

Montaje

Un juego de Janice y Stu Turner

1-2 players Ages 14+ 10-20 mins

Tu misión

Estás en una plataforma orbital que ensambla naves espaciales de lujo. Después de una reciente lluvia de meteoritos, un virus mortal ha surgido y ha aniquilado a todo el personal. Afortunadamente, otro miembro de la tripulación y tú resultáis ser inmunes, ahora, tenéis que escapar para crear una vacuna antes de que el virus llegue a la Tierra. Desafortunadamente, el ordenador de a bordo ha puesto en cuarentena la estación y está expulsando el aire para asegurarse de que nada sobrevive.

Afortunadamente, sabes de una nave espacial a medio construir en una de las líneas de ensamblaje y has descubierto un conjunto bastante limitado de comandos para terminarla. Mientras intentas escapar montando la nave, los controles siguen fallando. ¿Sabe el ordenador lo que estás tratando de hacer?

Debes trabajar con tu amigo, usando tu tiempo y tus órdenes sabiamente, para montar la nave y escapar antes de perecer.

Objetivo

Debes escapar. La única forma de ganar es colocar las 12 fichas de Módulo de Habitación en sus muelles correctos antes de quedarte sin tiempo. ¡En ese momento, la nave despegará y podrás escapar!

Condiciones de final de partida

El juego termina inmediatamente cuando ganas al bloquear las 12 fichas de Módulo de Habitación. Pierdes inmediatamente si has barajado el mazo de Comando dos veces (tres ciclos) y no puedes jugar una carta de Comando en tu turno.

Componentes



Nota: Muelle hace referencia a la ubicación física de una carta de Plano o ficha de Módulo de Habitación. Plano se refiere a la carta en sí.

Preparación

La preparación para 2 jugadores es la siguiente (ver el cuadro para la preparación en Solitario).

1. Cada jugador pone una carta de rol frente a sí.
2. Mezcla las 12 fichas de Módulo Habitación y colócalas en una pila boca abajo en el centro del área de juego.
3. Decide con qué conjunto de Errores jugar y coloca sus cartas de Número de Muelle en las mismas posiciones que la esfera del reloj (es decir, 12 en la parte superior, 3 en la derecha, 6 en la parte inferior y 9 en la izquierda).

• Para tu primera partida, se recomienda que no juegues con Errores.

4. Mezcla y coloca las 12 cartas de Plano en un círculo, cara desbloqueado hacia arriba, comenzando en el muelle 12 y en sentido horario.

5. Lanza el dado y coloca 1 ficha de Módulo Habitación boca arriba en la carta de Plano en el muelle que corresponda con el número en el dado.

6. Aparta las siguientes cartas de Comando del mazo y colócalas boca arriba cerca:

- 1 Cualquier Rotación;
- 1 Comodín.

7. Baraja el resto de cartas de Comando para formar el Mazo de Comando y colócalas en el centro del área de juego.

8. Reparte 3 cartas de Comando boca abajo para formar la mano inicial de cada jugador.



Preparación en Solitario

Aunque ineficiente, la línea de montaje puede manejarse por una sola persona. Si, por ejemplo, un sistema de control de la ficha de Módulo de Habitación está dañado, cerrado por mantenimiento, o eres el único superviviente que queda en la estación ya que tu colega ha sufrido un desafortunado y trágico fallecimiento.

Para tener en cuenta las ineficiencias de un solo operador, la preparación se modifica devolviendo las siguientes 4 cartas de Comando a la caja:

- o 1 Desplegar / Bloquear;
- o 1 Intercambiar;
- o 1 Rotar Cualquiera;
- o 1 de Rotar Horario o Rotar Antihorario (al azar)

BORRADOR

© Wren Games 2018. All rights reserved.

Orden de turno

Para una eficiencia óptima, se requieren 2 operadores para la línea de montaje; el primero ejecuta el comando mientras que el segundo lo verifica automáticamente con un comando coincidente o usando la anulación manual. Por razones de seguridad, las dos salas de control están separadas por una mampara de cristal, cada una con su propio suministro de aire.

