

Explorador – Salida para las estrellas

se llama nuestro nuevo juego de cartas.

Este juego ha sido desarrollado por Werner Falkhof (THETA) y Harald Topf (CSPP) según una idea original de Klaus Großpietsch y realizado gráficamente por Klaus Großpietsch (BRAIN).

Se trata del sueño de las estrellas que tienen los hombres desde la iniciación del tiempo. Nos encontramos al principio de una nueva era y ahora parece por la primera vez ser posible alcanzarlas, poder realizar este sueño.

Nos adelantamos un poco al desarrollo. Jugamos futuro. Colonizamos el sistema solar.

La meta del juego

Como los recursos en la Tierra son limitados, algunos ingenieros y comerciantes astutos prueban fortuna como exploradores entre las estrellas. Por eso hay que adquirir naves espaciales, estaciones espaciales y por fin incluso fábricas espaciales, equiparlas y enviarlas al universo. Es la **meta** hacerse el más rico de hasta 7 exploradores.

Pero no es siempre posible llevar las materias primas excavadas directamente a la Tierra, porque esto solamente es posible en las órbitas dependiendo de las posiciones de las planetas, sobre los que los objetos volantes pueden moverse con un gasto de energía justificable. Los robots de excavación en las planetas y los asteroides llevan las materias primas conseguidas a las naves/estaciones/fábricas espaciales. Estas pueden solamente transportar las materias primas a la Tierra si las naves/estaciones/fábricas espaciales se encuentran en puntos de encuentro alrededor de las planetas/asteroides. Existen por lo máximo 7 órbitas por cada planeta/asteroide.

A parte de estas dificultades hay naturalmente también los compañeros de juego, que todos tienen la misma meta y se esfuerzan de depararle a uno lo más obstáculos posible en el camino hacia el explorador el más rico.

Constitución y equipo del juego

El juego y el plan del juego están divididos en **tres zonas**:

- la zona del perigeo con Mercurio, Venus, Tierra y Marte,
- la zona intermedia con los asteroides, Júpiter, Saturno y Space 1
- así como la zona del apogeo con Space 2, Urano, Neptuno y Pluto.

Un asteroide o planeta (véase carta) puede disponer de unas o varias de las materias primas masa biológica, energía, mineral o agua. Cada asteroide / planeta dispone además de hasta 7 órbitas, sobre y entre los que se mueven los vehículos espaciales, y de varios puntos de encuentro, sobre los que pueden desarrollarse las transacciones.

El juego existe en **dos versiones**:

- juego de cartas con 110 cartas, de ellos 91 naipes, 7 cartas de diferentes colores con fichas a cortar (vehículos espaciales) y 11 cartas con reglas/explicaciones.
- el mismo juego de cartas con un plan de juego adicional, una regla detallada y con una descripción redactada por la Aeronáutica y Cosmonáutica Alemana (DLR) de nuestro sistema solar junto con fotos extraordinarias del espacio interplanetario (sale en 2003).

Hay 7 cartas por planeta y asteroides, además 7 cartas Space 1 y 7 cartas Space 2 así como 7 cartas de comodín (planetas/asteroides), es decir todo junto son 91 cartas, 7 cartas con fichas a cortar (nave espacial, estación espacial, fábrica espacial) y 7 cartas con reglas y variantes en alemán.

Los jugadores pueden también poner en juego cada uno 3 dados coloridos en vez de las fichas (disponible como juego de 36 dados en CSPP, Alfred-Bucherer-Str. 63, D-53115 Bonn). Cada dado simboliza según el número de los puntos una nave espacial (1), una estación espacial (2) o una fábrica espacial (3 hasta 6).

Ampliación subsistencia (véase anexo): Para poder permanecer en la órbita de las planetas y de los asteroides, los exploradores necesitan para su subsistencia masa biológica, energía, combustible y agua en dependencia del vehículo espacial utilizado y de su tamaño / tripulación.

