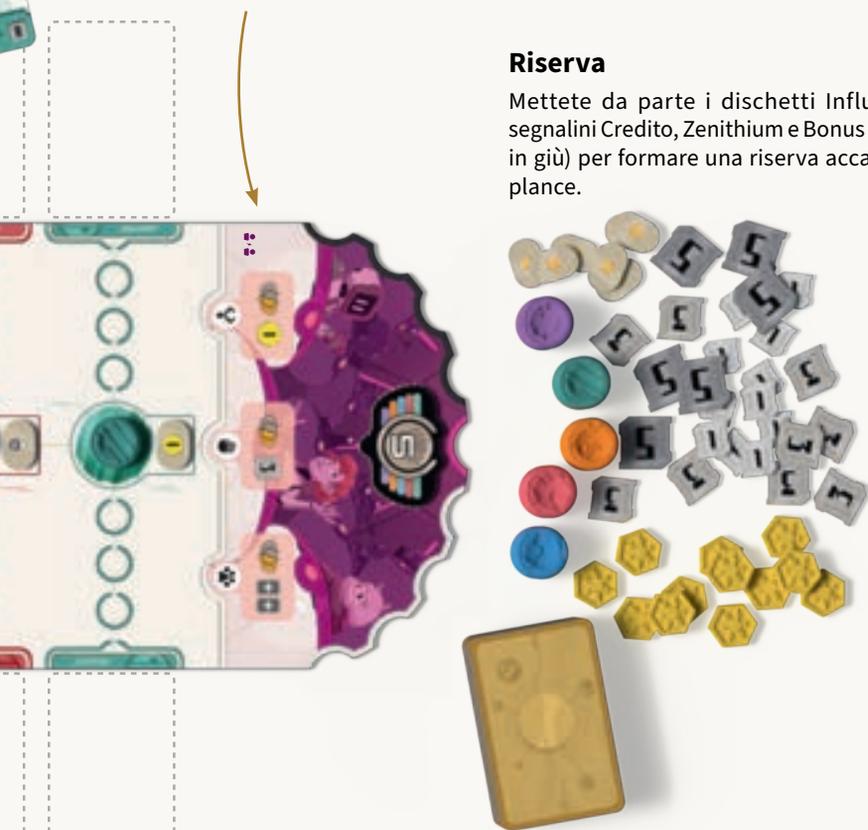


## Plancia Diplomazia

Collocate la plancia Diplomazia sul lato per 2 giocatori, poi collocate il badge Leader sullo spazio dedicato.

## Riserva

Mettete da parte i dischetti Influenza, i segnalini Credito, Zenithium e Bonus (a faccia in giù) per formare una riserva accanto alle plance.



## Ogni giocatore

Ogni giocatore prende **12 Crediti** e **1 Zenithium**.

Mescolate tutte le carte Agente per formare un mazzo.

Ogni giocatore pesca **4 carte Agente** per formare la sua mano di partenza.

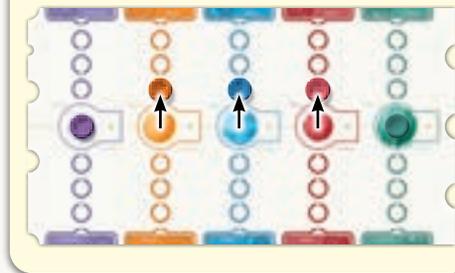


Ogni giocatore prende una scheda riassuntiva casuale, che determina chi giocherà per primo. Chi giocherà per secondo ottiene immediatamente **1 dischetto Influenza Terra** e lo muove di 1 casella verso la sua zona di controllo.

## Consiglio per Nuovi Giocatori

I giocatori esperti possono decidere di dare 2 dischetti Influenza extra all'avversario principiante.

L'avversario principiante gioca per secondo e inizia con 1 dischetto Influenza su Marte e 1 dischetto Influenza su Venere, in aggiunta a quello sulla Terra.



## Formare la Vostra Mano di Partenza

Prima di iniziare la partita, ogni giocatore può decidere di scartare tutta o parte della propria mano (0, 1, 2, 3 oppure 4 carte) e poi pescare lo stesso numero di carte. Ogni giocatore inizia la partita con una mano di 4 carte.

