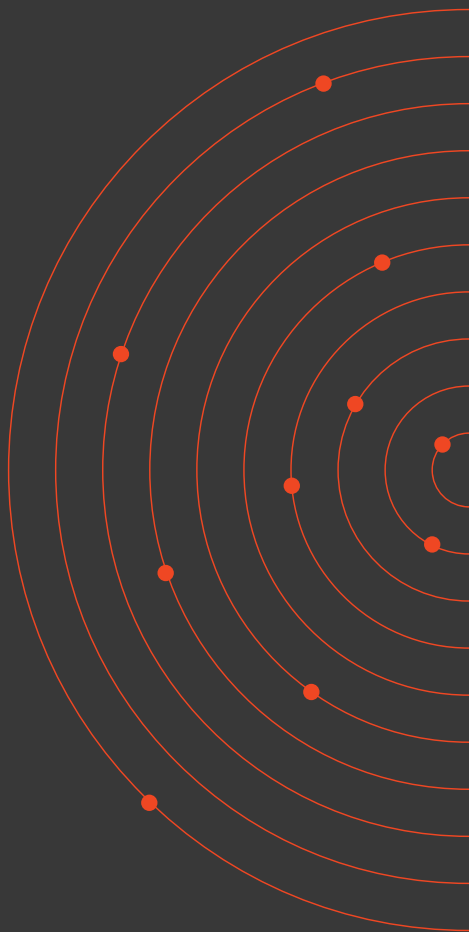


Mission PLANETS INSTRUCTIVO

MPQS GAME STUDIO





INDICE

1. Componentes del juego	_____	22
2. Objetivo del juego	_____	23
3. Inicio del juego	_____	23
4. Turno del jugador	_____	25
5. Cómo conseguir puntos	_____	26
6. Combustible	_____	28
7. El planeta Gaseoso	_____	29
8. Cartas del juego	_____	30
9. Intercambio galáctico	_____	33
10. Tributo o combate planetario	_____	34
11. Fin del juego	_____	34

Escanea el QR y encuentra:

- **Video tutorial del instructivo**

Aprende a jugar en 5 minutos

- **Mission Planets Classic**

Instructivo de juego

- **Mission Planets Kids**

Instructivo adaptado a niños



playbook.missionplanets.com

Hola jugadores, bienvenidos a Mission Planets,
un juego dinámico de estrategia y guerra para la diversión de todos.

1 Componentes del juego

Componentes	Cantidad
• Tablero del juego enrollable	1
• Base de tarjetas planetarias	1
• Baldosas planetarias	19
• Fichas astronautas	6
• Fichas naves espaciales	6
• Fichas alienígenas	2
• Bases espaciales (8 por jugador)	48
• Dado	1
• Cartas planetarias	72
• Cartas espaciales	24



2

Objetivo del juego

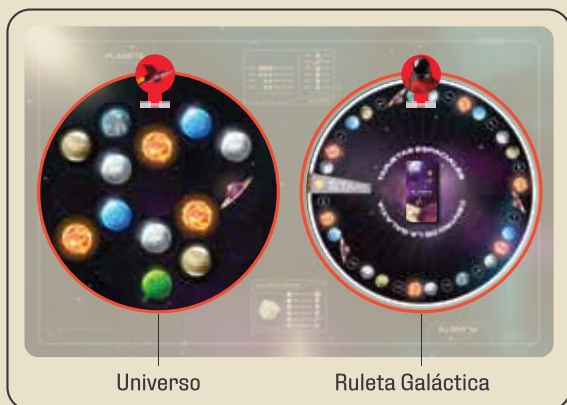
Mission Planets es un juego con el objetivo de conseguir **8 puntos** por medio de la construcción de **bases espaciales** y así convertirse en el máximo conquistador de la galaxia.

Tablero del juego:

El tablero tiene 2 áreas de juego: el área de la **Ruleta Galáctica**, donde juegan las fichas de los **astronautas** y el área del **Universo**, donde juegan las fichas de las **naves espaciales**. Todos los jugadores pueden participar en ambas áreas en un solo turno.