Preparación del juego

El juego empieza con la distribución de las cartas, es decir las cartas son separados según muestran planetas, asteroides o las dos veces Space (véase imagen diferente), mezcladas y extendidas con la cara del imagen por abajo, comenzando a la izquierda con Mercurio, Venus, Tierra, Marte, Asteroides, Júpiter, Saturno, Space 1, Space 2, Urano, Neptuno y Pluto. (Si se juega con el plan de juego opcional, se utiliza las casillas vacías por encima de las posiciones de las planetas). Mezclando se incluye de manera escondida una de las 7 cartas de comodín (planetas/asteroides) en cada una de las pilas Mercurio, Venus, Tierra, Marte, Asteroides, Júpiter, Saturno. Cada uno de los exploradores toma entonces por su turno escondidamente cada una de las cuatro cartas de planetas interiores.

Principio del juego

Empieza el explorador que tiene la carta con el valor el más alto para la Tierra (C7 antes de C6, antes de C5, antes de C4, antes de C3, antes de C2 o antes de C1). Echa la carta en la posición de la Tierra (fase uno de su jugada) y toma después una nueva carta de una cualquiera de las pilas. Continúa después con la fase 2 de su jugada.

Jugada en 4 fases

- | | |
|--------|---|
| fase 1 | jugar una carta, cambiar y / o adquirir una nueva carta |
| fase 2 | construir o reorganizar (poner en juego el dado) |
| fase 3 | mover (el dado cambia de sitio) |
| fase 4 | valorar los rendimientos (apuntar los puntos) |

Fase 1: En la fase 1 de su jugada el explorador puede echar una carta de planeta (asteroides oder carta Space) sobre o al lado de una carta ya echada, es decir si solamente la tierra está ocupada, se puede solo jugar Tierra, Venus o Marte o una carta de comodín. Si ya se encuentran uno o más vehículos espaciales de otros exploradores en esta posición, se puede solamente jugar la carta, si se conserva la línea colorida (órbita) sobre la que se encuentran uno o más vehículos espaciales de otros exploradores. El jugador puede mover un propio vehículo espacial en otra órbita sobre esta carta. Si se juega un comodín, hay que recoger todas las cartas de planeta que antes habían sido echadas en esta posición y mezclarlas con la pila de cartas todavía disponible. Para la carta echada el explorador coge una nueva (cuarta) carta de cualquiera pila. Como alternativa el explorador puede también poner una carta de su mano por debajo de la pila correspondiente y coger por ella una nueva (cuarta) carta de cualquiera pila. Pero ya no puede jugar una carta en este turno.

Explorador – Salida para las estrellas

Fase 2: En la fase 2 el explorador puede construirse una nave espacial (dado con 1 punto) y colocarla en la carta de la Tierra, si aquí está libre una órbita (línea colorida). Alternativamente puede combinar 2 naves espaciales para una estación espacial (cambiar la ficha o girar el dado sobre el 2) o una estación espacial y una nave espacial o 3 naves espaciales para una fábrica espacial (3), si es que se encuentran al principio del turno en el mismo punto de encuentro.

Fase 3: En la fase 3 el explorador puede mover todos sus propios vehículos espaciales (fichas o dados). Las naves espaciales (1 punto en el dado) pueden moverse a lo largo de las órbitas de una posición espacial A hasta una posición B sobre otra carta del juego, en tanto que la órbita (la línea colorida) no sea interrumpida. El movimiento no tiene que pararse en un punto de encuentro. Las naves espaciales pueden alternativamente también cambiar de órbita. El movimiento no tiene que pararse en un punto de encuentro. Las estaciones espaciales (2 puntos en el dado) y las fábricas (3 puntos o más) sólo pueden cambiar de órbita. El movimiento no tiene que pararse en un punto de encuentro.

Fase 4: En la fase 4 se determina el rendimiento y se lo apunta en una hoja de evaluación (ejemplo véase dorso de la fase 3)

Los vehículos del explorador que se encuentran en un punto de encuentro y de los que existe una órbita continua (línea colorida) hasta la tierra, reciben rendimientos como abono según la posición de su planeta/asteroide.

- Las naves espaciales producen el rendimiento simple,
- las estaciones espaciales el rendimiento doble, las fábricas espaciales el rendimiento multiplicado por tres, cuatro, cinco o seis.
- Las fábricas espaciales, que no se encuentran en una órbita continua hasta la Tierra, reponen su depósito, es decir el valor de su rendimiento sube de 3 a 4, de 4 a 5, de 5 a 6. Tan pronto como la fábrica espacial puede valorar sus rendimientos, se la baja otra vez a su valor standard 3.

