

KEPLER 3042

Partiamo alla scoperta di lontani pianeti da colonizzare



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 19/03/2025. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

La scatola di [Kepler 3042](#) che stiamo per esaminare è la nuova edizione (edita da [GateOnGames](#)) di un gioco uscito inizialmente nell'ormai lontano 2016 (pubblicato da Placentia Games e Post Scriptum) e che, purtroppo, all'epoca ci era sfuggito.

Dedicato a 1-4 giocatori di 14 anni o più, tiene tutti impegnati per 90-120 minuti (ma aggiungete almeno 30 minuti per le prime due partite di prova) viaggiando fra le stelle, alla conquista di nuovi pianeti.

Si tratta di un gioco sul futuro della Terra, quando la tecnologia spaziale sarà talmente avanzata da permettere alle astronavi di raggiungere stelle lontane e colonizzare i loro pianeti. La meccanica di base utilizzata è un misto di “piazamento lavoratori”, “esplorazione”, “scambio risorse”, ecc. ma, come vedremo, fatto in maniera originale.

Unboxing



Foto 1 – I componenti del gioco.

La scatola di **Kepler 3042** contiene un tabellone, dallo sfondo “blu notte stellata”, sul quale è stata sovrainposta una griglia di esagoni (per il movimento delle astronavi) e disegnate delle stelle: al centro c'è il Sole, da cui partiranno le nostre prime astronavi.

Ci sono poi 3 plance per giocatore (Azioni, Tecnologia e Sommario Pianeti), 3 mazzi di carte, una manciata di cubetti colorati (le risorse), un set di pedine di vario tipo (per i giocatori) e una fustella di cartone robusto dalla quale estraiamo le tessere Pianeti, Miniere, Obiettivi Coloniali, Tecnologia, Colonie e un'astronave, ad indicare il primo giocatore.

Materiali robusti ed essenziali: a nostro avviso non occorre neppure proteggere le carte con bustine trasparenti perché non saranno manipolate in maniera “pericolosa”.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Tavolo pronto per una partita a quattro giocatori.

Per prima cosa assicuratevi di avere un tavolo abbastanza grande su cui posare mappa e plance, tenendo però un po' di spazio libero per le carte dei pianeti da aggiungere in seguito: piazzate il tabellone al centro e depositate adiacenti alle stelle (casualmente e coperti) i 28 pianeti, facendo attenzione che non ce ne siano mai due che si tocchino.

Un mazzo di carte “Pianeta” viene messo nell’apposita casella sul tabellone in ordine di numero (dall’1 al 28): esse verranno prelevate durante la partita in caso di colonizzazione: notare che su ogni Pianeta è stampato lo stesso numero della carta corrispondente.

Tutti prendono:

- (a) - una plancia Tecnologia, mettendo un dischetto del loro colore su ognuno dei cinque tracciati;
- (b) - una plancia delle Azioni (con un marcatore del loro colore sulla casella “Terraforming”);
- (c) - una carta Terra con lo stesso colore dei segnalini;
- (d) - una carta “Obiettivo” (da tenere nascosta);

(e) – una carta Sommario.

Tutti ricevono anche 17 cubetti “Risorsa” che rimarranno di loro proprietà per tutta la durata del gioco, e verranno utilizzati e recuperati durante le diverse operazioni: nessun cubetto sarà aggiunto a questa dotazione nel corso della partita.



Foto 3 – La postazione di un giocatore al Setup.

Di quei cubetti ne dobbiamo mettere 4 bianchi (Materia), 4 arancioni (Energia) e 3 neri (Antimateria) sul “Deposito” (in basso a sinistra nella Plancia Azioni, come si vede nella foto 3 qui sopra) mentre gli ultimi 6 (3 bianchi e 3 arancioni) sono sistemati sulla carta “Terra”.

Prima di iniziare una partita a **Kepler 3042** tutti fanno avanzare di uno spazio due dischetti su altrettanti tracciati della plancia Tecnologia (la vedete a destra, nella foto, prima dell’avanzamento).

