

KOSMONAVTS



REGLAS DEL JUEGO

Para 2-4 jugadores > 8 años en adelante - 60 minutos > Diseñadores del juego: Yury Yamshchikov y Nadezhda Penkrat

★ INTRODUCCIÓN

Estás a punto de comenzar una carrera alrededor del Sistema Solar que te dejará sin aliento. Intenta visitar todos los planetas y regresa a la Tierra antes que tus contrincantes. Planifica cuidadosamente los movimientos de tu nave para aproximarte a los planetas y lograr un aterrizaje perfecto. Demasiada velocidad o un error de cálculo en tu trayectoria y te arriesgarás a tener que ser rescatado.

★ OBJETIVO DEL JUEGO

Los jugadores comienzan la carrera desde el planeta Tierra. El objetivo consiste en obtener la mayor cantidad de Puntos de Victoria (PV) siendo el primero en visitar todos los planetas del Sistema Solar MENOS UNO y volver a la Tierra. Además de intentar ser los primeros en la carrera espacial, los jugadores recibirán cartas especiales de Misión que les otorgarán puntos de victoria adicionales al final de la partida.

NOTA:
En lo que respecta al juego, se aplican las mismas reglas tanto para los planetas como para el cometa. En los casos en los que se mencionen únicamente a los "planetas" las mismas reglas también se aplican al cometa.

COMPONENTES

Este libretto de reglas
1 tablero de juego



4 tableros personales
para los jugadores



1 ficha de instructor



48 cubos de combustible



16 cubos de hipercombustible



12 cubos de escudo de energía

Si es tu primera partida,
coloca las pegatinas en las fichas de
cometa y las fichas de nave espacial.

1 Hoja de pegatinas



4 fichas de nave espacial



9 fichas de planeta



4 fichas de jugador



30 Cartas de evento



8 Cartas de Misión 1



4 cartas
de Misión 2 Alfa



4 cartas
de Misión 2 Beta



36 marcadores de aterrizaje
4 por cada planeta/cometa

★ PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

En el tablero están representadas las órbitas de los planetas del sistema solar y del cometa Halley. Cada órbita tiene unos espacios a lo largo de los cuáles se mueven los planetas. Tanto el cometa como cada uno de los planetas poseen su propio color, que coincide con el color de su órbita.

En cada esquina del tablero hay una rosa de los vientos para cada uno de los jugadores.



La ficha de Saturno.

1. Mezcla las fichas de cometa y planetas y distribúyelas entre los jugadores. Comenzando por el jugador más joven y continuando en el sentido de las agujas del reloj, se colocan en cualquiera de los espacios marcados de la órbita del color correspondiente, una cada vez y repitiendo este proceso hasta que todas las fichas están colocadas en el tablero.



La ficha del cometa Halley.



2. Cada jugador escoge el color de su nave y la coloca en la Tierra. Las fichas de nave espacial que no se usen se devuelven a la caja.



3. Uno de los jugadores, elegido al azar, recibe la ficha de instructor.

KOSMONAVTS

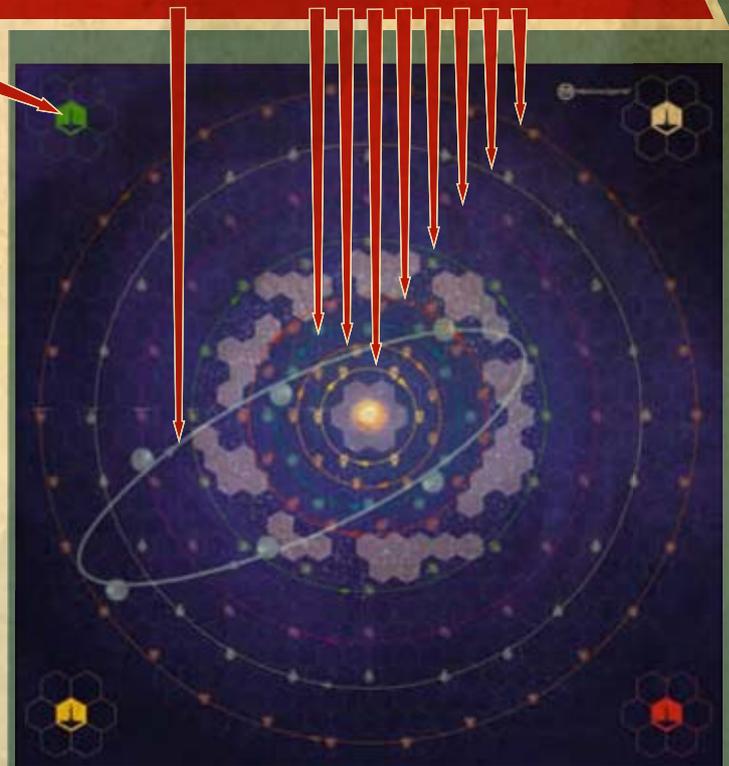
3. Uno de los jugadores, elegido al azar, recibe la ficha de instructor.