Valores de rendimientos de las planetas:

Mercurio	6	materias primas (6 minerales)
Venus	5	materias primas (2 de masa biológica y 3 de agua)
Tierra	4	materias primas (1 mineral, 1 de masa biológica, 1 de energía y 1 de agua)
Marte	5	materias primas (2 minerales y 3 de energía)
Asteroides	7	materias primas (2 minerales, 2 de masa biológica, 2 de energía y 1 de agua)
Júpiter	8	materias primas (4 de masa biológica y 4 de energía)
Saturno	12	materias primas (4 minerales, 4 de energía y 4 de agua)
Urano	14	materias primas (7 minerales y 7 de energía)
Neptuno	16	materias primas (8 minerales y 8 de energía)
Pluto	20	materias primas (20 de energía)

Ronda del juego

Se juega por turno en el sentido de las agujas del reloj hasta que todos los exploradores hayan jugado. Después se ve en la tabla de evaluación, quién adquirió la cantidad más baja de rendimientos. Este explorador es el primer jugador de la próxima ronda que ahora empieza otra vez con la fase 1. (En el caso de una igualdad de puntos esto es el jugador con menos agua, en el caso de una igualdad de agua es él con menos energía, con menos masa biológica, con menos minerales. Después decide el dado.)

Fin del juego

Después de 12 rondas (o tras un tiempo determinado antes) el juego se termina y gana el explorador que ha adquirido el número más grande de rendimientos para los cuatro tipos de materias primas (en caso de igualdad gana él con la cantidad más grande de agua, en caso de igualdad gana él con la cantidad más grande de energía, en caso de igualdad gana él con la cantidad más grande de masa biológica y en caso de igualdad gana él con la cantidad más grande de mineral).

Anexos

Variante para principiantes

Para abreviar el juego y para poder empezar más rápidamente se recomienda colocar abiertamente la carta Earth (dorso de la descripción del juego) sobre la posición de la Tierra y quitar todas las otras cartas Tierra (C1-C7) del juego. Como ahora hay menos cartas internas cada jugador puede tomarse en vez de la Tierra otra carta cualquiera de los planetas medianos o lejanos. Además no hay que colocar la carta jugada en posición recta, sino se puede jugarla también de manera invertida, es decir que existen mucho más posibilidades de combinación para trazar líneas o interrumpirlas.

Condición alternativa para ganar:

Para abreviar el juego de más o menos 90 a aprox. 40 minutos se puede también decidir, que gana el explotador que es el primero a recoger 250 materias primas (sin diferenciar el tipo de las materias primas). Puede resultar un juego aún más interesante si se juega en vez del bloc de notas con 4 contadores coloridos (magenta, verde, amarillo, azul, p.e. del juego de tablero de Ashes), que existen en los valores de 1 a 9, y que todos tienen el dorso del mismo color (blanco). Así no es siempre obvio por una mirada en la tabla, quién es el jugador actualmente en cabeza. Comienza en este caso la próxima ronda el jugador con la menor cantidad de rendimientos de la última ronda, es decir los rendimientos se quedan abiertamente hasta que todos los jugadores hayan valorado, sólo entonces se vuelve el dorso blanco hacia arriba. Fuente de suministro: hermanos Topf, ABAS, CSPP, Alfred-Bucherer-Str. 63, D-53115 Bonn.

Variante Nivel de vida:

Cada planeta pone gratuitamente a la disposición de las tripulaciones encontrándose en la órbita los recursos explotables allí. Las materias primas no explotadas allí (p.e. bio, agua y energía en Mercurio) deben de ser adquiridas por las tripulaciones. Por eso se las rayan simplemente de la tabla de valoraciones (1 materia prima por tripulación; 1 nave espacial tiene 1 tripulación, una estación espacial tiene 2 y una fábrica tiene 3 tripulaciones). Si uno de los jugadores no tiene suficiente materias primas de él propio, puede cambiarlas/negociarlas con otros jugadores contra otras materias primas, en el caso de que disponga con estos jugadores de vehículos espaciales en puntos de encuentro de los mismos planetas. Si un cambio con otros jugadores no es posible, puede cambiar cada otra materia prima con el factor 5 (negocio con el gobierno mundial imaginario) en una materia prima de su voluntad.