È quasi obbligatorio muovere il dischetto della velocità (tracciato I) nella prima casella per permettere alle proprie astronavi di muovere di un esagono a turno (in attesa di aumentare la loro velocità), ma prima di spostare il secondo dischetto date di nuovo un’occhiata al vostro Obiettivo (che vi servirà da “guida” nelle prime fasi del gioco) e decidete di conseguenza.

Il Gioco

Scegliete il Primo Giocatore e assegnategli la tessera “Astronave”. Ora tutto è pronto per il lancio delle prime navette spaziali, ma prima di farlo diamo un’occhiatina preliminare al tabellone.



Foto 4 – Tabellone al setup in una partita a quattro.

Come potete vedere dalla Foto 4 qui sopra, lo spazio che i nostri astronauti dovranno esplorare è diviso in tre zone:

(a) – Corto Raggio: si tratta della zona a forma di esagono che circonda il Sole (sul centro-destra della mappa): tutti i Pianeti piazzati in quest'area vengono rivelati prima di iniziare a giocare (mentre gli altri rimangono anonimi).

(b) – Medio Raggio: tutta la parte del tabellone che circonda il Corto Raggio. Il disco scuro con bordo bianco che vedete al centro di quest'area è un "Buco Nero" (le regole lo indicano come Sagittarius A*).

(c) – Lungo Raggio: la parte di sinistra della Mappa, oltre quella bordatura bianca che vedete nella foto.

In basso si sono anche tre tracciati: uno grigio (che indica il passaggio dei turni, 16 in tutto), uno rosa (Colonizzazione) e uno azzurro (Tecnologia): i giocatori posizionano uno dei loro dischetti davanti agli ultimi due tracciati, mentre sul primo si mette il dischetto bianco in dotazione.