Los jugadores se turnan para ser el jugador activo. Cada turno consta de los siguientes pasos:

1. Elegir: el jugador activo indica el comando que desea ejecutar, eligiendo entre los disponibles en su mano.
2. Confirmar: el jugador de soporte solo puede responder 'Sí' si puede verificar el comando elegido con una única carta de Comando coincidente de su mano. De lo contrario, debe responder 'No'.
 - Las cartas que representan comandos múltiples (por ejemplo, Comodín) pueden verificar todos los comandos representados.
3. Declarar: el jugador activo descarta la/s carta/s de Comando elegidas y declara el comando que intenta realizar.
4. Verificar: si el jugador de soporte puede verificar la acción Comando declarada, no ocurre nada. Si no puede verificarlo, debe descartar 1 carta de su elección para anular el sistema.
5. Ejecutar: ejecuta el comando declarado en todas las fichas de Módulo de Habitación desbloqueadas.
6. Error: aplica los efectos de Error al bloquear los muelles 3, 6, 9 y/o 12 si corresponde.
7. Actualizar: el jugador activo roba cartas de Comando hasta su límite de mano (3 cartas).

Modificaciones del orden de turno en Solitario

El orden de juego se simplifica ya que no tienes un compañero que te ayude a escapar: ignora los pasos 1 a 4 del Orden de turno..

Ejemplo de juego (2-Jugadores)



Lara (jugador activo) le indica a Daniel (jugador de soporte) que quiere ejecutar el comando Rotar Antihorario. Ella no debe revelar que tiene la intención de descartar una carta Rotar Cualquiera para ejecutar este comando.

Escenario 1



Daniel responde 'Sí' ya que tiene un Comodín en la mano que le permite verificar cualquier comando. Esto también sería cierto si Daniel tuviera una carta de comando Rotar Cualquiera o Rotar Antihorario en su mano.

Lara descarta su carta Rotar Cualquiera y declara que está ejecutando el comando Rotar Antihorario moviendo cada Módulo de Habitación 2 muelles. Como Daniel puede verificar el comando elegido por Lara con una sola carta de Comando en su mano, no descarta una carta. Luego, Lara roba 1 carta de Comando para tener nuevamente 3 cartas. Daniel se convierte en el jugador activo.

Escenario 2



Daniel responde 'No' ya que no tiene una carta de Rotar Antihorario en la mano.

Lara decide descartar su carta Intercambiar con la esperanza de que Daniel pueda verificar este comando. En este caso, Daniel tiene una carta Intercambiar y, como en el Escenario 1, no descarta una carta.

Escenario 3



Daniel responde 'No' ya que no tiene una carta de Rotar Antihorario en la mano.

Lara decide que realmente necesitan ejecutar el comando Rotar Antihorario. Descarta su carta Rotar Cualquiera y declara que tiene la intención de ejecutar el comando Rotar Antihorario. Como Daniel no puede verificar este comando, debe usar la anulación manual descartando 1 carta a su elección de su mano. Cuando Daniel se convierta en el jugador activo, solo tendrá 2 cartas en su mano. Daniel no robará hasta 3 cartas hasta el final de su turno como jugador activo.

Escenario 4



Daniel responde 'No' ya que no tiene una carta de Rotar Antihorario en la mano.

Lara decide descartar su carta Intercambiar en su lugar con la esperanza de que Daniel pueda verificar este comando. Desafortunadamente, en este caso, Daniel tampoco puede verificar el comando Intercambiar y, por lo tanto, el resultado es el mismo que en el Escenario 3, Daniel debe descartar de su mano una carta a su elección.

Comunicación

El ordenador está observando cada movimiento y escuchando cada palabra que dices y puede bloquear de inmediato, aunque sea temporalmente, todos los métodos de comunicación cuando lo necesite.

Nunca debes revelar, de ninguna manera, las cartas en tu mano o el comando que quieres realizar en un turno futuro. Responder con sinceridad depende de ti, sin embargo, **siempre debes ser honesto al verificar los comandos.**

Nunca debes indicar qué comando debe ejecutar el otro jugador y el canal de comunicaciones siempre se restablece al comienzo de cada turno para permitir que se reanuden las discusiones.

Siempre hay que cumplir las reglas anteriores. Hay 3 niveles de interrupción de comunicación con los que puedes jugar:

- **Información limitada:** puedes discutir estrategias libremente durante los turnos. Tan pronto como se haya formulado la pregunta de verificación, todas las discusiones deben cesar inmediatamente.
- **Información limitada, Comunicaciones reducidas:** durante los turnos, puedes discutir estrategias generales, como la forma de abordar un ciclo. Sin embargo, solo puedes discutir estrategias hasta que se pronuncie o firme una palabra de comando (o equivalente) (Desplegar, Bloquear, Intercambiar y Rotar). Cuando se dice o firma una palabra de comando, la discusión debe detenerse inmediatamente, pero si eres rápido, puedes enviar un 'sí' o un 'no' a tu compañero para ver si puedes verificar ese comando o no.
- **Información limitada, Audio estropeado:** juega con lenguaje de signos y/o gestos con las manos. Ver el Apéndice para sugerencias (basadas en el lenguaje de signos británico) o acuerda tus propios signos. Cuando se firma una palabra de comando (o equivalente), toda la discusión debe detenerse inmediatamente, pero si eres rápido, puedes enviar un 'sí' o un 'no' a tu compañero para ver si puedes verificar ese comando o no..

