

GUÍA DE REFERENCIA RÁPIDA

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Elige un nivel de vuelo.

Prepara el tablero de vuelo.

- Haz 4 pilas de cartas de aventura: 3 pilas en la zona inferior del tablero para la previsión de vuelo y 1 pila en la parte superior que no se podrá examinar.
- Cada jugador sitúa su cohete en el aparcamiento.

Preparad el tablero de nave de cada jugador.

- La cabina inicial se sitúa en la casilla señalada.
- El cohete para aterrizajes se sitúa en la esquina superior izquierda.

Mezcla las losetas de componentes boca abajo.

Grita "¡Ya!" y gira el reloj de arena en el tablero de vuelo.

CONSTRUIR

Elegir una loseta y revelarla

Toma las losetas de una en una y usando una sola mano.

Si estaba boca abajo, sitúala primero sobre tu tablero antes de revelarla.

Decide lo que vas a hacer con ella:

- Acoplarla a la nave (la nave no puede estar partida en ningún momento).
- Reservarla para más tarde (solo podrás guardar 2 losetas en la reserva).
- Devolverla boca arriba al montón central de losetas.

Podrás añadir a tu nave las losetas que tengas en tu reserva, pero ya no podrás devolverlas (al finalizar el vuelo se te penalizará por las losetas que tuvieras en la reserva).

Puedes cambiar de opinión sobre tu última loseta hasta el momento de tomar una nueva loseta o de examinar una pila de cartas.

Mirar las cartas de aventura

Si has añadido al menos una loseta a tu nave, podrás examinar cualquier pila de cartas de aventura (excepto la pila de la parte superior del tablero).

Mira solo una pila cada vez. No puedes añadir losetas a tu nave mientras examinas las cartas.

Gira el reloj de arena

Cuando se haya agotado el tiempo del reloj, cualquiera podrá girarlo y situarlo en la siguiente casilla, aunque...

MODOS DE JUEGO

Vuelo de iniciación. La mejor forma de aprender el juego. Aprende jugando mientras lees las páginas 4–15.

Vuelo de nivel I, II o III. Una partida completa. Rápida y emocionante. En las páginas 16-20 hay una explicación detallada. En esta guía también se cubren todas estas reglas.

Travesía Intergaláctica. La modalidad de juego más épica: tres vuelos consecutivos donde la dificultad va aumentando. Las

... para girar el reloj y ponerlo en la última casilla, tienes que haber terminado de construir tu nave.

Terminar de construir

Puedes dejar de construir en cualquier momento. No es necesario que llenes todas las casillas.

Para indicar que has terminado, sitúa tu cohete en una de las casillas iniciales vacías que hay en el tablero de vuelo.

Cuando hayas dejado de construir, no podrás añadir más componentes ni examinar más cartas.

Si el tiempo se agota cuando el reloj está en su última casilla, tendrás que dejar de construir y situar tu cohete inmediatamente en su casilla inicial.

PRELANZAMIENTO

Comprobar posibles errores

- Los conectores de una tubería no pueden estar adyacentes a conectores de dos tuberías.
- Los costados lisos no pueden estar junto a un conector.
- Un motor debe apuntar hacia la parte trasera de la nave y no puede tener ninguna loseta en la casilla de detrás del tubo de escape.
- Un cañón no puede tener ningún componente en la casilla de delante.
- Tu nave no puede estar partida.
- No puedes tener ningún componente fuera de la zona de construcción.

Se deben corregir los errores retirando las losetas necesarias hasta que la nave sea válida. Algunas otras losetas podrían desprenderse por culpa de ello. Todas estas losetas, junto con las que tuvieras en la reserva, se contabilizarán como componentes que hayas perdido por el camino.

Añadir las baterías y la tripulación

- Cada componente para baterías recibe las fichas de batería indicadas.
- La cabina inicial recibe 2 humanos.
- Cada otra cabina puede recibir 2 humanos o 1 alienígena. Solamente puedes elegir un alienígena si la cabina está unida a un módulo de soporte vital de ese mismo color.
- No puedes tener más de 1 alienígena de cada color.

El líder baraja la pila de aventuras.

La carta superior debe coincidir con el nivel del vuelo.

reglas están en las páginas 21-24. La explicación de los títulos de transportista está en las páginas 22 y 23.

Un viaje accidentado. Una miniexpansión que se puede descargar gratuitamente. Cualquier vuelo* resulta más complicado, más salvaje y más divertido. Puedes encontrarla en cge.as/gterr.

* Bueno, tal vez no sea muy buena idea utilizarla con el vuelo de iniciación.