4. Coloca los marcadores de aterrizaje formando una pila separados por color cerca del tablero. La ficha con el número 1 se coloca en la parte inferior de la pila y la ficha de valor 4 en la parte superior. Nota: todos los marcadores de aterrizaje de la Tierra (de color azul) tienen el mismo valor de 2 PV.

5. Baraja las cartas de evento y coloca tres de ellas boca arriba. Las cartas de evento restantes se colocan boca abajo formando un mazo de robo.

6. Cada jugador coge un tablero personal en el que ha de colocar 3 cubos de escudo de energía (de color gris), 1 cubo de hipercombustible (de color rojo) y 9 cubos de combustible (de color amarillo). El resto de cubos se colocan junto al tablero formando un suministro general.

7. Coge las cartas de misión y sepáralas en tres mazos diferentes: cartas de Misión 1, cartas de Misión 2 Alfa y Cartas de Misión 2 Beta. Baraja cada mazo por separado y reparte una carta de cada uno de ellos a cada jugador. No muestres estas cartas de misión al resto de jugadores.



Cada jugador debe colocar su ficha de jugador sobre el espacio del marcador de aterrizaje de la Tierra.



Los marcadores de aterrizaje que se obtienen durante la partida se colocan aquí.



Su tanque de combustible puede contener 10 Combustible.

Su nave espacial puede tener 3 escudos de energía.



Si la carta de Misión 1 muestra el mismo planeta que una de las cartas de Misión 2 (ya sea Alfa o Beta), los jugadores deben descartarla y robar otra del mazo hasta obtener una carta de Misión 1 que muestre un planeta diferente a cualquiera de los que muestren las otras cartas de Misión 2. Al final de la partida, los jugadores reciben 2 PV si completan su carta de Misión 1 y 4 PV por cada carta de Misión 2 que logren completar.

★ COMIENZA LA PRIMERA RONDA! BUENA SUERTE!

Kosmonauts se juega en una serie de rondas. Cada ronda se divide en 4 fases, que se juegan en este orden:

 <p>1</p>	 <p>2</p>	 <p>3</p>	 <p>4</p>
<p>FASE DE CARTA DE EVENTO</p> <p><i>Ver página 3</i></p> <p><i>Esta fase se salta en la primera ronda de la partida.</i></p> <p>El jugador que posee la ficha de instructor escoge una carta de evento. La carta afecta a todos los jugadores (incluyendo al instructor actual).</p>	<p>FASE DE ORDEN</p> <p><i>Ver página 4</i></p> <p>Cada jugador puede colocar hasta un máximo de 3 cubos de combustible (o hipercombustible) en su rosa de los vientos.</p> <p>Los jugadores que hubiesen aterrizado en un planeta o el cometa dejan su ficha de jugador en el centro de su rosa de los vientos.</p>	<p>FASE DE VUELO O REPOSTAJE</p> <p><i>Ver página 5</i></p> <p>Cada jugador mueve su nave dependiendo del combustible situado en su rosa de los vientos.</p> <p>Los jugadores que estuviesen situados en un planeta o cometa pueden repostar sus naves espaciales.</p>	<p>FASE DE MOVIMIENTO DE PLANETA</p> <p><i>Ver página 7</i></p> <p>El jugador que posea la ficha de instructor mueve cada uno de los planetas y el cometa a lo largo de su órbita.</p> <p>Tras ello, el jugador entrega la ficha de instructor al jugador situado a su izquierda.</p> <p>La ronda termina.</p>

1 FASE DE CARTA DE EVENTO

En esta fase, el jugador que posea la ficha de instructor escoge una de las cartas de evento situadas boca arriba.

Cada carta afecta a todos los jugadores (incluyendo al instructor actual).

Los jugadores pueden protegerse a sí mismos de algunas cartas de evento (ver ejemplos de cartas de evento).