*Consiglio: Durante la vostra prima partita, è consigliato conservare le carte con i costi in Crediti bassi.*

Ogni giocatore dovrebbe tenere segreta la propria mano durante la partita.



## Il Sistema di Influenza

Ogni tracciato Influenza ha 9 caselle:

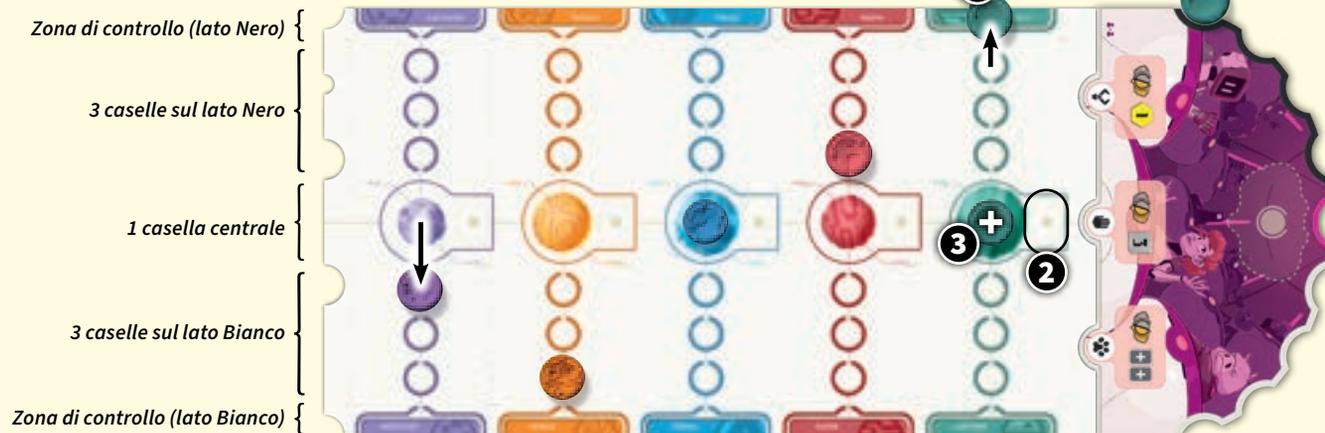
- **1 casella centrale**
- **6 caselle** (3 su ogni lato della casella centrale)
- **2 zone di controllo** (1 per ogni giocatore, sul bordo della plancia)

Durante la partita, i giocatori otterranno Influenza sui 5 pianeti e muoveranno i dischetti su queste caselle. Quando ottenete un'Influenza, muovete il dischetto Influenza del colore corrispondente di 1 casella verso la vostra zona di controllo.



Ogni volta che muovete un dischetto Influenza nella vostra zona di controllo, ottenete quel dischetto.

*Nota: In alcuni casi, un effetto potrebbe permettervi di farvi muovere un dischetto Influenza oltre la vostra zona di controllo. Se ciò accade, perdetevi il movimento extra.*



- 1** Collocate i dischetti Influenza ottenuti in questo modo sul bordo della plancia Diplomazia (in corrispondenza degli incavi). Questo permette a tutti i giocatori di tenere sotto controllo i progressi della partita.
- 2** Quando un giocatore ottiene il 1° dischetto Influenza da un determinato pianeta, applica immediatamente l'effetto del segnalino Bonus corrispondente, poi scarta il segnalino.
- 3** Alla fine del turno del giocatore, collocate un nuovo dischetto Influenza sulla casella centrale. NON sostituite il segnalino Bonus.

# Panoramica del Turno

Chiunque riceva la scheda riassuntiva  gioca per primo. Poi i giocatori si alternano, effettuando i propri turni fino a quando un giocatore non soddisfa 1 delle tre condizioni di vittoria.

Nel vostro turno, dovete:

• **Giocare 1 carta dalla vostra mano per effettuare 1 delle tre azioni seguenti:**

- A. Reclutare un Agente
- B. Sviluppare una Tecnologia
- C. Diventare il Leader

Poi

• **Risolvere i passi Fine del Turno:**

- 1. Rifornire la vostra mano
- 2. Aggiornare la plancia Pianeta



## Carte Agente



**Mobilitare:** Pesca la carta in cima al mazzo e collocala nella colonna del pianeta corrispondente, SENZA applicare i suoi effetti.