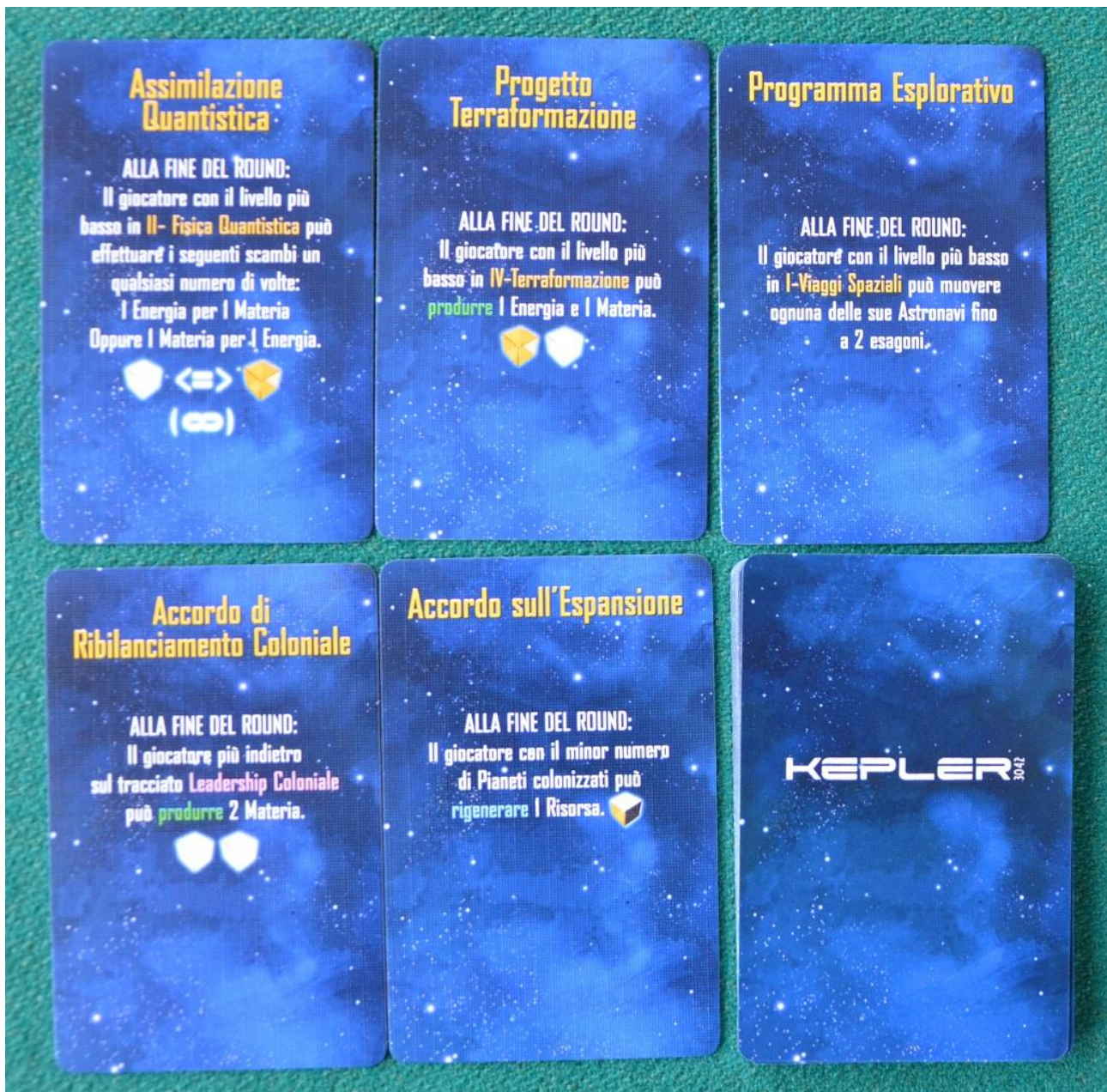


Foto 5 – Esempio di carte “Progresso”.

Il Primo Giocatore di **Kepler 3042** gira la carta più in alto nel mazzo “Progresso” (sono 16, una per ogni turno di gioco) e ne legge ad alta voce il contenuto: si tratta di indicazioni che entrano in vigore alla fine del round e che, normalmente, “premiato” i giocatori che hanno rispettato certe caratteristiche. Saperlo all’inizio del turno permette di regolarsi per ottenerne il bonus.

Così, per fare un esempio, la carta in alto a destra permette di muovere le astronavi di due caselle al giocatore (o ai giocatori) che si trova all’ultimo posto nel tracciato “I” della plancia Tecnologia (Viaggi Spaziali); la carta in basso a sinistra permette al giocatore più indietro nel tracciato Rosa (colonizzazione) di produrre due cubetti bianchi (Materia); ecc.

Prima di procedere oltre è necessario chiarire un concetto “base”: le risorse vengono “spese” raccogliendole dai Pianeti e mettendole nel Deposito della propria plancia. All’inizio ne abbiamo a disposizione solo 6, tutte sulla Terra, ma in seguito i Pianeti colonizzati produrranno altre risorse che verranno SEMPRE prelevate dal Deposito: se questo è vuoto ... niente risorse. C’è una sola eccezione: se un giocatore esegue azioni “Secondarie” (ne parliamo fra un attimo) deve “bruciare”

dei cubetti, depositandoli in una casella chiamata “Pozzo di Clausius” (lo vedete in alto a destra nella Foto 6 qui sotto) e qui restano bloccati finché non vengono “rigenerati”, operazione abbastanza difficile da realizzare.



Foto 6 – La plancia “Azioni” dei giocatori.