Área Ruleta Galáctica:

En tu turno lanza el dado y mueve tu ficha de **astronauta** para recoger cartas según la casilla en la que caigas. Podrás caer en casillas de **planetas** o de **tarjetas espaciales**.



Área Universo:

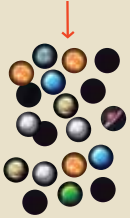
En tu turno podrás avanzar con tu **nave espacial** a través de las baldosas utilizando la carta de **combustible** (explicado en la página 8) para establecer **bases espaciales** y acumular puntos.

3

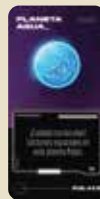
Inicio del juego

1. En cada partida las baldosas planetarias en forma de círculo se colocan al azar en los círculos dibujados en el área del Universo.

Baldosas planetarias



2. Los jugadores eligen un color para sus fichas de astronauta, nave espacial y bases espaciales.
3. Los jugadores lanzan el dado para determinar quién comenzará el juego. El jugador con el número más alto inicia la partida y el turno de jugador continúa hacia la izquierda.
4. El jugador que comienza elige primero dónde colocar su nave espacial y podrá elegir entre una de las 6 baldosas vacías (sin planetas) dentro del área del Universo. El resto del jugadores colocan sus naves por turnos. Al inicio de la partida no pueden haber 2 naves espaciales de jugadores en la misma baldosa vacía.
5. Todos los jugadores colocan las fichas de astronautas en la casilla de START en el área de la Ruleta Galáctica.
6. Las 2 fichas alienígenas comienzan el juego en el planeta Alienígena.
7. Todos los jugadores comienzan la partida con 5 tarjetas: **Combustible, Planeta Fuego, Planeta Hielo, Planeta Agua y Planeta Arena.**

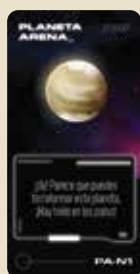


J1 J2 J3 J4 J5 J6

J1 J2 J3 J4 J5 J6



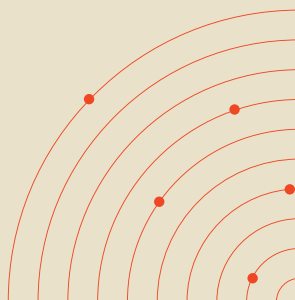
El primer jugador tira el dado y avanza el número indicado en sentido horario. Luego recibe la carta o cartas indicadas por la casilla en la que aterrizó, juega su turno y pasa turno al siguiente jugador.



4 El turno del jugador

En su turno el jugador debe primero lanzar el dado y avanzar con su astronauta para recibir cartas planetarias o espaciales. Después de avanzar el jugador puede utilizar sus cartas para jugar en el área del Universo, mover su nave, construir bases espaciales o intercambiar con otros jugadores.

Al **finalizar el turno** el jugador tiene que tener como máximo **7 cartas**, entre planetarias y espaciales.





Cómo conseguir puntos

Hay 3 formas de obtener puntos en el juego:

- 1 Al construir bases espaciales en los planetas.
- 2 Si has construido bases espaciales en todos los planetas de una misma categoría (explicado en la página 7).
- 3 Si tienes cartas espaciales en tu posesión que te otorgan puntos adicionales (explicado en las páginas 10).

1. Construir bases espaciales en planetas

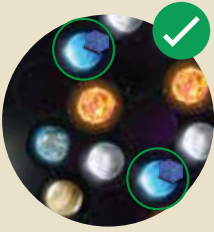
Para construir una **base espacial en tu turno** debes tener **2 cartas del mismo planeta** y mover tu ficha de nave espacial a la baldosa de ese mismo planeta utilizando combustible (explicado en la página 8). Una vez construida, las cartas utilizadas regresan a la baraja correspondiente.



Puntos por construir bases espaciales por tipo de planeta



1 base en el planeta Fuego		1 punto
1 base en el planeta Hielo		1 punto
1 base en el planeta Agua		1 punto
1 base en el planeta Arena		1 punto
1 base en el planeta Gaseoso		2 puntos
1 base en el planeta Nueva Tierra		3 puntos



Los jugadores no pueden tener más de una base espacial en la misma baldosa de un planeta.