Cartas de rol

Las cartas de rol dan una habilidad especial que se puede usar según lo especificado en la carta de Rol: puede o no ser durante tu turno. Estas habilidades se pueden usar una vez por partida.

Comandos

En un intento de poner en cuarentena el virus, el ordenador ha bloqueado todos los sistemas, lanzado todas las naves y está ventilando el aire. Afortunadamente, ha olvidado una nave, aunque incompleta.

Para montar la nave y escapar, debes desplegar las fichas de Módulo de Habitación en la línea de ensamblaje y disponerlos de modo que queden bloqueados en sus cartas de Plano correspondientes. Para lograrlo, ejecuta comandos para mover todas o algunas de las fichas de Módulo de Habitación en la línea de ensamblaje.

El Mazo de Comandos contiene los comandos disponibles y también actúa como el temporizador que indica el aire restante. El Mazo de Comandos contiene 4 tipos diferentes de comandos que se pueden ejecutar:



Desplegar: revela 1 ficha de Módulo de Habitación nueva de la pila para construir la nave. Lanza el dado y colócala boca arriba en la carta de Plano en el muelle que corresponde al número en el dado.



Bloquear: corrige la ubicación de 1 o 2 fichas de Módulo de Habitación desbloqueados, si están en su/s carta/s de Plano correspondiente. Voltea la/s carta/s de Plano y la/s ficha/s de Módulo de Habitación a su reverso, luego, si corresponde, resuelve cualquier efecto de Error.



Intercambiar: intercambia la posición de 2 fichas de Módulo de Habitación desbloqueadas.



Rotar: mueve, simultáneamente, todas las fichas de Módulo de Habitación desbloqueadas 1 o 2 muelles en la dirección indicada (en sentido horario o antihorario). Todas las fichas de Módulo de Habitación desbloqueadas deben moverse en la misma dirección y el mismo número de muelles desbloqueados.



Nota: los muelles bloqueados se ignoran (ver sección Rotar fichas de Módulo de Habitación).

El límite de mano es 3 cartas. Algunas cartas de comando tienen múltiples opciones de comando. Debes elegir qué comando ejecutas antes de declarar y descartar tu carta; siempre son un 'o', no un 'y'.

Nunca puedes mirar en la **pila de descarte** del Mazo de Comando y las cartas que un jugador puede tener en su mano en cualquier momento es 3 como máximo.

El jugador activo puede elegir **descartar exactamente 3 cartas de Comando para ejecutar cualquier comando**, actuando así como una carta Comodín.

Si no tienes cartas en tu mano, omite los pasos del 1 al 6 y simplemente roba hasta el límite de tu mano. Este es todo tu turno.

El número de cartas en el Mazo de Comando es:

Carta de Comando		Nº en el Mazo	
		Solo	2J
	Desplegar / Bloquear	6	7
	Rotar Horario	1	1
	Rotar Antihorario	0	1
	Cualquier Rotar	2	3
	Intercambiar	2	3
	Comodín	1	1

Algunas cartas tienen múltiples comandos representados en ellas. Puedes ejecutar cualquiera de los comandos representados como el jugador activo o verificar cualquiera de los comandos representados como el jugador de apoyo.

Siempre debes intentar ejecutar un comando, pero puedes ejecutar una carta de comando incluso si no tiene efecto, por ejemplo, ejecutando el comando Intercambiar cuando solo hay 1 ficha de Módulo de Habitación en la línea de ensamblaje o rotar 2 muelles los Módulos de Habitación cuando solo quedan 2 muelles desbloqueados. Sin embargo, **si se puede ejecutar un comando, se debe ejecutar.**

Colocar fichas de Módulo de Habitación

Contra todo pronóstico, has superado al ordenador y has llegado a la sala de control de la línea de montaje. En la pantalla sobre tu cabeza, puedes ver el montaje requerido en forma de plano y en la línea de ensamblaje puedes ver los Módulos de Habitación completos colgando alrededor de los bordes listos para su colocación.

