

INTO THE ORBIT

3DARTLAB - GAMES IN A BOX SERIES – NR.2

VERSION

18. May 2020 ES

CONTENIDO

4 dados, 2x verdes, 1x naranja, 1x azul

120 piezas de madera de cohete y plataforma de lanzamiento, 30 por jugador

64 piezas de crédito de valor 1. Transparente, 16 por jugador

48 piezas de crédito de valor 5. Naranja, 16 por jugador

24 piezas de punto de victoria. Verde, 6 por jugador

4 piezas de póliza de seguros con forma de dado. Azul, 1 por jugador

1 caja de madera

¡ADVERTENCIA! Peligro de asfixia – ¡No apto para menores de 3 años!

Antes de la primera partida, por favor, retira los plásticos protectores de ambas caras de las piezas de plástico acrílico.

RESUMEN

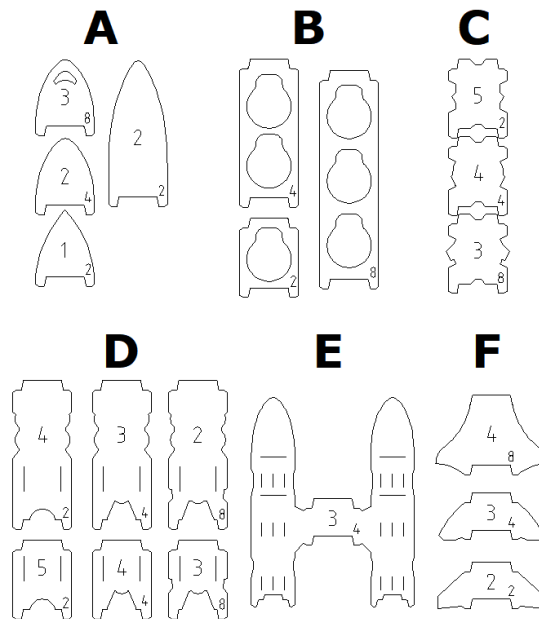
En INTO THE ORBIT lideras una compañía aeroespacial que construye grandes y sofisticados cohetes para transportar mercancías hasta nuestra órbita. Decides que componentes desarrollar para mejorar la fiabilidad y eficiencia de tus cohetes. Te estremeces en cada lanzamiento por si tu pequeño será capaz de alcanzar las estrellas, o si explotará en el lanzamiento. Además, estas bajo una inmensa presión por ser el primero en terminar su propia estación espacial y ganar la partida.

OBJETIVO

El primer jugador que entregue 7 partes de estación espacial en la órbita superior de la tierra será el ganador. Cada una de esas piezas, otorgará al jugador un punto de victoria

PARTES DEL COHETE

El precio de cada parte está escrita en la parte inferior derecha de la misma. El numero grande del centro de los motores, impulsores y dispositivos de aterrizaje muestran su fiabilidad y se usan para las tiradas de dados. El valor que se muestra en las cabezas y las aletas son bonus para las tiradas.



- A. Cabeza: protege contra la chatarra espacial; a mayor valor, mejor será su protección.
- B. Sección de carga: se usa para transportar satélites hasta la órbita.
- C. Dispositivo de aterrizaje: permite al cohete aterrizar tras el vuelo.
- D. Motores del cohete.
- E. Cohetes impulsores.
- F. Aletas: protegen contra los efectos adversos del clima.

PREPARACIÓN

Cada jugador recibe:

- 16 piezas de crédito de valor 1 (hexagonales transparentes) y 12 piezas de crédito de valor 5 (naranjas) para crear su reserva bancaria, y 10 créditos en su mano como presupuesto inicial
- 1 pieza de Cabeza de valor 1
- 1 Sección de carga con 1 espacio de carga
- 1 Dispositivo de aterrizaje de valor 5
- 2 Motores de cohete de valor 5
- La base de lanzamiento con las palabras "INTO THE ORBIT" y sus 3 mejoras: el depósito de la base de precio 10, y las mejoras de la torre 1 y 2, con los valores 12 y 30 respectivamente.

Todas estas partes se consideran desarrolladas y forman una pila a la izquierda de cada jugador. Los jugadores podrán más adelante comprar partes de su reserva pagando los créditos correspondientes para construir o mejorar su cohete con ellas.

La base de lanzamiento está construida desde el principio y se coloca delante de cada jugador. La base es indestructible y seguirá ahí durante toda la partida.

El resto de piezas de madera se colocan en el centro de la mesa. Esta reserva se considera sin dueño y sin desarrollar.