Después de resolver la carta de evento, los jugadores no pueden tener más combustible que el indicado en la capacidad de su depósito, ni más escudos de los que su nave puede poseer. Tampoco pueden tener menos de cero cubos de combustible ni menos de cero cubos de escudo de energía.

Tras ejecutar el evento, la carta se descarta en una pila boca arriba. El instructor coge una NUEVA carta del mazo de robo y la coloca boca arriba para haya de nuevo tres eventos disponibles.

Si es necesario, se baraja la pila de descarte para crear un nuevo mazo de robo



Reabastecimiento de combustible: el jugador puede añadir un cubo de hipercombustible del suministro general a su depósito de combustible. Si el depósito ya está lleno, el jugador puede intercambiar un cubo de combustible normal por un cubo de hipercombustible.

Viento solar: Con este tipo de carta, se deben colocar inmediatamente uno o dos (dependiendo de la carta concreta) cubos de combustible del suministro general en la dirección correspondiente de las rosas de los vientos de los jugadores. La posición de la carta debe ser la misma que la de las rosas de los vientos del tablero.

Estos dos símbolos, significan que el jugador puede evitar el efecto de la carta si gasta un cubo de escudo de energía

○ si permanece en un planeta o cometa y no vuela durante esta ronda.



Conversión de la Energía: Con este tipo de carta, puedes añadir hasta 5 unidades de combustible normal a los depósitos de la nave gastando un cubo de escudo de energía, devolviéndolo al suministro general.

Este símbolo significa que un jugador solo puede aprovechar el efecto del evento si gasta un cubo de escudo de energía, devolviéndolo al suministro general. (incluso si el jugador no desea el efecto completo del evento). Si un jugador no desea gastar cubos de escudo de energía o no tiene ninguno simplemente ignora la carta.

Gravedad:

Los jugadores que tengan su nave espacial a uno o dos espacios de un planeta han de desplazarla inmediatamente a dicho planeta aterrizando en él. En caso de que haya más de un planeta a uno o dos espacios de la nave, el jugador ha de aterrizar en el más cercano. Si se encuentran a la misma distancia el jugador elige el planeta en el que desea aterrizar.





Empuje: Durante la Fase 2 un jugador puede usar hasta 4 cubos de combustible durante esta ronda (en lugar de los 3 cubos habituales)



Asteroides: Todos los jugadores pierden 5 cubos de combustible (de color amarillo) de los depósitos de su nave espacial.

Las llamaradas solares: Durante la Fase 2 (Fase de orden) los jugadores no pueden colocar ningún cubo de combustible (o hipercombustible) en su rosa de los vientos.



Este símbolo significa que un jugador puede evitar el evento si gasta un cubo de escudo de energía.



FASE DE ORDEN

En este apartado se explica cómo se colocan los cubos de combustible en las rosas de los vientos. Para comprender como se mueven las naves, ver el apartado 3 Fase de vuelo y repostaje (página 5). Tras leer el apartado 3, es una buena idea volver a leer este apartado de nuevo.

Para mover su nave espacial, un jugador debe añadir cubos de combustible a su rosa de los vientos. En esta fase, todos los jugadores deciden de forma simultánea en qué dirección incrementar la velocidad de sus naves. Los jugadores pueden mover de 0 a 3 cubos (de combustible normal o hipercombustible) de los depósitos de sus naves espaciales a la rosa de los vientos. No importa el número de cubos que el jugador tuviera en su rosa de los vientos previamente.

Cuando colocan cubos, los jugadores pueden elegir la dirección o direcciones que deseen. Si la ficha de jugador se encontraba en el centro de la rosa de los vientos el jugador debe colocarla en su tablero personal.

Importante:

Los cubos de combustible que se hubiesen colocado en rondas anteriores permanecen en la rosa de los vientos y afectan al movimiento de la nave. Los cubos colocados en la ronda actual se añaden a los que se colocaron en rondas anteriores. No hay límite para el número de cubos que puede haber en una dirección concreta.

Los jugadores pueden reducir la velocidad o incluso parar su nave retirando cubos colocados en rondas anteriores de la rosa de los vientos. Esto se consigue colocando nuevos cubos de combustible en la dirección opuesta de la rosa de los vientos.

Inmediatamente se retiran tanto los cubos recién añadidos como el mismo número de cubos de los colocados en rondas anteriores situados en la dirección contraria, devolviéndolos al suministro general.

Cada cubo de hipercombustible cuenta como dos cubos de combustible normal - de forma que para retirar uno de ellos se deben usar dos cubos de combustible normal (o uno de hipercombustible).