È arrivato il momento di dare un’occhiata alle 9 azioni possibili in **Kepler 3042**, procedendo in ordine dall’alto in basso e da sinistra a destra (Foto 6):

- (1) – Missioni Spaziali: qui possiamo costruire una o più astronavi, pagando 1 Materia e 1 Energia per ognuna. Esse saranno piazzate adiacenti ad uno dei pianeti colonizzati dal giocatore (inizialmente tutti partiranno dal Sole).
- (2) – Insediamento Coloniale: se un’astronave ha raggiunto un Pianeta, questo può essere colonizzato semplicemente riportando l’astronave nella propria riserva (e potrà essere ricostruita in seguito) e prelevando la carta che ha lo stesso numero, mettendola davanti alla nostra postazione.
- (3) – Sviluppo Tecnologico: questa è un’azione importante perché permette di avanzare su uno o più tracciati Tecnologia (basta avere su Terra o Pianeti le risorse necessarie) e migliorare così i diversi parametri.



Foto 7 – La plancia “Tecnologia” ha cinque tracciati, e ognuno permette di migliorare qualche parametro per permettere di giocare azioni più potenti.

(4) – Propulsione Stellare: permette di muovere una o più astronavi di 1-3-6-9 esagoni in base al livello raggiunto sul tracciato “I” delle Tecnologie (casella 2, 3, 4 o 5).

(5) – Terraformare: con questa azione si possono migliorare le condizioni di vita sui diversi pianeti, ottenendo anche dei Punti Vittoria (PV), come vedremo più avanti.

(6) – Mappatura Galattica: serve a rivelare 4 nuovi Pianeti (girando a faccia in su le tessere sul tabellone) e a guadagnare anche un punto Colonizzazione (rosa) o Tecnologia (azzurro).

(7) – Accumulo Energetico: permette di spostare 2-4-6-7 cubetti arancioni dal Deposito ai Pianeti, sempre in base al livello raggiunto sul tracciato “III” (Sviluppi Energetici).

(8) – Sfruttamento Planetario: possiamo far produrre 1 o 2 Pianeti (fra quelli già colonizzati, Terra esclusa) in base al livello tecnologico raggiunto sul tracciato “IV” (Terraformazione).

(9) – Generazione Antimateria: ci consente di produrre 1-2-3 cubetti neri (Antimateria) in base al livello raggiunto sul tracciato tecnologico “V” (Scienza dell’Antimateria).



Foto 8 – La postazione di un giocatore durante la partita: notate sulla sinistra gli avanzamenti da lui effettuati sui tracciati tecnologici.

Ogni volta eseguita un'azione Principale (le 9 che vi abbiamo appena spiegato) le regole di **Kepler 3042** ci permettono di aggiungere 1 o 2 Azioni Secondarie. Se tornate per un attimo alla Foto 6 (Plancia delle Azioni) potete vedere che sopra ogni colonna e a destra di ogni riga ci sono delle icone: il giocatore può scegliere di eseguire anche le azioni secondarie indicate sopra e a fianco della casella in cui ha piazzato il suo marcatore, spendendo un cubetto per ognuna di esse (da spostare sul Pozzo di Clausius).

Se, per esempio, ha scelto “Missioni Spaziali”, dopo aver costruito una o più astronavi il giocatore può riceverne una gratis spostando un cubetto da qualsiasi Pianeta (non dal Deposito) al Pozzo e sfruttando l'icona in alto (un'astronave nera): spendendo un secondo cubetto potrebbe attivare anche l'icona a destra e avanzare di una casella sul tracciato “Colonizzazione” (rosa).

Consiglio: non esagerate con le azioni secondarie se non volete restare senza un numero sufficiente di cubetti: spenderne da 1 a 3 per azioni importanti (soprattutto all'inizio) può andare, ma oltre quella cifra può diventare pericoloso.



Foto 9 – Alcuni esempi di carte Pianeta: in alto quelli semplicemente Colonizzati, mentre in basso vediamo quelli Terraformati.

Abbiamo parlato più volte dei Pianeti di **Kepler 3042** e della loro gestione: è arrivato il momento di conoscerli meglio, con l'aiuto della Foto 9 qui sopra, sapendo che ci sono 5 diversi tipi di pianeti: Oceanico (colore blu), Roccioso (rosso), Super Terra (grigio), Gassoso (giallo) e Alieno (verde).