EL VUELO

El líder revela la carta de aventura superior y todos la resuelven. Después el líder revela la siguiente carta y así, sucesivamente. El vuelo termina cuando se haya resuelto la última carta.

Cuando los jugadores tengan que actuar **por orden**, se refiere al orden indicado por los cohetes en el tablero de vuelo. Este orden puede cambiar durante el vuelo.

PERDER COMPONENTES

Si el fuego enemigo, un sabotaje o unos meteoritos **destruyen** un componente, retíralo. Cualquier componente que ya no esté conectado a la nave se **desprende**. Déjalo en tu pila de descartes. Estos componentes se han **perdido** por el camino.

Si tu nave queda partida en dos o más trozos, tendrás que decidir con qué parte quieres volar. Los otros componentes se desprenden.

RETIRARSE

En cualquiera de estos casos, tendrás que retirarte:

- No tener velocidad en el "espacio sideral".
- No tener ningún tripulante humano.
- El líder te lleva una vuelta de ventaja.


Comprueba si se cumplen estas condiciones solamente después de resolver por completo la carta de aventura actual. También puedes decidir retirarte voluntariamente después de una aventura, antes de revelar la siguiente carta.

FIN DEL VUELO


Cuando se haya resuelto la última carta, los jugadores obtendrán recompensas y pagarán penalizaciones siguiendo la tabla que aquí se muestra:

| | Los jugadores que hayan terminado... | Los jugadores que se hayan retirado... |
|--|---|--|
|  | consiguen una recompensa según el orden de llegada. | no consiguen ninguna recompensa. |
|  | compiten por los títulos de la Travesía o por tener la mejor nave*. | no son tenidos en cuenta al competir. |
|  | venden las mercancías al precio indicado. | venden las mercancías a mitad de precio, redondeando hacia arriba. |
|  | pagan los componentes perdidos. | pagan los componentes perdidos. |

* mejor nave = menos conectores expuestos. Todas las naves empatadas consiguen la recompensa.

 **Cargar mercancías.** Las fichas rojas solo se pueden cargar en los contenedores rojos. Las otras fichas pueden ir en cualquier contenedor. Al cargar podrás descartar cualquier otra mercancía que tuvieras o redistribuirla. Si no hubiera suficientes fichas en el banco, las fichas que falten no se podrán cargar.

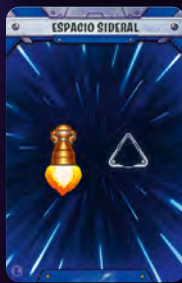
 **GANAR créditos.** Tómalos del banco. Ahora son tuyos.

 **Perder mercancías.** Primero se llevarán tus mercancías más valiosas. Si te quedas sin mercancías, se llevarán tus baterías. Si te quedas sin baterías... no pasará nada más.

CARTAS DE AVENTURA



Planetas. Por orden, cada jugador puede elegir un planeta y colocar su cohete de aterrizajes en él. En cuanto haya un cohete en un planeta, nadie más podrá aterrizar en él. Los jugadores que hayan aterrizado cargan las mercancías por orden y luego pierden días de vuelo en orden inverso.



Espacio sideral. Por orden, cada jugador declara su velocidad y avanza inmediatamente ese número de casillas vacías (saltándose los cohetes que tenga por delante y sin contarlos). Después, cualquier jugador que no haya declarado una velocidad positiva tendrá que retirarse del vuelo.



Lluvia de meteoritos. El líder lanza dos dados por cada meteorito, siguiendo el orden que aparezca en la carta. El meteorito impacta en la primera loseta de la fila o columna que haya salido en el resultado de la tirada. Todos los jugadores se ven afectados simultáneamente.

Un meteorito pequeño que impacte en un costado liso no causará daños.

Un meteorito pequeño que impacte en un conector expuesto destruirá ese componente a menos que un escudo lo detenga.



Un meteorito grande destruirá cualquier componente hacia el que se dirija a menos que un cañón apuntando hacia él lo destruya antes.



Los cañones que apunten hacia adelante solo pueden destruir los meteoritos grandes que vengan de su misma columna.



Los cañones que apunten hacia los lados y hacia atrás pueden destruir los meteoritos grandes que vengan de su fila o columna o bien de una adyacente.



Perder días de vuelo para obtener una recompensa. Si decides quedarte la recompensa de una aventura, perderás días de vuelo. Retrocede tu cohete el número indicado de casillas (saltándote los demás cohetes). Si varios jugadores pierden días de vuelo con la misma carta, los que estén más rezagados retrocederán primero.