Si el jugador usa un solo cubo de combustible normal, se intercambia el cubo de hipercombustible por un cubo de combustible normal del suministro general.



Fig. 1 - En este ejemplo, el jugador de color blanco colocó dos cubos amarillos y 1 rojo en su rosa de los vientos.



Fig. 2 - En este ejemplo, el jugador de color verde ya tenía 3 cubos amarillos en su rosa de los vientos de rondas anteriores. En esta ronda, el jugador eligió colocar 2 cubos más.



Fig. 3 - En este ejemplo el jugador de color blanco coloca un cubo amarillo para reducir el movimiento hacia abajo y a la derecha. Además, coloca un cubo rojo para mover su nave hacia abajo y a la izquierda.



Fig. 4 - En este ejemplo el jugador de color verde coloca un cubo amarillo para reducir el movimiento provocado por el cubo rojo de hipercombustible. El cubo amarillo resultante se coge del suministro general.

Si una nave ya había aterrizado en un planeta antes de la ronda actual, su propietario puede decidir no mover su nave para repostar. Para ello, no coloca ningún cubo de combustible en la rosa de los vientos y en lugar de ello coloca la ficha de jugador en el centro de la misma en esta ronda. La ficha de jugador se mantiene en el centro de la rosa de los vientos durante esta ronda.

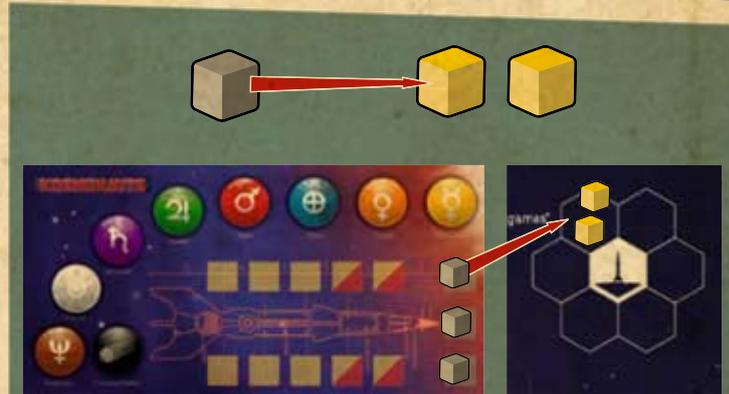
De esta forma se indica que el jugador no va a volar durante esta ronda.



Uso de escudos de energía como combustible

Los jugadores pueden usar escudos de energía como combustible para sus motores: cada cubo de escudo de energía puede intercambiarse por dos cubos de combustible, que se colocan inmediatamente en los depósitos (el cubo de escudo de energía se descarta). Este combustible funciona de la misma manera que el combustible normal y puede usarse durante la misma ronda. Cada jugador solo puede convertir un cubo de escudo de energía en combustible por ronda.

Consejo: cada nave solamente tiene 3 escudos de energía, que son necesarios para su protección en los sectores peligrosos o para contrarrestar eventos no deseados. De esta forma, usar los escudos como combustible solo se recomienda en casos especiales.



En este ejemplo, el jugador de color blanco no tiene combustible, por lo que decide convertir uno de sus cubos de escudo de energía en dos cubos amarillos de combustible, que coloca en su rosa de los vientos.

Tras esta fase, los jugadores no pueden efectuar cambios en las órdenes de movimiento de su nave.

3 FASE DE VUELO O REPOSTAJE

En esta fase, los jugadores eligen entre volar con sus naves o bien realizar un repostaje.

Vuelo

Por cada cubo de combustible (cubo amarillo) situado en la rosa de los vientos, la nave se mueve 1 hexágono en la dirección en la que está situado el cubo. La dirección en la que los jugadores inician el movimiento es indiferente – **solo importa el hexágono donde terminan su movimiento**. Las naves espaciales deben moverse 2 hexágonos por cada cubo de hipercombustible (cubo rojo) usado. No existe un límite para el número de naves espaciales situadas en un hexágono concreto.

La rosa de los vientos indica la dirección en la que la nave realizará su vuelo.

El centro de la rosa de los vientos indica el lugar donde se encuentra situada tu nave en el tablero.



Los cubos colocados alrededor del centro indican las direcciones en las que la nave se debe mover.