Diferentes jugadores sí pueden construir una base espacial en la misma baldosa de un planeta.



Los jugadores no pueden construir bases espaciales en el planeta Alienígena.

Los jugadores no pueden pasar sobre la baldosa del planeta Alienígena para dirigirse a otro planeta.

2. Bases espaciales en todos los planetas de la misma categoría

Puedes sumar puntos adicionales si has construido bases espaciales en todos los planetas de una misma categoría.



3 bases en Fuego		1 punto extra
3 bases en Hielo		1 punto extra
2 bases en Agua		2 puntos extras
2 bases en Arena		2 puntos extras

Ejemplo para obtener 1 punto extra por combinación de 3 bases espaciales construidas en planetas Hielo.



Jugador rojo
base Hielo
número 1



B1

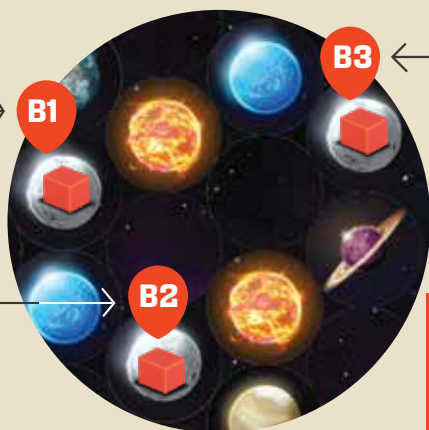
Jugador rojo
base Hielo
número 2



B2

Jugador rojo
base Hielo
número 3

B3



Los puntos extra solo se contabilizan si en el momento de terminar la partida las bases están en todos los planetas de una misma categoría.



Combustible

El **combustible** se utiliza para realizar saltos en el espacio con la **ficha de nave espacial** y moverte por el **Universo** hacia baldosas de planetas donde quieras construir bases espaciales.

Existen 3 formas de obtener **combustible** para mover tu nave espacial.

1 Con cartas combustible

1 carta de combustible = 1 salto de nave espacial



=



Cada carta de **combustible** sirve para que los jugadores den **un salto** con su nave, si en el mismo turno quieren dar varios saltos, deberán utilizar tantas cartas combustibles como saltos quieran dar. Las cartas utilizadas regresan a la baraja correspondiente.

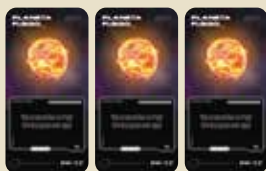
2 Casilla START

- Esta casilla es **muy importante en el juego** y no te conviene olvidar reclamarla.
- Cada vez que un astronauta de una vuelta completa y pase por la casilla **START** el jugador puede reclamar en ese mismo turno un **salto de su nave espacial** sin necesidad de tener una tarjeta de combustible.
- El salto debe darse en ese mismo turno, no puede guardarse para el siguiente turno.



3 Canjear cartas planeta por un salto

- En tu turno puedes canjear **3 cartas planetarias iguales** de cualquier planeta por un salto.
- El salto de la nave espacial debe darse en ese mismo turno sin necesidad de tener una tarjeta combustible.
- El salto no se puede guardar para otro turno. En el turno que es canjeado la nave espacial debe dar el salto.
- Una vez utilizadas las cartas regresan a la baraja correspondiente.



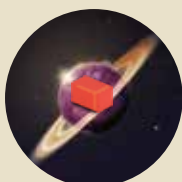
=



7 El planeta Gaseoso

- Si un jugador tiene construida una base espacial en el **planeta Gaseoso**, mientras esta base esté construida, obtiene el poder de tener un **segundo salto** por cada carta de combustible que utilice.
- Estos saltos se utilizan dentro del mismo turno. El jugador puede elegir saltar una o dos veces, pero si elige saltar solo una vez, renuncia al segundo salto en ese turno.

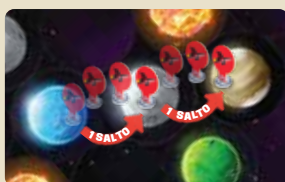
1 carta de combustible = 2 saltos espaciales



+



=





Cartas del juego

1 Cartas planetarias

Hay **6 tipos de planetas** en el juego donde puedes establecer bases espaciales.



