


CONTACT

SEÑALES DESDE EL UNIVERSO

Joueurs : 2–5 personnes 
Âge : à partir de 8 ans
Temps de jeu : env. 20 minutes

Un juego de Steffen Benndorf

CONTENIDO

- 1 24 plaquitas de planetas (entre ellos, 5 asteroides y la Tierra)
 - 2 figura de cohete
 - 3 6 bidones de combustible
 - 4 18 cartas de planetas
 - 5 12 cartas de señales (puntuaciones 2 x 1–6)
 - 6 3 cartas de ayuda
- Para el juego profesional: 1 sobre misterioso



IDEA DEL JUEGO

Estáis viajando por el espacio con vuestra nave de exploración, buscando indicios de vida desconocida. Hasta ahora, habéis tenido poco éxito. Pero ahora aparece una nueva e interesante pista, pues, por motivos desconocidos, de repente recibís señales desde el universo. Los expertos a bordo descifran pistas y coordenadas ocultas.

¿Qué significa todo esto? ¿Hay algo que quiere ponerse en contacto con vosotros?

¿Podéis descifrar correctamente las pistas?

Y, sobre todo: ¿podéis mantener el contacto?

PREPARACIÓN

Antes de jugar por primera vez, deberán soltarse con cuidado las plaquitas de los planetas del tablero troquelado.

En primer lugar, necesitaréis solo las **18 plaquitas de los planetas** con las letras A–R y la **plaquita de la Tierra**. Volved a poner las plaquitas restantes en la caja.

Barajad las 18 plaquitas de los planetas con la **parte oscura del planeta hacia arriba** y distribuidlas a diferentes distancias sobre una superficie de aprox. 40X40 cm (aprox. 2 cajas de ancho) en el **centro de la mesa**. Las plaquitas no pueden tocarse.

Poned la **Tierra** en alguna parte en el centro y colocad encima la **figura del cohete**.

Barajad las **18 cartas de los planetas** y disponedlas como un **mazo tapado**.

Barajad las **12 cartas de señales** y colocadlas como un **mazo tapado**.

Tomad 6x bidones de combustible.

Se designa a un jugador para que **inicie el juego**. Este **comenzará** el juego como «fuente». Los demás jugadores empezarán como «tripulación».

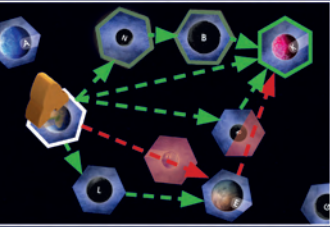


EL OBJETIVO DEL JUEGO *o qué hacer con el material del juego*

En el juego, perseguiréis una señal y, para ello, viajaréis de planeta en planeta por el universo.

Jugáis como un equipo. Un jugador será siempre la fuente de la señal. Querrá que los otros jugadores lleguen al planeta desde el que transmite su señal. Los demás jugadores (a partir de ahora, «la tripulación») intentarán descifrar correctamente las señales para llegar a los planetas y no perder el contacto con la fuente.

Puesto que solo la fuente sabe en qué planeta se encuentra ahora, deberá intentar comunicar este planeta a la tripulación. Esto tiene lugar de manera indirecta mediante la **transmisión** de una **ruta de vuelo lo más clara posible** al planeta de destino. En el caso más fácil, la ruta será solo de una pieza. La mayoría de las veces, sin embargo, será necesario o se querrá hacer pausas intermedias en otros planetas.



La **fuente elegirá en secreto** una ruta en su cabeza. Siguiéndola, volará **desde el planeta de inicio** (donde se encuentra el cohete) siempre **en línea recta** de planeta en planeta hasta alcanzar el planeta de destino. La fuente podrá elegir cualquier recorrido individual, siempre que el camino directo al planeta más cercano **no esté bloqueado** por otras plaquitas.

Una vez que la fuente tiene la ruta en su cabeza, empezará con la **transmisión**.

Para ello, la fuente no podrá ni hablar ni señalar planetas con los dedos. En su lugar, simulará con la mano los despegues y aterrizajes de la nave espacial. En primer lugar, la fuente coloca la mano plana sobre la mesa. Para despegar, levantará los dedos. Para aterrizar en otro planeta, golpeará la mesa suavemente con la palma de la mano.



Una vez más, para que quede claro: La fuente vuela **mentalmente** de planeta en planeta y **transmite la distancia entre las plaquitas** al equipo con la **mano**. Para cada despegue, levantará la palma de la mano, y los dedos permanecerán levantados también durante el vuelo. Para un aterrizaje o aterrizaje intermedio, la fuente volverá a poner la palma de la mano en la mesa de tal modo que se oiga. **¡No se desplazará el cohete durante la transmisión!**

Dentro de una ruta, la fuente solo podrá viajar una vez a cada planeta. La fuente podrá interrumpir la transmisión en todo momento y comenzar de nuevo desde la plaquita con el cohete.