Perder días de vuelo por una penalización. Lo mismo que en el caso anterior, pero aquí no podrás elegir.



Perder tripulación. Deberás decidir si pierdes alienígenas o astronautas y de qué cabinas los retiras.



Contar la tripulación. No te olvides de que los alienígenas forman parte de la tripulación.

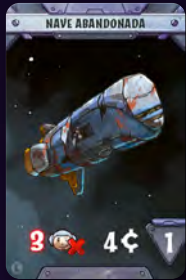


Enemigos. Por orden, cada jugador declara su potencia de fuego y la compara con la potencia del enemigo.

Si el enemigo gana: el jugador sufre una penalización y el enemigo pasa al siguiente jugador (si la penalización son disparos de cañón, tira para todos los jugadores simultáneamente cuando sepas quien sufre la penalización).

Si hay empate: el enemigo pasa al siguiente jugador (sin penalización ni recompensa).

Si el jugador gana: el jugador puede decidir perder días de vuelo para obtener la recompensa. Tanto si lo hace como si no, el enemigo se detiene.



Nave abandonada. Por orden, cada jugador que tenga suficiente tripulación decide si se queda la recompensa. Solo un jugador puede quedársela. Ese jugador tendrá que ceder el número indicado de tripulantes y perder los días de vuelo señalados.



Polvo estelar. Por orden inverso, cada jugador cuenta el número de conectores expuestos y retrocede ese número de días de vuelo.



Epidemia. Retira 1 tripulante (humano o alienígena) de cada cabina que esté unida a otra cabina ocupada.

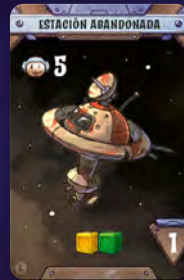


Zona de combate. Una "Zona de combate" tiene tres pasos que se aplican de arriba abajo. En cada paso los jugadores comparan uno de los parámetros (número de tripulantes, velocidad y potencia de fuego). A la hora de decidir el consumo de baterías, deberán hacerlo por orden.

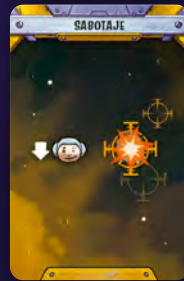
El jugador con el valor menor en esa característica sufrirá una penalización (perderá días de vuelo, perderá tripulantes, sufrirá un ataque enemigo o perderá mercancías). En caso de empate en el valor menor, el jugador más avanzado es quien sufre la penalización.

Ten en cuenta que perder algún día de vuelo en uno de los pasos puede alterar el orden de los jugadores de los siguientes pasos.

Ignora la "Zona de combate" si solo queda un jugador en el vuelo.



Estación abandonada. Por orden, cada jugador que tenga suficiente tripulación deberá decidir si se queda la recompensa. Solo un jugador puede quedársela. Ese jugador pierde los días de vuelo indicados (pero no pierde tripulación).



Sabotaje. El jugador que tenga menos tripulación sufre un sabotaje. Entre los jugadores empatados con menos tripulación, el que vaya más adelantado sufrirá el sabotaje.

El jugador saboteado tira 2 dados para determinar una columna y luego 2 dados más para determinar la fila. El componente que haya en esas coordenadas resulta destruido.

Si no hay nada en las primeras coordenadas, vuelve a tirar. Si en la segunda tirada tampoco hay nada, tira de nuevo. Si la tercera tirada también falla, el sabotaje no tiene efecto.

Ignora el "Sabotaje" si solo queda un jugador en el vuelo.

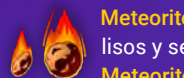
Determinar la potencia de fuego. Los cañones sencillos valen por 1 si apuntan hacia adelante o 1/2 si no. Los cañones dobles valen por 2 si apuntan hacia adelante y 1 si no, pero requieren consumir una batería. Los alienígenas violetas aportan +2, pero solo si tu potencia ya es mayor que 0.

Determinar la velocidad. Los motores sencillos valen por 1. Los motores dobles valen por 2 si consumes una batería. Los alienígenas marrones aportan +2, siempre y cuando la velocidad ya sea mayor que 0.

Atención: no está permitido dejar de contar los alienígenas, cañones sencillos y motores sencillos.



Comparar una característica. Por orden, cada jugador cuenta y declara su tripulación, potencia de fuego o velocidad. El que tenga el valor más bajo será penalizado. Entre los jugadores empatados por el valor más bajo, el que vaya más adelantado será quien reciba la penalización.



Meteoritos pequeños. Rebotan contra los costados lisos y se pueden bloquear con un escudo.