Ejemplo 1 – Un cubo amarillo (combustible normal). La nave se mueve un hexágono en la MISMA dirección



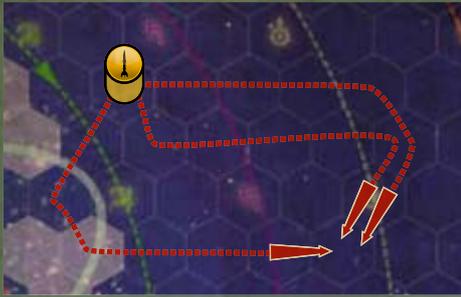
Ejemplo 2 – Dos cubos amarillos (combustible normal). La nave se debe mover dos hexágonos en la MISMA dirección.



Ejemplo 3 – La dirección en la que se mueve la nave en primer lugar es indiferente, solo importa el hexágono donde termina su movimiento.



Ejemplo 4 – Un cubo rojo (hipercombustible). La nave se mueve dos hexágonos.



Ejemplo 5

Este ejemplo representa un posible movimiento. No importa el movimiento que se realiza en primer lugar. Solamente importa la posición final.

Aterrizando en un planeta o cometa

Si tras la fase de movimiento una de las naves termina su movimiento en el mismo hexágono donde se encuentre un planeta, el jugador puede (aunque no está obligado a ello) aterrizar en él.

Si el jugador decide aterrizar, debe descartar todos los cubos de combustible de la rosa de los vientos colocándolos en el suministro general y coloca su ficha de jugador en el centro de la rosa de los vientos.

Si una nave atraviesa un hexágono en el que esté situado un planeta pero no termina su movimiento en él, el jugador no puede aterrizar.

Si la nave es la única que aterrizó en el planeta durante esta fase, el jugador coge el marcador de aterrizaje con el mayor valor de entre los disponibles y lo coloca en su tablero personal.

Si varias naves aterrizan en un mismo planeta en la misma fase, los jugadores que lo hayan hecho cogen un marcador de aterrizaje entre los disponibles, comenzando por el jugador que posee la ficha de instructor y continuando en el sentido de las agujas del reloj.

Repostaje

Si una nave se encuentra en un planeta (la ficha del jugador se encuentra en el centro de su rosa de los vientos) el jugador puede repostar su nave mientras el resto de jugadores realizan sus movimientos.

El repostaje se lleva a cabo de la siguiente forma: se añade un cubo de hipercombustible a los depósitos y a continuación se rellenan el resto de los espacios con combustible normal.

Si un jugador tiene llenos sus depósitos pero desea repostar para obtener un cubo de hipercombustible puede hacerlo si así lo desea. De esta forma, solamente ha de sustituir uno de los cubos normales por un cubo de hipercombustible. Cada vez que un jugador realiza un repostaje, no puede añadir más de un cubo de hipercombustible.



El jugador de color amarillo mueve su nave. El movimiento terminó en el mismo hexágono donde se encontraba el planeta Saturno (ficha de planeta de color violeta). El jugador decide aterrizar y descarta todos los cubos de combustible colocándolos en el suministro general.



Como es la primera nave en aterrizar en Saturno, el jugador coge el marcador de aterrizaje de color violeta de mayor valor de entre los disponibles. El jugador coloca el marcador (boca abajo) en su tablero personal.



durante la Fase 2, si el jugador ordena a su nave despegar del planeta, éste debe acordarse de colocar su ficha de jugador sobre el espacio del marcador de aterrizaje de Saturno. De esta forma podrá recordar que Saturno fue el último planeta que visitó en el caso de que se produzca una evacuación. (ver "Situaciones de emergencia" - página 7).

Importante: Los jugadores pueden visitar planetas más de una vez, pero en ese caso no podrán coger un nuevo marcador de aterrizaje si ya poseían uno de dicho planeta. Los marcadores de aterrizaje de la Tierra solo pueden obtenerse en la última ronda (ver página 8), aunque los jugadores pueden aterrizar y repostar en ella durante la partida.

El jugador de color amarillo colocó su ficha en el centro de la rosa de los vientos por lo que en esta fase realiza el repostaje de su nave espacial.



Los jugadores no pueden tener más de 4 cubos de hipercombustible en sus depósitos. Los cubos de escudo de energía no pueden repostarse.

Sectores peligrosos

Cinturón de asteroides y hexágonos alrededor del sol

Si al final de la fase de movimiento una de las naves se encuentra en el cinturón de asteroides o en uno de los 6 sectores peligrosos cercanos al sol (hexágonos de color gris en el tablero) ésta pierde 1 escudo de energía. Volar a través de los sectores peligrosos sin detenerse en ellos al final de la fase no implica ningún coste en escudos de energía.