Ejemplo: si aterrizas en una casilla de planeta de Arena, tomas una carta de Arena del portacartas.



2 Cartas espaciales

Hay **7 tipos** diferentes de **cartas espaciales** con funciones distintas.

Las obtienes al avanzar tu ficha de **astronauta** en el tablero de la Ruleta Galáctica y aterrizar en la casilla marcada con +1 ó +2.
Si caes en +1, tomas 1 carta espacial.
Si caes en +2, tomas 2 cartas espaciales.





Combustible

Estas cartas se utilizan para **mover tu ficha de nave espacial** en el tablero del Universo y dirigirte hacia los planetas donde deseas establecer bases espaciales.

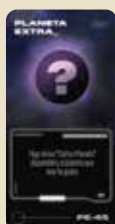
- Total de cartas de combustible en el juego: 12



Base oculta

Esta carta te otorga una base espacial oculta, la cual te concede **1 punto** si logras conservar la carta hasta el final del juego.

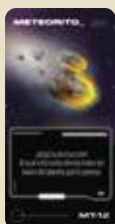
- Total de cartas de base oculta en el juego: 2



Planeta extra

En tu turno puedes utilizar esta carta como **comodín** para elegir la carta del planeta que quieras.

- Total de cartas de planeta extra en el juego: 2



Meteorito

Al usar esta carta puedes **destruir** y retirar del tablero **todas las bases espaciales** construidas en un planeta.

- Total de cartas de meteorito en el juego: 2



Terraformación

Si tienes esta carta y tienes construida una **base espacial en un planeta Arena** al final del juego, esta carta te otorga **1 punto**.

- Total de cartas de terraformación en el juego: 1



Agujero negro

Esta carta te permite mover tu nave espacial de una baldosa a otra en el tablero del Universo, pero los agujeros negros son caprichosos y te llevan a donde quieren, por lo tanto, tira el dado y según el número obtenido, debes dirigirte al planeta del tipo indicado por el dado.

- Total de cartas de agujero negro en el juego: 2



Si sacas un 1 = Elige un planeta de Fuego y coloca tu nave ahí.
Si sacas un 2 = Elige un planeta de Hielo y coloca tu nave ahí.
Si sacas un 3 = Elige un planeta de Agua y coloca tu nave ahí.
Si sacas un 4 = Elige un planeta de Arena y coloca tu nave ahí.
Si sacas un 5 = Dirígete al planeta Gaseoso.
Si sacas un 6 = Dirígete al planeta Nueva Tierra.



Invasión alien

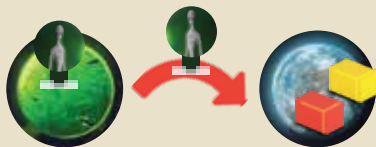
Al usar esta carta enviarás una invasión alienígena al planeta de tu elección para intentar destruir las bases espaciales construidas de tus oponentes. Si el ataque tiene éxito todas las bases espaciales en el planeta atacado son destruidas y retiradas del tablero. Sin embargo, en esta invasión los jugadores atacados tienen la oportunidad de defenderse.

- **Total de cartas de invasión alien en el juego: 3**

¿Cómo funciona la invasión alien?

Hay 2 fichas de alienígenas. Para llevar a cabo una invasión alien exitosa y destruir todas las bases establecidas en la baldosa del planeta atacado, los **2 alienígenas atacantes deben ganar una batalla** de dados obteniendo un número más alto que los defensores. Al sacar la carta de Invasión alien, el atacante mueve el primer alienígena al planeta que desea atacar, iniciando una batalla de dados. El atacante tira los dados primero, seguido por el defensor.

Ejemplo
Atacante

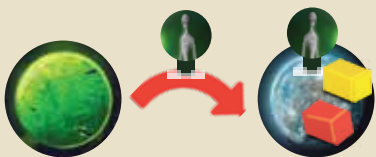


Ejemplo
Defensor



Si el atacante con el primer combate gana, lleva al segundo alienígena al planeta para el segundo combate.