REGLAS BASICAS

La torre de la plataforma de lanzamiento define la altura máxima de construcción del cohete, lo que significa que la altura del cohete no puede superarla.

Solo los motores se pueden añadir múltiples veces, ya sean del mismo tipo o diferentes. El resto de componentes, incluyendo los cohetes impulsores, solo se pueden añadir una vez a tu cohete. Por ejemplo, solo puedes añadir una única Cabeza a tu cohete.

Puedes vender componentes, pero a la mitad de su precio redondeado hacia abajo. Las nuevas tecnologías desarrolladas no se pueden compartir con otros jugadores.

Los cohetes sin terminar pueden estar colocados en la plataforma de lanzamiento, pero para realizar un lanzamiento es necesario un cohete terminado. Para completar un cohete necesitas al menos 2 motores (o 1 motor y 1 cohete impulsor), 1 Cabeza, 1 dispositivo de aterrizaje y 1 sección de carga.

Los cohetes impulsores no se pueden usar como motor principal del cohete.

FASES DEL JUEGO

Los jugadores irán resolviendo las fases de una en una (Primero todos hacen la fase 1, luego la 2, ...)

1) Financiación básica:

Cada jugador que no tenga puntos de victoria recibe 3 créditos de su reserva bancaria. Cada jugador que tenga algún punto de victoria le donará esos créditos a un jugador sin puntos de victoria a su elección. Por lo tanto, es posible que un jugador reciba varias financiaciones de 3 créditos. En el momento en el que todos los jugadores tengan al menos 1 punto de victoria, se ignora esta fase. Incluso cuando un jugador vaya a la bancarrota no volverá a recibir esta financiación básica mientras tenga algún punto de victoria. Arriesgar demasiado puede acabar con tu partida.

2) Desarrollar, comprar y ensamblar componentes:

Antes de comprar las partes de tu cohetes debes desarrollarlas. Desarrollar una nueva parte cuesta el triple de su precio normal (el precio de cada parte está en su parte inferior derecha). Una vez desarrolladas se colocan todas las piezas de ese tipo que le pertenezcan al jugador a su izquierda con el resto de sus partes. *Por ejemplo, hay 4 Cabezas de cada tipo por lo que cada jugador solo puede coger una de cada cuando la vaya desarrollando.*

Después de desarrollar esas partes se podrán comprar y colocar en el cohete. Las partes sin usar, pero compradas pueden desmantelarse y almacenarse a la derecha del cohete. Las partes del cohete pueden ser reorganizadas. Las partes destruidas por un accidente o vendidas vuelven a la pila de partes desarrolladas a la izquierda del jugador.

3) Contratar un seguro:

Cada jugador puede contratar un único seguro contra accidentes para un lanzamiento al precio de 5 créditos. Este seguro permite repetir una única tirada durante el lanzamiento de un cohete. Puede usarse en la tirada contra el clima (1 dado), contra la chatarra espacial (1 dado) o en la ignición cualquier motor (2 dados).

4) Determinar el clima y la chatarra espacial:

Un jugador ahora despliega el clima y el riesgo de chatarra espacial que se aplica a todos los jugadores. Para hacer esto, lanza un dado azul para el clima y un dado rojo para el riesgo de chatarra espacial. Los dados permanecen sin cambios hasta la próxima ronda.

5) Decidir el lanzamiento:

Cada jugador, empezando por el jugador que tiró los dados y en sentido horario, decide si quiere lanzar su cohete o posponer el lanzamiento.

6) Elección de la carga y Lanzamiento del cohete:

Cada subfase de la fase 6 se realizan por los jugadores que hayan realizado su lanzamiento. Un jugador realizará toda la fase: lanzamiento, vuelo y aterrizaje (6.1 a 6.7) y una vez resuelto lo hará el siguiente jugador, hasta que se hagan todos los lanzamientos.

6.1) Elegir cargamento:

Primero el jugador debe elegir si va a lanzar satélites normales o mejorados, y cuantos de cada. Necesitas un espacio de carga para cada uno. Si elige un satélite mejorado, debe colocar 2 créditos de tu capital cerca de un espacio de carga como seguro. Si el lanzamiento falla o no se alcanza la altura necesaria para su despliegue, el seguro se pierde y va a su reserva bancaria. Luego elegirá la órbita objetivo donde liberará el cargamento: órbita terrestre inferior, media o superior. No es posible liberar satélites en distintas orbitas.

En lugar de satélites convencionales, puede decidir transportar partes de su estación espacial para obtener puntos de victoria. Cada parte de la estación espacial supone entregar en la órbita superior 3 espacios de carga llenos y recoger 1 punto de victoria, si la entrega es satisfactoria.