Meteoritos grandes. La única defensa es destruirlos con un cañón (ver página anterior).



Fuego ligero. Se puede bloquear con un escudo.

Fuego pesado. No hay defensa posible.

COMPONENTES DE LA NAVE

CABINA DE TRIPULACIÓN



Antes del lanzamiento, pon 2 astronautas o 1 alienígena en cada cabina. Solo se puede añadir un alienígena a una cabina si el módulo de soporte vital correspondiente está unido a la cabina.

CABINA INICIAL



Tu cabina inicial es como una cabina normal de tripulación en todos los sentidos, excepto que nunca puede tener un alienígena.

CAÑONES



Un cañón no puede tener un componente en la casilla de delante del cañón.

En cuanto a la potencia de fuego, los cañones sencillos que apunten hacia adelante valen por 1. Los cañones dobles que apunten hacia adelante valen por 2, pero deben consumir una ficha de batería. Los cañones que apunten hacia los lados o hacia atrás valen por la mitad.

Los cañones también pueden destruir meteoritos grandes.

MOTORES



Un motor debe apuntar hacia la parte trasera de la nave. No puede tener otro componente en la casilla que haya detrás del tubo de escape.

Al declarar la velocidad, los motores sencillos valen por 1. Los motores dobles valen por 2, pero consumen una ficha de batería.

ESCUDOS



Los escudos protegen la nave por dos lados. Pueden protegerla contra meteoritos pequeños y contra el fuego ligero (pero deberás consumir una batería cada vez que lo uses). No protegen la nave ante los meteoritos grandes ni el fuego pesado.

BODEGAS DE CARGA



Cada contenedor puede almacenar 1 ficha de mercancía. Los contenedores blancos no pueden almacenar fichas rojas. Los contenedores rojos pueden almacenar fichas de cualquier color.

Al cargar mercancías, se pueden redistribuir o descartar fichas para hacer espacio. Es el único momento en que está permitido redistribuirlas.

COMPONENTES PARA BATERÍAS



Antes del lanzamiento, pon en cada componente para baterías el número indicado de baterías. Durante el vuelo, tendrás que consumir 1 ficha de batería cada vez que uses un escudo, un cañón doble o un motor doble.

SISTEMAS DE SOPORTE VITAL PARA ALIENÍGENAS



Durante la preparación para el lanzamiento, en vez de 2 astronautas humanos puedes poner 1 alienígena en una cabina.

La cabina para el alienígena debe estar unida a un sistema de soporte vital del mismo color. Si lo pierdes, también perderás al alienígena.

Tu nave puede tener 1 alienígena de cada color como máximo.

No puedes tener un alienígena en tu cabina inicial.

Durante el vuelo, los alienígenas cuentan como tripulación...

... pero tendrás que retirarte si tu nave pierde el último tripulante humano.

El alienígena marrón suma +2 a tu velocidad, pero solamente si tu velocidad ya es mayor que 0.

El alienígena violeta suma +2 a tu potencia de fuego, pero solamente si tu potencia de fuego ya es mayor que 0.

MÓDULOS ESTRUCTURALES



No tienen ningún otro efecto que ayudarte a mantener la nave unida.

LA TRAVESÍA INTERGALÁCTICA

Preparación – Elige al azar tantos títulos como jugadores (en la p. 22 hay una descripción de cada uno).

Vuelo de nivel I – En vez del premio a la nave más bonita, cuenta los puntos para cada título. Puntúa solo aquellos jugadores que hayan terminado el vuelo. Todos los jugadores con la mejor puntuación reciben 2 créditos, pero el título se concede al que vaya más adelantado. Si todos los jugadores puntúan 0, nadie recibe créditos, pero el líder se queda el título.

Repartir los títulos – Por orden, todos los jugadores que tengan más de un título tendrán que elegir cuál se quedan y entregar el resto a los jugadores que no tengan ninguno. Cada jugador deberá tener 1 título que conservará durante el resto de la Travesía.

Vuelo de nivel II – Para defender tu título, deberás terminar el vuelo con la puntuación más alta para tu título (o empatado con el más alto, contando solo los jugadores que hayan terminado). Cualquier jugador que defienda su título recibe 4 créditos y voltea el título para que el lado de oro quede visible.

Vuelo de nivel III – Los jugadores con un título de plata intentarán defenderlo tal como se ha explicado anteriormente. Los que tengan un título de oro deberán volar con las restricciones detalladas en la p. 23. Cualquiera que defienda su título conseguirá 6 créditos si es de plata o 12 créditos si es de oro.