Quando ritiriamo un'Astronave da un pianeta dobbiamo mettere uno dei nostri 5 dischetti su quella tessera (ad indicare che ne siamo i proprietari) e recuperare la carta con lo stesso numero, piazzandola davanti alla nostra postazione: quella carta indica che abbiamo "colonizzato" il Pianeta, il quale, da questo momento in poi, potrà produrre le risorse indicate (prelevandole dal Deposito) ad ogni azione "Sfruttamento Planetario".

Così il pianeta n° 1 (In alto a sinistra) è del tipo Oceanico (blu) e produce 1 cubetto Energia (arancione), mentre il pianeta 18 (giallo) darà 1 arancione e 2 bianchi ed il 25 (verde) potrà produrre un cubetto Antimateria (nero).



Foto 10 – Dettaglio del tabellone durante una partita, con alcune astronavi che si stanno avvicinando a dei pianeti ancora inesplorati: notare i dischetti (gialli, verde e rosso) che mostrano i pianeti già colonizzati dai giocatori.

Nella parte inferiore di ogni carta colonizzata è indicata la spesa per “Terraformare” quel pianeta: un cubetto bianco per Hubble Blu (in alto a sinistra), 3 arancioni e 1 bianco per quello giallo (n° 18), 1 nero e 2 arancioni per il verde (n° 25), ecc.

Se scegliamo l’azione “Terraformare” e paghiamo quanto richiesto dalla carta possiamo girarla sul retro, dove, oltre ad una produzione più alta, ci sono anche dei PV (icone gialle in fondo alla carta) da aggiungere al nostro totale a fine gioco.

Nel corso della partita a **Kepler 3042** riceveremo anche delle ricompense che ci permetteranno di fare avanzare i nostri segnalini sui tracciati della Colonizzazione (rosa) e Tecnologia (azzurro) stampati nella parte bassa del tabellone (vedere Foto 11 qui sotto).

Durante questi spostamenti, passando davanti ad alcune caselle riceveremo alcuni bonus: cubetti bianchi (tracciato rosa) o arancioni (tracciato azzurro), tessere colonizzazione (rosa) e/o Tecnologia (azzurre). Questo ci permetterà di fare dei PV extra a fine partita: nel nostro esempio il giocatore verde riceverebbe 4 PV extra (3 per il rosa e 1 per l’azzurro), così come il giallo e il rosso.



Foto 11 – I Tracciati Colonizzazione a Tecnologia al termine di una partita.

Il gioco termina quando il dischetto dei turni (bianco) arriva sulla casella 16 e tutti hanno eseguito la loro ultima azione: non resta che calcolare il punteggio finale, considerando vari parametri, fra i quali il numero, il tipo e la posizione dei pianeti colonizzati, il valore in PV di quelli terraformati, la posizione sui tracciati rosa e azzurro, certe risorse, ecc. Chi ottiene il totale più alto vince.

Qualche considerazione e suggerimento

La prima volta che vi siederete al tavolo di **Kepler 3042** non avrete la minima idea di come cominciare a giocare e quale azione scegliere per prima, viste le diverse possibilità che il gioco offre, per cui vi consigliamo caldamente di leggere attentamente le condizioni indicate sull'Obiettivo che vi è stato assegnato.

Normalmente si tratta di colonizzare certi pianeti, di terraformarne almeno uno di un certo tipo, di avanzare su un tracciato (rosa o blu) o di raggiungere certe tecnologie.

Queste richieste vi suggeriranno anche la strategia di base, ma voi sarete liberi, in seguito, di fare anche altro.



Foto 12 – Situazione sul tabellone al termine di un'altra partita: notare l'avanzamento sui tracciati Colonizzazione e Tecnologia.

Terraformare i Pianeti più importanti (partendo dal n° 11 e fino al n° 24) vi farà ottenere 3-4 PV per ciascuno, quindi sarebbe senz'altro meglio cercare di colonizzarne almeno 3 o 4 e, prima di cercarne altri, terraformare quelli per mettere “fieno in cascina”.