**Esiliare:** Scarta l'ultima carta di una colonna.



**Trasferire:** Prendi l'ultima carta dalla colonna di un avversario e collocala nella tua colonna, SENZA applicarne gli effetti.

**Importante:** Quando applichi l'effetto **Esiliare** o **Trasferire**, l'ultima carta si riferisce sempre alla carta aggiunta più di recente a una colonna. Non puoi applicare gli effetti alle carte coperte.

## A. RECLUTARE UN AGENTE

Risolvete i passi seguenti in ordine:

**1. Scegliete una carta Agente** dalla vostra mano e collocatela sul vostro lato della plancia Pianeta, nello slot corrispondente al pianeta dell'Agente. Durante la partita, andrete a formare 5 colonne di carte dello stesso colore, 1 per ogni pianeta.

Per ogni colonna, impilate le carte in modo che la parte superiore di ciascuna carta sia visibile.

**2. Pagate il costo in Crediti** della carta.

**Importante:** Ogni carta precedentemente collocata in questa colonna **riduce il costo in Crediti di 1** (una carta può essere gratuita, ma se il costo dovesse diventare negativo, non ottenete alcun Credito).

I Crediti che avete pagato tornano nella riserva.

**3. Applicare gli effetti** della carta, da sinistra a destra.

Tutte le carte forniscono 1 dischetto Influenza sul pianeta corrispondente, in aggiunta agli altri effetti.



*Esempio: Andrea vuole giocare la carta Nero, quindi effettua l'azione Reclutare un Agente. Questa carta costa 7 Crediti, ma Andrea ha già giocato 2 carte Mercurio sul suo lato della plancia Pianeta. Questo riduce il costo in Crediti a 5 (7-2). Nero gli fornisce 1 Influenza Mercurio e 3 Zenithium (che prende dalla riserva).*

## Segnalini Bonus

Potete ottenere sia segnalini Bonus che sono in gioco (5 sulla plancia Pianeta e 3 sulla plancia Tecnologia), sia quelli situati nella riserva. I segnalini sulle plance sono a faccia in su, mentre quelli nella riserva sono a faccia in giù.

Quando ottenete un segnalino Bonus, applicate immediatamente il suo effetto, poi scartate il segnalino (lasciatelo a faccia in su per distinguerlo da quelli presenti nella riserva).

## B. SVILUPPARE UNA TECNOLOGIA

Risolvete i passi seguenti in ordine:

- 1. Scartate 1 carta** dalla vostra mano per sviluppare una Tecnologia delle Fazioni corrispondenti (Umani 🖐️, Robot 🤖, Animod 🐾).
- 2. Pagate il costo in Zenithium** del livello successivo (1, 2, 3, 4 o 5) della Tecnologia corrispondente.
- 3. Muovete il vostro indicatore Tecnologia** sul livello successivo.
- 4. Applicare gli effetti** del nuovo livello **IN AGGIUNTA** agli effetti dei livelli precedenti sullo stesso tracciato (applicare gli effetti dall'alto verso il basso).

*Nota: Non potete "saltare" un livello. Gli indicatori devono muoversi da un livello a quello successivo per ognuna delle 3 Tecnologie.*

*Esempio: Andrea vuole sviluppare la Tecnologia Robot di Livello 1. Gioca una carta Robot dalla sua mano e paga 1 Zenithium. Applica immediatamente l'effetto di Livello 1. Successivamente, potrà sviluppare le Tecnologie Robot di Livello 2, le Tecnologie Animod di Livello 1 e le Tecnologie Umane di Livello 1.*



### Bonus di Livello 2

Il primo giocatore a raggiungere il Livello 2 di un tracciato Tecnologia ottiene il segnalino Bonus associato. Applica l'effetto, poi scarta il segnalino (dopo aver risolto l'effetto di Livello 2, ma prima di applicare l'effetto di Livello 1).