Una vez finalizada la transmisión, la tripulación podrá intentar adivinar el planeta correcto. Si la tripulación no está segura, podrá pedir a la fuente que transmita la ruta del vuelo **2 veces más**. La fuente deberá transmitir siempre la ruta completa, pero también **podrá** optar por **otra ruta**.

Si la tripulación la adivina **correctamente**, se colocará el **cohete sobre el destino** y se continuará al siguiente planeta. En caso de **no acertar**, el equipo deberá **entregar 1 bidón de combustible** y podrá intentar adivinar de nuevo.

¿No tenéis ni idea de cómo funciona?

En definitiva, se trata de comprender los recorridos y el tiempo en común. Intentad imaginar cómo vuela el cohete de una plaquita a otra. Si la plaquita más cercana está tan solo a pocos milímetros, el vuelo será muy breve. Si la plaquita está muy lejos, el cohete tardará mucho más. El cómo os imaginéis el vuelo es asunto vuestro. Lo importante es que la fuente y la tripulación sigan las mismas «reglas del vuelo» y piensen a la misma «velocidad de vuelo».

DESARROLLO DEL JUEGO

En primer lugar, seleccionad el nivel de dificultad (1–6) de vuestra misión intergaláctica. *Para la primera partida, se recomienda comenzar con la dificultad 2. ¡No podréis seleccionar más de 6!*

Tomad del mazo tantas **cartas de planetas** como indique el **nivel de dificultad** seleccionado (con la dificultad 2, 2 cartas). Mirad las cartas y destapad los **planetas correspondientes**. Ahora, estas cartas conforman la **tapa de las cartas de meta**. ¡Mantenedlas **separadas del mazo** de las otras cartas de planetas!

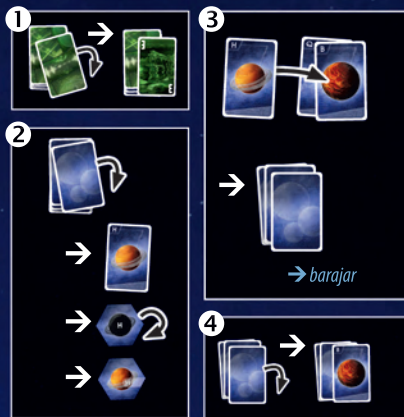
Ahora comienza el juego de verdad. Para ganar, tendréis que adivinar los planetas de destino correctos en **12 rondas**. Cada ronda se desarrolla del mismo modo. En primer lugar, deberá prepararse la ronda:

➊ Destapad la **carta de señales superior**. En esta ronda, jugaréis esta carta.

➋ Destapad la **carta superior del mazo de planetas** y girad el planeta correspondiente.

➌ Barajad a fondo la carta del planeta en el **mazo de las cartas de meta**.

➍ La fuente **saca, tapándola**, una de las cartas del **mazo de las cartas de meta**. Esta carta muestra el siguiente planeta de destino. ¡La fuente deberá mantener en secreto esta carta frente a la tripulación a toda costa!



Ahora, la fuente intenta encontrar una ruta lo más clara posible

(planeta de inicio/cohete → planeta de destino) que pueda transmitir a la tripulación. **Las 19 plaquitas de planetas, también las que no están giradas, pueden utilizarse como paradas intermedias del vuelo.**

Tan pronto como la fuente está lista, hace una señal y comienza la transmisión.

Una vez finalizada la transmisión, la tripulación podrá adivinar el destino. Realizará siempre el **primer intento de adivinar el jugador a la izquierda** de la fuente. **El jugador que adivina no habla, sino que señala el planeta. La fuente responderá con «correcto» o «incorrecto».**

➔ Si **no acierta**, se pondrá en primer lugar la **carta de la señal actual en la caja**. Además, como cada vez que no se **acierte**, deberá **entregarse 1 bidón de combustible**.

Después, tratarán de adivinar sucesivamente los miembros de la tripulación en el sentido de las agujas del reloj.

Si **se gasta el combustible**, no podréis seguir volando. La misión habrá fracasado y habréis **perdido el juego**.

¡**Recordad!** Ni la fuente podrá dar pistas del destino ni los miembros de la tripulación podrán aconsejarse entre sí. Después de que la fuente haya transmitido la ruta del vuelo 3 veces, la tripulación deberá intentar adivinarla. Después de no acertar, puede volver a transmitirse la ruta un máximo de 3 veces.

➔ Si se **adivina el destino**, el cohete se colocará **en el planeta de destino**. La carta del planeta correspondiente volverá a ponerse de nuevo en la caja. Con ello, el planeta queda descartado como posible destino en las rondas sucesivas. Si aún queda por usar la **carta de señales** (planeta de destino adivinado en el primer intento) la pondréis a **un lado como ganancia**. El **jugador a la izquierda** de la fuente será la **nueva fuente** e iniciará la siguiente ronda de la manera descrita.

Si habéis **completado las 12 rondas** – notaréis también que no quedarán más cartas de señales – habréis ganado el juego en un momento. ¡Enhorabuena! Haced un recuento de los puntos en las cartas de las señales que hayáis obtenido. Cuanto más se acerque la puntuación a 42, mejor será vuestro resultado. Si aún os quedan al menos 3 bidones de combustible, aumentad el nivel de dificultad.