Cuando ejecutes el comando Desplegar, lanza el dado de 12 caras y luego toma la ficha del Módulo de Habitación superior del mazo y colócala boca arriba en la carta de Plano en el muelle que corresponda con el número en el dado.

Si el muelle ya está ocupado con una ficha de Módulo de Habitación (bloqueado o desbloqueado), muévela en sentido horario hasta el primer muelle disponible y colócala allí.

Colocar fichas de Módulo de Habitación

Lara descarta una carta de comando Desplegar / Bloquear y declara que tiene la intención de ejecutar el comando Desplegar.

Lara lanza el dado de 12 caras y obtiene un '12'. Toma la ficha superior de Módulo de Habitación del mazo e intenta colocarla en la carta de Plano que está en el muelle 12 (es decir, a las 12 en punto). Sin embargo, ese muelle se ha bloqueado y, por lo tanto, Lara no puede ubicarla allí. Por lo tanto, mueve la ficha de Módulo de Habitación en sentido horario hasta llegar a un muelle desbloqueado y desocupado: en este ejemplo, muelle 3. Lara coloca la ficha de Módulo de Habitación boca arriba en la carta de Plano en el muelle 3.

Rotar fichas de Módulo de Habitación

Debido a la configuración de la línea de montaje, todas las fichas de Módulo de Habitación desbloqueadas se mueven simultáneamente siguiendo estas reglas:

- Moverlas en la misma dirección.
- Moverlas el mismo número de muelles (es decir, 1 o 2). Cuenta solo los muelles desbloqueados, ignora los bloqueados.
- Si rotas una sola ficha de Módulo de Habitación, ignora los muelles ocupados (solo es posible con ciertos efectos especiales del juego).

Pista: puede ser útil quitar las fichas de las cartas de Plano, rotarlas todas y colocarlas nuevamente en su nueva carta de Plano.

Ejemplo de Rotar

Lara descarta una carta de comando 'Rotar Antihorario' y decide rotar todas las fichas de Módulo de Habitación en sentido antihorario 2 muelles:

- El Módulo de Habitación 1 se mueve del muelle 9 al 4, ignorando los 3 muelles bloqueados.
- El Módulo de Habitación 2 se mueve desde el muelle 2 al 12.

Bloquear un Módulo de Habitación

Las fichas de Módulo de Habitación deben estar bloqueadas en su carta de Plano correcta para poder escapar. El comando Bloquear permite bloquear simultáneamente 1 o 2 fichas de Módulo de Habitación en su/s carta/s de Plano correspondiente. Debes decir cuántas fichas de Módulo de Habitación vas a bloquear antes de ejecutar este comando.

Para bloquear una ficha de Módulo de Habitación, debe coincidir con la carta de Plano en la que se encuentra, es decir, la ficha de Módulo de Habitación de Ingeniería debe estar en la carta de Plano de Ingeniería.

Si la ficha y la carta coinciden al ejecutar el comando Bloquear, voltea la carta de Plano y la ficha de Módulo de Habitación correspondiente a sus lados bloqueado; ya no se ven afectados por las cartas de Comando.

Si tienes que desbloquear un muelle debido a un efecto del juego, voltea la carta de Plano y la ficha de Módulo de Habitación en ese muelle a sus lados desbloqueado. A menos que se especifique lo contrario, puedes elegir qué muelle desbloquear.

Errores

Los Errores son causados por el ordenador de la estación que intenta evitar que escapes. Algunas veces estos son beneficiosos pero en su mayoría, no. Los Errores solo afectan al jugador activo. Jugar con Errores es opcional.

Durante la preparación, elige un solo conjunto de Errores y colócalos con el lado de Error seleccionado boca arriba. Estos se activan cada vez que una ficha de Módulo de Habitación se bloquea en ese muelle.

Cuando se te indique que selecciones un muelle aleatorio, lanza el dado. Si el muelle correspondiente no es adecuado (por ejemplo, bloqueado), sigue en sentido horario hasta que encuentres uno adecuado.

Barajar el mazo

Cuanto más tardes en montar la nave espacial para escapar, más tiempo tendrá el ordenador para frustrar tus esfuerzos. Para ti parece ser un simple error. Al menos te estás volviendo más experto al ejecutar los comandos.

Un ciclo de mazo finaliza cuando necesitas robar una carta de Comando pero el mazo de robo está vacío. A continuación, debes barajar inmediatamente el Mazo de Comandos:

1. Añade una de las cartas de Comando apartadas a la pila de descarte.
 - Primera vez: **Cualquier Rotar**
 - Segunda vez: **Comodín**
2. Baraja la pila de descarte de Comandos para formar el nuevo mazo de robo de Comandos.