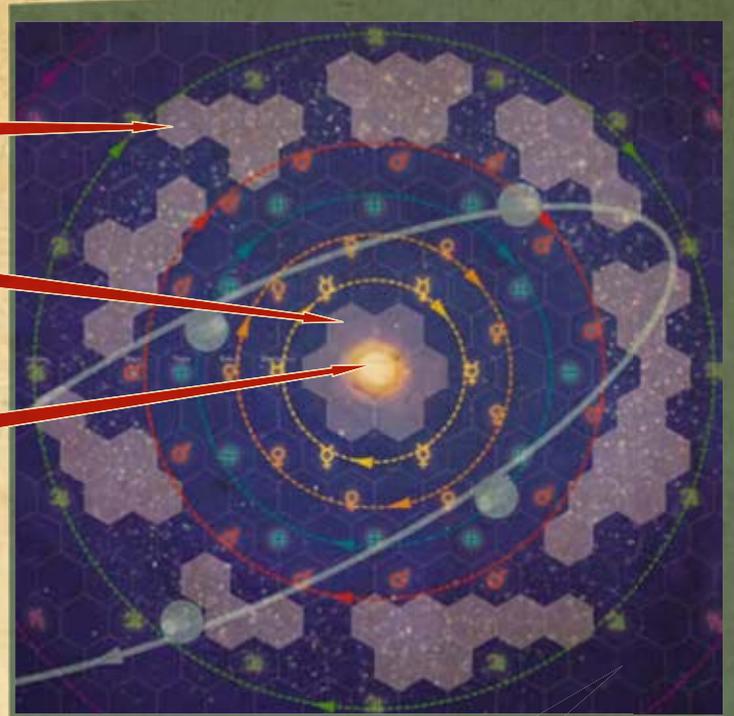
Sol

El Sol en sí mismo no es un sector, por lo que es imposible desplazarse a través de él, incluso si no se para en él.



Movimientos posibles.

NO es posible.



Situaciones de emergencia y evacuación

En el caso de que se produzca una Emergencia, la nave espacial debe ser evacuada. Durante la evacuación, la velocidad de la nave se reduce a cero (se retiran todos los cubos de combustible de la rosa de los vientos y se devuelven al suministro general) y la nave se desplaza hasta el último planeta que había visitado (debería haber una ficha de jugador en dicho planeta o cometa en su tablero personal). Durante la ronda en curso, la nave evacuada no puede volar ni repostar. Listado de situaciones de emergencia:

1. La nave ha terminado su movimiento en un sector peligroso y no tiene cubos de escudo de energía disponibles.
2. La nave vuela fuera de los límites del sistema solar (esto es, más allá del borde del tablero)
3. La nave vuela directamente hacia el Sol (esto es, el sector central del tablero).

IMPORTANTE:

Los jugadores también pueden pedir la evacuación durante la fase 3 de cada ronda.

Retención de cubos de combustible en la rosa de los vientos

Los cubos de combustible situados en la rosa de los vientos no se retiran después de efectuar un movimiento, a menos que el jugador aterrice en un planeta.

4 FASE DE MOVIMIENTO DE PLANETA

El jugador que tenga la ficha de instructor en su poder debe mover TODOS los planetas y el cometa en el sentido de las agujas del reloj hasta el siguiente espacio de su órbita. Se recomienda mover los planetas uno a uno, sin saltarse ninguno, comenzando por Mercurio y terminando por Neptuno, sin olvidar mover el cometa. Los demás jugadores deben asegurarse de que tanto el cometa Halley como los planetas se han movido correctamente.

Si hay alguna nave que hubiese aterrizado en un planeta, ésta se mueve junto a dicho planeta.



La nave espacial de color rojo aterrizó en Saturno en la fase 3. De esta forma, durante esta fase se mueve junto al planeta.

Aterrizar la nave espacial cuando los planetas se mueven.

Si un planeta se mueve hacia un hexágono en el que esté situada una nave de un jugador, el propietario de dicha nave puede (aunque no está obligado a ello) decidir aterrizar en el planeta conforme a las reglas establecidas anteriormente (ver sección "Aterrizando en un planeta o cometa").