Gli ultimi 4 Pianeti (25-26-27-28, tutti verdi) sono “Alieni” e non possono essere colonizzati se non si è prima raggiunto il livello 4 o 5 del tracciato tecnologico “V” (Scienza dell'Antimateria): la loro terraformazione vi farà ottenere 5 PV.

Non ne abbiamo parlato nella descrizione per non appesantire troppo il testo, ma ogni Pianeta ha un livello di “Terraformazione” che varia da “1” a “4”: questo significa che bisogna avanzare sul tracciato tecnologico “IV” per potere eseguire questa azione con pianeti via via sempre più esigenti.

Cominciate per tempo ad investire su questo tracciato, magari colonizzando appena possibile i pianeti che vi interessano per terraformarli poi tutti negli ultimi turni.



Foto 13 – La scatola di Kepler 3042.

Una delle scelte più difficili da effettuare è su quale pista tecnologica avanzare e in che ordine farlo: normalmente quasi tutti i nostri giocatori hanno iniziato da “Viaggi Spaziali (tracciato “I”) per avere la possibilità di muovere subito (seppure molto piano) le loro astronavi, ma quale scegliere come secondo avanzamento gratuito?

La nostra preferenza va al tracciato “IV” perché dà due vantaggi: per prima cosa si potrà usare l’azione produrre (su 1 o 2 pianeti, a seconda del livello raggiunto) e per seconda avanzerete nel livello di terraformazione vero e proprio: è praticamente “obbligatorio arrivare al quinto (e ultimo) livello se vorrete valorizzare i Pianeti dal “21” in su.

Le regole di **Kepler 3042** ci offrono anche la possibilità di giocare in Solitario: basta leggere un paio di pagine e prepararsi ad effettuare una vera e propria “Campagna”, concatenando partite successive ed usando diversi livelli di difficoltà. Al momento in cui scriviamo queste note abbiamo effettuato soltanto partite con 3 o 4 partecipanti, ma siamo decisi a provare anche queste Campagne: vi informeremo sulle nostre conclusioni appena possibile.

Commento finale

Confessiamo di non essere dei fan della Fantascienza, quindi trovereste nella nostra libreria pochissimi libri sull’argomento (a parte Asimov e pochissimi altri autori), mentre nella videoteca scoprireste solo i sei film di “Guerre Stellari”. Quindi è sempre con una certa “precauzione” che ci accostiamo ad un gioco da tavolo su questo argomento: tuttavia dobbiamo ammettere che **Kepler 3042**, dopo aver giocato la prima partita, ci ha convinti a riproporlo ancora ed ancora.

L'ambientazione è indovinata e questo aiuta, nel gioco, a fare le scelte giuste e a gustarci l'aspetto visivo sulla mappa: il livello di complessità è abbastanza alto, dato che si tratta di un titolo per giocatori esperti, e impegna per un paio d'ore i neuroni dei partecipanti, soprattutto negli ultimi 4-5 turni, quando c'è la necessità di avanzare un po' dappertutto per fare punti e bisogna fare delle scelte da cui non si potrà tornare indietro.

Questo significa che **Kepler 3042** ci è piaciuto: purtroppo non siamo in grado di dirvi cosa è cambiato rispetto alla prima edizione perché non abbiamo avuto accesso ad una di quelle scatole, ma chi ancora non lo conosce ed apprezza i giochi un po' impegnativi qui troverà pane per i suoi denti.

Per facilitare la presentazione del gioco e la spiegazione ai tavoli test anche stavolta abbiamo preparato una tabella riassuntiva con la sequenza di gioco, tutte le azioni e vari dettagli utili che normalmente sottolineiamo ai nuovi giocatori perché sappiano orientarsi fin dall'inizio: ne troverete copia sul sito Big Cream a [questo link](#).

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