*Esempio: Andrea ora sta sviluppando la Tecnologia Robot di Livello 2. Gioca una carta Robot dalla sua mano e paga 2 Zenithium. Applica immediatamente l'effetto di Livello 2. Poi, visto che è il primo giocatore a raggiungere questo livello, ottiene il segnalino Bonus sul tracciato (e applica immediatamente l'effetto prima di scartare il segnalino). Infine, applica l'effetto della Tecnologia Robot di Livello 1.*



### Bonus della Fila

- 1** Quando avete sviluppato tutte e tre le Tecnologie di Livello 1, ottenete 1 dischetto Influenza su 1 Pianeta qualsiasi.
- 2** Quando avete sviluppato tutte e tre le Tecnologie di Livello 2, ottenete 2 dischetti Influenza su 1 Pianeta qualsiasi.
- 3** Quando avete sviluppato tutte e tre le Tecnologie di Livello 3, ottenete 3 dischetti Influenza su 1 Pianeta qualsiasi.

Applicate il bonus della fila **DOPO** gli effetti del tracciato.

*Esempio: Nel corso della partita, Andrea ha sviluppato sia la Tecnologia Robot di Livello 2 che la Tecnologia Animod di Livello 1. Ora sviluppa la Tecnologia Umana di Livello 1 e ottiene l'effetto. Questo significa che ha sviluppato tutte e 3 le Tecnologie di Livello 1, quindi ottiene il bonus della fila di Livello 1: 1 dischetto Influenza su 1 Pianeta qualsiasi.*



## C. DIVENTARE IL LEADER

Scartate 1 carta dalla vostra mano per effettuare le azioni Fazione associate (Robot 🤖, Umani 🖐, Animod 🐾).

- Robot 🤖: Prendete il badge Leader e ottenete 1 Zenithium.
- Umani 🖐: Prendete il badge Leader e ottenete 3 Crediti.
- Animod 🐾: Prendete il badge Leader e Mobilitate 2 carte.

*Esempio: Andrea vuole prendere il badge Leader, quindi sceglie l'azione Diventare il Leader. Scarta 1 carta Robot dalla sua mano. Prende 1 Zenithium dalla riserva, poi prende il badge Leader dal suo avversario e lo colloca di fronte a sé, sul lato Argentato.*



### Badge Leader

Il badge Leader mostra il numero di carte (5 o 6) che il detentore può avere nella sua mano alla fine del suo turno. In aggiunta, il badge Leader blocca alcuni effetti delle carte Agente.

Quando ottenete il badge Leader:

- Se non possedete il badge, prendetelo dal vostro avversario e collocatelo sul lato Argentato (5 carte).
- Se possedete già il badge sul lato Argentato, giratelo sul lato Oro (6 carte).
- Se possedete già il badge sul lato Oro, non succede nulla.

*Nota: Alcune carte Agente vi permetteranno di prendere il badge Leader e girarlo immediatamente sul lato Oro.*

## Fine del Turno

### 1. Rifornire la vostra mano

Rifornite la vostra mano come necessario:

- Se non possedete il badge Leader, pescate fino ad avere **4 carte**.
- Se possedete il badge Leader sul lato Argentato, pescate fino ad avere **5 carte**.
- Se possedete il badge Leader sul lato Oro, pescate fino ad avere **6 carte**.



*Nota: Potete avere più carte in mano di quelle concesse (grazie a effetti delle carte Agente). Se ciò accade, conservate tutte le vostre carte; non pescate né scartatene altre.*

### 2. Aggiornare la plancia Pianeta

Se avete ottenuto 1 o più dischetti Influenza, collocate nuovi dischetti Influenza sulle caselle centrali della plancia Pianeta laddove necessario.

## Fine della Partita

La partita termina immediatamente non appena un giocatore soddisfa 1 delle tre condizioni di vittoria.



# Modalità a Squadre per 4 Giocatori (2 VS 2)

Per le partite a 4 giocatori, formate 2 squadre da 2 giocatori. I compagni di squadra si siedono uno accanto all'altro.

## Preparazione

- Utilizzate il lato da 4 giocatori della plancia Diplomazia.
- Distribuite le schede riassuntive, con il lato squadra a faccia in su.
- La squadra che gioca per seconda inizia con 1 dischetto Influenza su Marte e 1 dischetto Influenza su Venere, invece di 1 dischetto Influenza sulla Terra.



## Regole Specifiche

Le risorse (*i Credits e lo Zenithium*), così come il badge Leader, vengono condivise tra i compagni della stessa squadra. Ogni squadra utilizza la propria riserva.