Ejemplo
Atacante



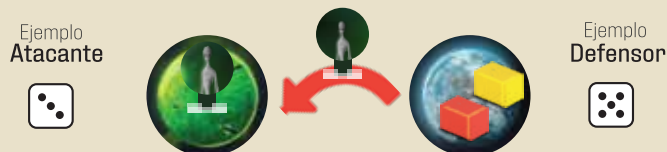
Ejemplo
Defensor



Si el segundo alienígena que llega al planeta atacado gana su combate, **todas las bases espaciales construidas serán eliminadas** del planeta, y los 2 alienígenas regresarán al planeta alien.



Si el primer alienígena pierde, vuelve a su planeta alien, termina el combate y las bases se conservan.



Si el segundo alienígena pierde, regresa al planeta Alienígena pero el combate continúa hasta que los 2 alienígenas hayan ganado sus batallas o hasta que el defensor gane una batalla en la que no quede ningún alienígena en el planeta defendido.

Si ambos jugadores **empatan, vuelven a tirar los dados.**

Si hay más de un jugador en el planeta con bases espaciales, deben elegir a un jugador para enfrentar a los alienígenas en nombre de todos aquellos que tienen bases en ese planeta. Si el jugador elegido pierde, todas las bases serán destruidas y retiradas del tablero.

Intercambio galáctico

Los jugadores pueden intercambiar cartas entre ellos durante su turno. El intercambio puede involucrar tanto cartas planetarias como espaciales.

Ejemplo 1: un jugador puede intercambiar una carta de combustible por una carta de planeta Arena.

Ejemplo 2: un jugador puede intercambiar una carta de planeta hielo por una carta de planeta Fuego y una carta de combustible.

Un jugador puede tener un máximo de **7 cartas**, incluyendo tanto cartas planetarias como espaciales. Si un jugador recibe cartas y ya tiene 7 cartas, puede elegir qué cartas mantener y descartar las no deseadas en la baraja correspondiente. Si no lo hace y en el turno de otro jugador se descubre que tiene más de 7 cartas, le robarán al azar cartas que descartarán en la baraja correspondiente hasta que el jugador tenga 7 cartas.



Tributo o combate planetario

Cuando un jugador quiere entrar a una baldosa planetaria con su nave donde él no ha construido una base y ya hay una o más bases espaciales construidas de otros jugadores en ese planeta, deberá **pagar un tributo** donde debe dar una de sus cartas - de su elección - al jugador que recibe el tributo.

Si hay más de una base espacial se tirarán los dados para elegir quién recibirá el tributo y el jugador que tire el número más alto se lo queda.

Si el jugador no quiere dar ese tributo puede convocar un combate planetario. El jugador combate con el dado a número más alto contra su oponente. Si el atacante obtiene un número más alto que el defensor, puede establecer una base sin pagar una carta de tributo, pero si el atacante pierde, el defensor tomará una carta al azar de las cartas del atacante y se la quedará.

El tributo o combate planetario no se realiza si un jugador simplemente pasa por la casilla sin quedarse en ella. Solo entra en efecto cuando un jugador aterriza con intención de permanecer o construir una base espacial.

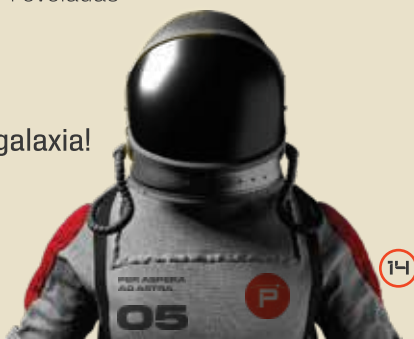


Fin del juego

Un jugador gana cuando **en su turno acumula 8 puntos** o más, contando los puntos de las bases espaciales ya construidas, sumando puntos adicionales de las cartas espaciales que el jugador tenga y puntos por combinación, en caso de tener bases espaciales en todos los planetas de una misma categoría.

Todas las cartas del jugador ganador deben ser reveladas a los demás jugadores.

¡Que gane el máximo conquistador de la galaxia!



MISSION
PLANETS
CONQUER THE GALAXY

CONQUER THE GALAXY