Sin embargo, se considera que las naves que aterrizan en el planeta en la Fase 4 (Movimiento de planeta+cometa) llegaron después que las naves que aterrizaron durante la Fase 3 (Vuelo). Si un planeta pasa por un hexágono en el que hay una nave espacial pero no se detiene en el mismo el jugador no podrá aterrizar en él.

El jugador que posea la ficha de instructor la pasa al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj y de esta forma termina la ronda.



En este ejemplo, el jugador de color rojo no puede aterrizar su nave en Urano (ficha de color blanco). Pero el jugador de color verde puede aterrizar su nave espacial en Neptuno (ficha de color marrón).

★ FINAL DE LA PARTIDA Y PUNTUACIÓN

La partida termina al final de la **Fase 4** de la ronda en la que al menos uno de los jugadores haya regresado a la Tierra tras haber aterrizado en el resto de los planetas menos uno (sin contar el propio planeta Tierra).

Cada jugador que regrese a la Tierra durante la fase 3 de ronda final de la partida coge un marcador de aterrizaje de la Tierra (de color azul), pero solamente si ha visitado todos los planetas restantes excepto uno. Los jugadores que aterrizan en la Tierra durante la fase 4 no obtienen el marcador de aterrizaje de la Tierra a menos que ningún jugador aterrizase en la Tierra durante la fase 3.

Los jugadores suman los puntos de victoria (PV):

- › Por los marcadores de aterrizaje que hayan obtenido a lo largo de la partida.
 - › Por cada carta de Misión 1 que completase, recibe 2 PV.
 - › Por cada carta de Misión 2 que completase, recibe 4 PV.
- No hay penalización por no completar cartas de misión.

El jugador que tenga más PV es el ganador de la partida.

En caso de empate, el jugador que regresase a la Tierra en primer lugar (Fase 3 versus Fase 4) es el ganador. Si persiste el empate, el jugador que tenga mayor cantidad de marcadores de aterrizaje de 4PV es el ganador. Si aún persiste el empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

Los diseñadores del juego agradecen a Gil d'Orey y a todos aquellos que participaron en el proceso de prueba del juego: Andrej y Egor Penkrat, Natalija Gelfreih, Elena Yamshchikova, Nikolaj Penkrat, Vika Aleshuna, Ilja Merkylov y Dmitrij Kosinov. También quieren agradecer a Igor "Darkman" Kiselev por sus valiosos consejos. También participaron en las pruebas del juego: Iago Sousa, Diogo Charters Monteiro, Miguel Pinto, João Guedes, Manuel y João Maria Herédia, Diogo Sousa, Vasco, Inês, Mariana, Francisca y António Morais David, Dimitri y Susana Dagot, Marcelo Ferreira, Miguel Angel,

José Gama, Mónica Corte, Horácio Aguiar, Bernardo Aguiar, Pedro Dominguez, Ángela Ruiz, Juan Luque, Rafael Saiz, David Prieto, Alvaro Manuel, Alvaro Gil, Henrique, Miguel y Sebastião Gouveia e Melo, Pedro, Maria João, Bernardo, Frederico, Teresa y João Teixeira de Abreu, Paulo Honorato, Micael Ançã y Carlos Alves.

Traductor al castellano: David Prieto
Ilustración de portada: Filipe Alves
filalves.blogspot.com
Diseñador gráfico: Gil d'Orey y Marina Fahrenbach



La carta de Misión 1 tiene como objetivo para el jugador ser el primero en llegar a un planeta o cometa. En este ejemplo, el planeta es Mercurio. Si el jugador consigue el marcador de aterrizaje de valor 4 de dicho planeta, obtendrá una bonificación de 2PV.



Cartas de Misión 2 (Alfa y Beta)
Los jugadores tienen que ser los segundos en aterrizar en el planeta indicado O BIEN ser los únicos que han aterrizado en el planeta indicado. Si el jugador consigue una de las dos opciones indicadas, obtiene una bonificación de 4 PV.