Otro dato importante: Si se observa bien a qué planeta está mirando la fuente, puede reducirse la emoción del juego. Intentad evitarlo. La fuente también podrá taparse la vista con la mano, o la tripulación podrá mirar conscientemente hacia otro lado durante la planificación de la ruta, o bien cerrar los ojos.

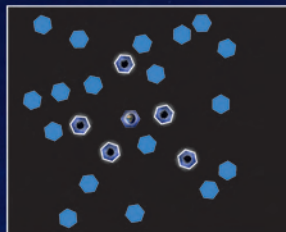
EL JUEGO PARA PROFESIONALES

Si el juego con dificultad 6 os resulta demasiado fácil, es hora de terminar la formación y pasar a la variante para profesionales. En la variante profesional, os espera un reto mucho mayor. En lo esencial, el desarrollo del juego no cambia en la variante profesional.

Al estructurar el juego, **las 24 plaquitas de planetas** (18 planetas, 5 asteroides, la Tierra) se colocarán con el **lado del planeta hacia arriba**. Colocad la Tierra en el centro de vuestro universo y los **5 asteroides**, cerca de la Tierra. **¡Las 24 plaquitas de planetas pueden utilizarse como paradas intermedias del vuelo!**

Recibiréis para la misión tan solo **5 bidones de combustible**, así como las **3 cartas de ayuda** de manera adicional. Disponed las cartas con el **lado activo** hacia arriba.

5x 



Las distintas rondas del juego se desarrollan tal y como se describe en el desarrollo del juego. ¡El mazo de las cartas de meta estará ahora formado siempre por **todas las cartas de planetas aún disponibles!** Al principio de una ronda, la fuente tomará simplemente la **carta superior** del mazo de planetas.

Cambio importante: La **carta de señales** en torno a la que juega el equipo en una ronda **no se destapará aleatoriamente**. La **fuente seleccionará** la carta de entre las **cartas de señales aún disponibles** y la colocará destapada. *La puntuación de la carta de la señal puede utilizarse para comunicar a la tripulación la presunta dificultad de la ruta. Por tanto, es preferible utilizar una carta con muchos puntos en una ruta fácil.*

Si conseguís adivinar **los 12 planetas de destino**, habréis conseguido algo grande. La misión habrá tenido éxito, y como recompensa por vuestro genial espíritu de equipo recibiréis un documento que immortalizará la fecha y la puntuación de vuestra victoria.

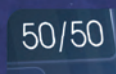
Abrid el sobre cerrado y sacad el documento correspondiente a la puntuación que hayáis conseguido. Si ya no tenéis el documento en cuestión, tomad simplemente el documento para la siguiente puntuación más baja.

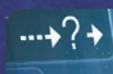
No olvidéis **pegar** el planeta de destino alcanzado como una **pegatina** y dar la vuelta al documento ☺.

¿Un poco de ayuda por el camino? Las cartas de ayuda

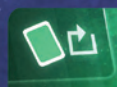
Podéis utilizar cada carta de ayuda 1 vez. Después, dad la vuelta a la carta de ayuda para que quede inactiva. Al entregar un bidón de combustible, podréis volver a poner todas las cartas de ayuda inactivas en el lado activo y utilizarlas de nuevo directamente. Así, es posible utilizar la misma carta varias veces seguidas.

Importante: ¡El último bidón de combustible no puede utilizarse para reactivar la carta de ayuda!

 **50/50 de oportunidades** (solo podrá emplearla el miembro de la tripulación que trata de adivinar) El miembro de la tripulación encargado de adivinar podrá realizar dos intentos a la vez. Solo si **los dos intentos son incorrectos**, habrá fracasado la adivinanza y deberá **entregarse 1 bidón de combustible**. ¡La carta debe utilizarse antes de que se realice el primer de los dos intentos de adivinar!



Mostrar la primera parada intermedia (solo podrá emplearla el miembro de la tripulación que trata de adivinar) Si así lo desea el miembro de la tripulación que trata de adivinar, la fuente pondrá el **cohete en la primera parada intermedia** de la ruta. Esta carta de ayuda tan solo podrá utilizarse si hay **al menos** una parada intermedia en la ruta.



Cambiar destino (solo podrá utilizarla la fuente) La fuente podrá **cambiar la carta del planeta actual** por la carta superior del mazo de planetas. Esta carta muestra el nuevo destino. La carta antigua se vuelve a barajar en el mazo de las cartas de planetas restantes **sin que sea vista**. ¡El intercambio debe tener lugar **antes** de que la fuente se haya decidido por una carta de señales!



Consejo sobre la situación (solo podrá ser convocada por los miembros de la tripulación) Podréis utilizar **cada una** de las 3 cartas de ayuda para llevar a cabo un consejo sobre la situación. El miembro de la tripulación que trata de adivinar puede consultar a los demás antes de realizar el intento. La fuente podrá escuchar, pero no participar en la conversación!