Ogni giocatore ha la propria mano di carte. I giocatori possono parlare liberamente (*riguardo la loro mano o la loro strategia*) davanti ai propri avversari, ma non possono mai mostrare le proprie carte al rispettivo compagno di squadra.

## Panoramica del Turno

Le squadre giocano a turno; entrambi i compagni di squadra giocheranno un turno completo, uno dopo l'altro.

A ogni turno, i compagni di squadra si metteranno d'accordo e sceglieranno quale ordine di turno seguire. Il primo giocatore svolge un intero turno (*Fase Azione e Fase Fine del Turno*), dopodiché il compagno di squadra svolge il suo turno.

*Esempio: Andrea e Serena sono nella stessa squadra ed è il loro turno. Andrea vorrebbe sviluppare la Tecnologia Animod di Livello 3, ma la squadra ha solo 2 Zenithium. Serena sostiene che può ottenere gli Zenithium mancanti. Entrambi i compagni di squadra convengono che dovrebbe giocare lei per prima. La sua azione Reclutare un Agente le permette di ottenere almeno 1 Zenithium. Serena termina il suo turno rifornendo la propria mano. Poi, Andrea inizia il suo turno e può effettuare l'azione Sviluppare una Tecnologia utilizzando lo Zenithium che la sua compagna di squadra ha appena ottenuto.*

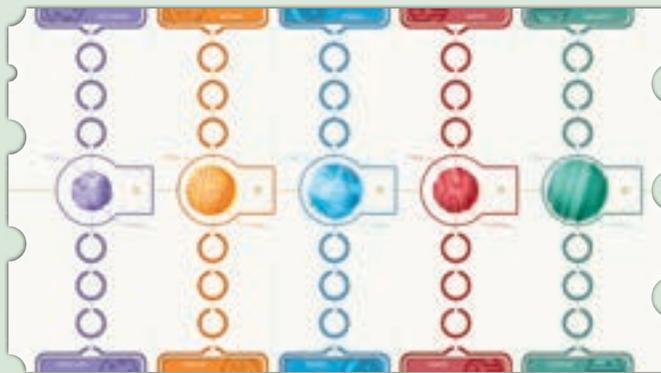
Le azioni Reclutare un Agente e Diventare il Leader vengono modificate come segue:

## A. Reclutare un Agente su un Pianeta Autorizzato

Il compagno di squadra seduto accanto alla plancia Tecnologia può Reclutare un Agente SOLO sui 3 pianeti seguenti: **Mercurio, Venere e Terra**.

Il compagno di squadra seduto accanto alla plancia Diplomazia può Reclutare un Agente SOLO sui 3 pianeti seguenti: **Terra, Marte e Giove**.

*Chiarimento: Questa restrizione si applica solo all'azione Reclutare un Agente. Entrambi i compagni di squadra possono utilizzare una qualsiasi delle loro carte Agente per effettuare l'azione Sviluppare una Tecnologia e Diventare il Leader.*



Zona d'azione del 1° compagno di squadra

Zona d'azione del 2° compagno di squadra

## B. Diventare un Leader e Dare Carte Agente

Quando un compagno di squadra effettua l'azione Diventare un Leader, può, in aggiunta agli effetti standard, dare fino a 2 carte della propria mano al proprio compagno di squadra.

*Esempio: Andrea e Serena sono nella stessa squadra. Andrea svolge il suo turno, seguito da quello di Serena. Nel suo turno Serena prende il badge Leader e decide di dare 1 carta ad Andrea. Alla fine del suo turno, Serena rifornisce la sua mano fino a 5 carte, visto che ha il badge Leader sul lato Argento. Tuttavia, Andrea, nel suo turno, rifornisce la sua mano solo fino a 4 carte. Nel prossimo turno, se la squadra sarà ancora in possesso del badge Leader, entrambi beneficeranno dell'effetto quando sarà il momento di rifornire la mano.*



## F.A.Q.

**Q: Cosa succede se il mazzo di carte Agente / la riserva di segnalini Bonus è vuota?**

Si mescolano gli scarti per creare un nuovo mazzo/riserva.