Desafortunadamente, en el tiempo que te lleva barajar el Mazo de Comando, el ordenador causa un error en la línea de montaje. Debes Mezclar todas las cartas de Plano desbloqueadas:

1. Mueve todas las fichas de Módulo de Habitación desbloqueadas de su carta de Plano actual, pero mantenlas en la misma posición del muelle.
2. Mezcla las cartas de Plano desbloqueadas, luego repártelas en los muelles vacíos para volver a formar la esfera del reloj, comenzando en el compartimiento 12 y siguiendo en sentido horario.
3. Reemplace las fichas de Módulo de Habitación en su nueva carta de Plano asignada.
4. El jugador activo roba cartas hasta su límite de mano.

Cuando hayas jugado el Mazo de Comando tres veces (no habrá más cartas apartadas) y no puedas robar carta cuando lo necesites, el juego termina inmediatamente. ¡Has perdido!

Reducir la Dificultad

Para reducir la dificultad elige una de estas modificaciones:

Solitario

- Añade la carta Comodín en el Mazo de Comando durante la preparación, apartando una carta Rotar Cualquiera en su lugar.
- No retires 1 carta Desplegar/Bloquear durante la preparación.

2-Jugadores

- Reemplaza todas las cartas de Comando Rotar Cualquiera y/o Comodín apartadas con las cartas Rotar Antihorario y/o Rotar Horario.

Aumentar la Dificultad

Si quieres aumentar la dificultad, haz una o más de estas modificaciones:

Solitario

- En lugar de devolver la carta de Rotar Horario o la de Rotar Antihorario a la caja, mantén ambas en el mazo y, en su lugar, devuelve 2 cartas Rotar Cualquiera a la caja.
- Coloca una carta de Comando Desplegar/Bloquear del mazo debajo de la primera o segunda carta de refresco y añádela al mazo de Comando al barajar la primera vez el mazo.
- Juega sin carta de Rol.

2-Jugadores

- Coloca una carta de Comando Desplegar/Bloquear del mazo debajo de la primera o segunda carta de refresco y añádela al mazo de Comando al barajar la primera vez el mazo.
- Retire una carta de Comando Desplegar/Bloquear del mazo durante la preparación y déjala en la caja.
- Cuando tengas que descartar una carta, hazlo al azar.

Puntuación

Consigues:

- **2 puntos** por cada muelle bloqueado.
- **1 punto** por cada ficha de Módulo de Habitación desbloqueada en juego.
- **1 punto** por cada carta que quede en el mazo de robo.

Puntuación	Resultado
15 o menos	Pobre. Debes trabajar de manera más eficiente si alguna vez tienes la oportunidad de escapar. Con suerte, tus reencarnaciones lo harán mejores.
16-19	Buen intento. Desafortunadamente, los buenos intentos no te matan menos.
20-23	¡Casi! Quizás solo uno o dos minutos más y hubieras escapado. Desafortunadamente, nunca lo sabrás.
24-25	¡Perfecto! ¡Has escapado en el momento preciso! Pero, ¿era eso lo correcto? ¿Acabas de infectar a la Tierra con un virus mortal? ¿El ordenador tenía razón al mantenerte dentro?
26-29	¡Campeón! ¡Has escapado y con un poco de tiempo de sobra! ¿Serás tan afortunado la próxima vez?
30+	¡Cerebrito! Has escapado con mucho tiempo de sobra. ¿Tal vez tomar una siesta o una taza de té la próxima vez? O juega con una variante más dura. ¡El ordenador no es rival para ti, tal como está actualmente!

Créditos

Diseño del juego:

- Janice Turner
- Stu Turner

Arte y Diseño gráfico:

- Mike Jessup
- Lemon Liu, thenounproject.com
- Freepik.com
- Game-icons.net

Diseño gráfico:

- Janice Turner

Pruebas y Reseñas:

- Amy Scovel
- C. L.
- Bruce Ball
- Carly Sargeant
- Desi W.
- Estelle Tidey
- Giles Pound
- Holli Lyndora
- Jean-Claude Lebraud
- Katherine Aykroyd
- Katrine Groen
- Lisa Peppin
- Lucas Gerlach
- Mark Miller
- Martin Sharman
- Michele Rhoades
- Mike Belsole
- Mike Jessup
- Nathan Holmes
- Pam Walls
- Pete McPherson
- Pinman
- RAM Sport
- Symon Leech
- Tom Aykroyd
- Zoe Hand

Traducción:

- Daniel Esteban (Castellano)