6.2) Ignición principal:

El jugador lanza dos dados para conseguir la ignición de su primer motor. Suma el resultado y si la cantidad es igual o superior a la fiabilidad del motor (indicado por el número grande en el centro del motor), la ignición es un éxito. En caso contrario, el cohete explota en la plataforma de lanzamiento, destruyendo sus mejoras, a menos que tenga el depósito construido. En ese caso no se destruye ninguna mejora de la base.

6.3) Atravesando la atmosfera:

Para dejar atrás la atmosfera el cohete debe volar a través de una zona afectada por el clima seguida por una nube de chatarra espacial, y el jugador deberá realizar una tirada por cada zona. Para no distraerse y chocar en la zona afectada por el clima, el jugador tira un dado y debe igualar o superar el valor del dado del clima (dado azul). Si tu cohete tiene aletas añade su valor a la tirada. *Ejemplo: si el dado del clima muestra un "5" y tu aleta te proporciona un bonus de "2", es suficiente con sacar un "3" en la tirada para superarla.*

La nube de chatarra espacial se supera de la misma manera pero contra el dado de chatarra espacial, y es la cabeza del cohete la que proporciona el bonus, en lugar de la aleta.

Fallar una de estas tiradas destruirá el cohete por completo y su carga, pero no la plataforma de lanzamiento.

6.4) Igniciones secundarias:

Ahora el jugador podrá encender tantos motores sin usar como desee (incluido los cohetes impulsores), en orden ascendente desde la base del cohete. Para cada ignición se debe realizar una tirada similar a la de la ignición principal. La primera de estas igniciones llevará al cohete a la órbita terrestre inferior, la segunda a la media y la tercera a la superior, pero si una de estas falla, el cohete no subirá de órbita, ni explotará, por lo que el jugador podrá seguir encendiendo motores. Sin embargo, si es una ignición la tirada es un "1" doble, el cohete explotará instantáneamente (a menos que sea un motor con fiabilidad "2"). Si el cohete alcanza la altura deseada para la liberar el cargamento puede dejar de encender motores.

6.5) Aterrizaje:

Aterrizar el cohete se consigue lanzando dos dados para igualar o superar el valor del dispositivo de aterrizaje. Fallar la tirada supondrá el choque al aterrizar y la pérdida de todo el cohete.

6.6) Multas y beneficios:

Si el cohete alcanzó la altura deseada para liberar el cargamento, el jugador gana 2 créditos por el vuelo, incluso si el cohete chocó durante el aterrizaje. Además por cada satélite el jugador obtiene:
Satélites normales en órbita terrestre inferior, media o superior: 1 Crédito, 2 Créditos, 3 Créditos
Satélites mejorados en órbita terrestre inferior, media o superior: 2 Créditos, 3 Créditos, 4 Créditos

Los satélites que no se liberen en la altura orbital correcta, no generan ningún beneficio. Los créditos del seguro de los satélites mejorados vuelven a la mano del jugador mano tras una entrega satisfactoria en la órbita adecuada, si no se pierden.

Las partes de la Estación Espacial le otorgan al jugador un punto de victoria cuando la entrega en la órbita terrestre superior.

6.7) Beneficio por competitividad:

El primer jugador en desplegar un satélite cualquiera en la órbita terrestre media, gana 6 créditos.
El primer jugador en desplegar un satélite cualquiera en la órbita terrestre superior, gana 12 créditos.
Si varios jugadores alcanzan la misma órbita el mismo turno, todos reciben la recompensa.

Luego comienza el siguiente turno, volviendo a la fase 1.

ACTUALIZACIONES Y COMENTARIOS

Cada vez más jugadores de todo el mundo juegan a este juego y muchos de vuestros comentarios siguen mejorando las reglas. No hay razón para cerrar el desarrollo y hemos decidido seguir mejorando este juego. Así que comprueba la última versión de las reglas en:

WWW.3DARTLAB.DE/GAMESINABOX/RULES

Si tienes algún comentario, sugerencia, has visto una errata, creado una regla casera o hay algún fallo gramatical, ¡Cuéntanoslo! **CONTACT@3DARTLAB.DE**

CREDITOS

Diseñador: Markus Geiger

Testadores: Jiraporn, Ryu and Markus Geiger, Luca Heil, Stefan Spöcker

Traducciones y correcciones: Dr. Vijay Shankar Balakrishnan, Allen Boisclair, José M^a Núñez, Torsten Sammet