**Q: I segnalini Bonus sulla plancia vengono sostituiti?**

No. Non si sostituiscono mai, indipendentemente da come sono stati rimossi dalla plancia.

**Q: Durante l'azione Reclutare un Agente, la carta giocata può essere bersagliata dai suoi stessi effetti?**

Sì. Prima si gioca una carta, POI si applicano i suoi effetti.

**Q: Quando ottengo un dischetto Influenza, devo scartare le carte nella colonna corrispondente?**

No. Scarti carte solo se un effetto ti dice di farlo.

**Q: Ho ottenuto 2 Influenza su un pianeta il cui dischetto si trova attualmente sulla casella più vicina alla mia zona di controllo. Posso ottenere questo dischetto Influenza e poi ottenere la restante Influenza applicandola sul dischetto Influenza appena collocato?**

No. Collochi il nuovo dischetto Influenza sulla casella centrale alla fine del tuo turno. In questo caso, perdi la seconda Influenza.

**Q: Cosa succede se non posso applicare uno o più effetti?**

Ignora qualsiasi effetto che non puoi applicare.

**Q: Durante il mio turno, posso far ottenere un dischetto Influenza al mio avversario utilizzando carte Agente?**

Sì. Inoltre, se questo fa sì che il tuo avversario ottenga il segnalino Bonus sul pianeta in questione, l'avversario applica immediatamente l'effetto del segnalino Bonus, poi scarta il segnalino.

**Q: Gli effetti delle carte H3RB3RT e L0V3CR4FT mi permettono di Esiliare più carte Agente per ottenere Influenza/Zenithium. Devo per forza Esiliare una carta di ogni colore?**

No. Puoi applicare l'effetto per intero o solo in parte.

**Q: Cosa succede se devo prendere una risorsa dell'avversario, ma lui non ne ha?**

Nei rari casi in cui non dovessi disporre di un componente (dischetto Influenza, Crediti, Zenithium), puoi prenderlo in sostituzione dalla riserva.

*Nota: Nel raro caso in cui manchi un componente (dischetto Influenza, Crediti, Zenithium), utilizzate un componente sostitutivo a vostra scelta per completare la riserva.*



## Riconoscimenti e Ringraziamenti

**ZENITH** è un gioco pubblicato da **PlayPunk**  
Rue Saint-Léonard, 511  
4000 Liège, Belgio

Design del gioco: **Grégory Grard e Mathieu Roussel**  
Sviluppo e pubblicazione: **Antoine Bauza e Thomas Provoost**

Illustrazioni: **Naiade**

Progetto grafico: **Alexis Vanmeerbeeck**

Modelli 3D: **3D ZeBlate**

Produzione: **Gabriel Durnerin**

Programmazione BoardGameArena: **Fabien Riffaud**

Correzione di bozze: **Bruno Goubé**

### Edizione Italiana

Traduzione: **Denise Venanzetti**

Revisione: **Sara Conato, Silvia Paganelli**

Direzione Editoriale: **Massimo Bianchini**

**Un ringraziamento speciale ai nostri playtester:** Anna, Séverine, il BAR, Poule, Jaron, Gui, Amandine, il team della Ludothèque du Rouvray, Samouel, Fred, Guili, Richie, James, Lucas, Layla, François, Stéphanie, Ludo, Marie, Solène, Antoine, Tom, Willy, Paul, Mickaël, Gastard, Manu, Panpan, Seb, Paco, Quentin, Jerem, Tonyo, Camille, Chouchou, Mélissa, Romain e Nathan alla Luck, Alison, Antoine, Vince, Angélique, Messire 76, Nico, Thomas, Marie, Luc, Millou, Joseph, Clément, Esteban, Albertine, Gautier, Philippe Keyaerts, Stéphane Gobert e i membri di Repos du Guerrier and the Cafetière. Thomas desidera inoltre ringraziare gli eccezionali membri della "Police des Jeux", Xav e Fred, Jeux-Yves, tutti i membri dei Belgoludiques e My's WE, Elise e Quentin "Thunder Road" Laroche.



I dischetti Influenza, i segnalini Zenithium e gli indicatori Tecnologia sono prodotti in Germania, con materiali riciclati al 100% (di cui l'80% è legno) grazie alla tecnologia RE-Wood.