Para cualquier aspecto relacionado con este juego se puede dirigir al autor o a la siguiente página web y correo electrónico:
info@mesaboardgames.pt
www.mesaboardgames.pt



MEBO GAMES © 2012 › All rights reserved

KOSMONAVTS

REGLAS DE JUEGO AVANZADAS



Una carrera planetaria para 2 a 4 jugadores > 12 años en adelante > Diseñado por Yury Yamshchikov y Nadezhda Penkrat

Se juega con las reglas básicas exceptuando los siguientes párrafos:

Preparación de la partida

1. Un jugador elegido al azar recibe la ficha de Instructor
2. En partidas para tres jugadores: se escogen al azar dos planetas (exceptuando la Tierra). Se devuelven a la caja y durante la partida no se usarán los marcadores de aterrizaje, cartas de Misión I y cartas de Misión II correspondientes. Durante la partida los jugadores podrán aterrizar sobre dichos planetas para repostar pero no podrán obtener marcadores de aterrizaje en ellos. En partidas para dos jugadores: se procede de la misma forma con 3 planetas (exceptuando la Tierra).
3. Reparte 2 Cartas de Misión I y 2 cartas de Misión II a cada jugador.
4. Comenzando por el instructor actual y continuando en el sentido de las agujas del reloj (hacia la izquierda) los jugadores colocan las fichas de planeta por turnos en cualquiera de los espacios de la órbita correspondiente, uno cada vez, hasta que todos los planetas hayan sido colocados sobre el tablero. El primer planeta debe ser la Tierra y el resto pueden ser elegidos por los propios jugadores.
5. Los jugadores escogen 2 cartas de Misión cualesquiera de las 4 que poseen y descartan las otras dos. Pueden escoger cualquier combinación posible: 2 cartas de Misión I, dos cartas de Misión II o 1 carta de cada tipo de misión. Mantén tus cartas de Misión en secreto hasta el final de la partida.
6. Coloca los marcadores de aterrizaje de la Tierra cerca del tablero. Asimismo coloca los marcadores de aterrizaje mencionados a continuación (excepto los descartados en el paso 2) formando

	Mercurius	Venus	Mars	Cometes	Jupiter	Saturnus	Uranus	Neptunus
marcador superior	2	2	2	3	3	3	4	4
marcador inferior	1	1	1	2	2	2	3	3

montones. Coloca estos montones de marcadores de aterrizaje en los planetas correspondientes.

7. Cada jugador escoge una nave espacial y la coloca sobre la Tierra. Las naves espaciales que no se usen se devuelven a la caja.
8. Cada jugador escoge una nave espacial y la coloca sobre la Tierra. Las naves espaciales que no se usen se devuelven a la caja.
9. Cada jugador coge un tablero personal en el que ha de colocar 3 cubos de escudo de energía (de color gris), 2 cubo de hipercombustible (de color rojo) y 8 cubos de combustible (de color amarillo). El resto de cubos se colocan junto al tablero formando un suministro general. Asimismo cada jugador coloca su ficha de jugador sobre el espacio del marcador de aterrizaje de la Tierra.

Nótese que durante la fase de orden los jugadores pueden ocultar su rosa de los vientos y depósitos de combustible usando las manos o cualquier pantalla adecuada.

Repostaje de naves espaciales

Existen dos tipos de repostaje:

Repostaje rápido - Sin coste. En este caso el jugador solo rellena 5 espacios vacíos de sus depósitos SOLAMENTE con combustible normal, sin añadir ningún cubo de hipercombustible.

Repostaje completo - Cuesta 1 cubo de escudo de energía. En este caso el jugador en primer lugar coge 1 cubo de hipercombustible del suministro general y lo coloca en un espacio vacío de sus depósitos. Posteriormente, rellena el resto de espacios vacíos de sus depósitos con combustible normal.

Final de la partida y puntuación

La partida termina tras la Fase 4 de una ronda si al menos una nave espacial ha realizado su aterrizaje final en la Tierra. Antes de realizar dicho aterrizaje final el jugador tiene que obtener 4 marcadores de aterrizaje de otros planetas o cometa. El jugador también puede realizar el aterrizaje final si no puede obtener más marcadores de aterrizaje, incluso si tiene menos de 4.

Todos los jugadores que realicen el aterrizaje final en la Tierra durante el turno final obtienen el marcador de aterrizaje de la Tierra.

Los puntos de victoria se recuentan tal y como se indica en las reglas básicas. El jugador que tenga más PV es el ganador de la partida. En caso de empate, el jugador que más escudos de energía posea de entre los empatados es el ganador.

Los diseñadores del juego agradecen a todas las personas que participaron en las pruebas de las reglas avanzadas: Igor Kiselev, Andrej y Penkrat Egor, Gelfreih Natalija, Penkrat Nikolaj, Yamshchikova Elena, ZoRDoK.

Traducción al castellano: David Prieto



MEBO GAMES © 2012 > Todos los derechos reservados

Para cualquier consulta relacionada con este juego puede dirigirse a:
info@mesaboardgames.pt
www.mesaboardgames.pt