

LA TRIPULACIÓN

EN BUSCA DEL NOVENO PLANETA

REGLAMENTO

¡EMPIEZA A
LEER AQUÍ!
¡EMPIEZA A
JUGAR EN LA
PÁGINA 11!

DEVIR

Componentes	2
Juego de bazas	3
Comunicación	5
Secuencia de misión	8
Grado de dificultad y señales de socorro ..	12
Símbolos y fichas	14
Jugar con cinco jugadores	18
Jugar con dos jugadores	19
Consejos y variantes	21
Créditos	22

¡Se buscan astronautas! Los científicos afirman la existencia de un misterioso noveno planeta en los confines de nuestro sistema solar. Pero, a pesar de todos sus esfuerzos, hasta ahora no han podido ofrecer pruebas consistentes de su existencia. Únete a esta emocionante aventura espacial para averiguar si esas teorías no son más que ciencia ficción... o para descubrir el noveno planeta.

En este juego de bazas cooperativo, tendréis que completar 50 misiones distintas. Pero solo tendréis éxito si conseguís trabajar en equipo. Para superar los retos y completar vuestra misión, la comunicación será esencial; pero, en el espacio, las cosas pueden complicarse más de lo esperado...

COMPONENTES

40 cartas grandes (cartas de juego)

36 cartas de color
de cuatro colores,
con valores de 1 a 9

4 cartas de cohete
con valores de 1 a 4

5 cartas de recordatorio

36 cartas pequeñas
(cartas de tarea)

16 fichas

10 fichas de tarea

5 fichas de comunicación por radio

1 ficha de señal de socorro

1 ficha de capitán

1 reglamento / diario de a bordo



Edad

10+

Jugadores

3-5*

* Variante
2 jugadores
ver página 19



La tripulación es un juego de bazas, cooperativo y basado en misiones. ¿Qué significa esto?

Cooperativo

Ganáis juntos, o perdéis juntos; solo si cada uno de vosotros tiene éxito y os ayudáis mutuamente, podréis completar las misiones y ganar la partida.

Basado en misiones

Vuestra aventura discurre a lo largo de 50 misiones diferentes, cada una con su propia condición de victoria; las misiones se juegan consecutivamente, conformando una historia coherente. Pero también podéis jugar las misiones en el orden que preferáis. Las misiones se encuentran en el diario de a bordo, al final de este reglamento.

Es probable que no podáis completar toda la aventura en una sola sesión. Así que es mejor que os reunáis en distintas ocasiones para completar todas las misiones. Las primeras misiones no suelen requerir más de cinco minutos para ser completadas. Sin embargo, más adelante, necesitaréis más tiempo para cada misión, pues cada vez son más difíciles.

Juego de bazas

Se reparten todas las cartas entre «la tripulación» (los jugadores) y, a continuación, por turnos, cada jugador juega una de sus propias cartas, colocándola boca arriba en el centro de la mesa. Esta acción de jugar una carta cada uno se denomina «baza». El jugador que ha jugado la carta de valor más alto gana la baza, pero solo si dicho jugador ha seguido el palo.

Hay cinco palos: rosa, azul, verde, amarillo y cohetes. Seguir el palo significa que cada jugador debe «secundar» el palo elegido por el primer jugador; es decir, tienes que jugar una carta del mismo tipo. Solo en el caso de que no dispongas de una carta de ese palo, podrás jugar una carta de un palo diferente.

ATENCIÓN

Si tienes dificultad para distinguir los colores de las cartas, puedes guiarte por estos cuatro símbolos:



El color de cada carta también tiene asignado un símbolo.

La tripulación os ofrece un relato, pero podéis jugar fácilmente las misiones que queráis, pues cada intento será distinto. Juega de la manera que más os guste.

Esta columna contiene un resumen breve y conciso de las reglas más importantes; así podéis retomar la partida con facilidad entre diferentes sesiones.

En cada ronda, en sentido horario, cada miembro de la tripulación juega una carta. Estas cartas conforman la baza. La carta más alta jugada gana la baza.

La primera carta jugada fija el palo a seguir en cada baza. **Esto es aplicable tanto a las cartas de color como a las de cohete.**

Si no se puede seguir el palo, se puede jugar cualquier carta a elección del jugador.

Solo las cartas del palo fijado pueden ganar la baza, salvo si son cohetes. No es obligatorio ganar una baza.

Los cohetes son triunfos y ganan cualquier baza. Si hay varios cohetes en una baza, el cohete de valor más alto gana la baza.

Las bazas ganadas se dejan a un lado, boca abajo; solo se puede mirar la última baza ganada.

Sin embargo, la baza solo la pueden ganar cartas que han seguido el palo. La carta del palo fijado con el mayor valor numérico gana la baza. Una baza ganada se deja a un lado, boca abajo. Solo se pueden mirar las cartas de la última baza ganada.

Durante una baza, no es obligatorio jugar una carta específica. Si dispones de varias cartas que pueden ser jugadas, puedes jugar una carta de valor bajo, aunque pudieras ganar la baza con otra carta de mayor valor. En otras palabras, no estás obligado a ganar la baza.

Las cartas de cohete son triunfos. Esto significa que siempre ganan la baza, sin importar qué otras cartas están en juego. Durante una baza, con su correspondiente palo de color fijado, solo se puede jugar un cohete si no se puede jugar una carta del palo de color fijado. Si la primera carta jugada es un cohete, dicha carta fija el palo y debe ser seguido si es posible. Si hay varios cohetes en disputa, gana el cohete de valor más alto.

Los ejemplos siguientes muestran el tipo de carta (o palo) que debe ser jugado; es decir, qué carta se jugó la primera en la baza:



El **8** y el **6** amarillos se han jugado siguiendo el palo fijado por la primera carta, el **2** amarillo. El **8** es el valor más alto y, por tanto, gana la baza.



El **3** verde fija el palo. El **5** es mayor y, por tanto, gana la baza. Aunque el **9** tiene un valor mayor, no sigue el palo y, por tanto, no puede ganar.

En *La tripulación*, siempre se trata de que determinados jugadores ganen las bazas apropiadas. Ciertamente, tendréis que coordinaros bien para cumplir la misión.

Comunicación

Un regla importante de este juego es que no podéis hablar de las cartas que tenéis en la mano. No podéis mostrar, mencionar o sugerir a los demás tripulantes las cartas que tenéis. Pero hay una posibilidad de comunicación en forma de fichas de comunicación por radio. Cada uno de vosotros dispone de una ficha de comunicación por radio, que puede ser utilizada una sola vez por misión. Puede ser utilizada en cualquier momento antes de una baza, pero nunca durante la misma. Si fracasáis en un intento de misión, podéis volver a utilizar la ficha durante el siguiente intento.

Si hay cartas de tarea en la partida, primero debéis repartirlas entre vosotros, antes de poder comunicaros. Explicaremos las cartas de tarea en la página 8.



Se ha jugado el 3 azul. El 7 es mayor y ganará la baza. Sin embargo, el 1 es una carta de cohete, y los cohetes son triunfos, por lo que gana la baza.



La primera carta jugada ha sido el 3 de cohetes. En consecuencia, se han jugado también los cohetes 2 y 4. El cohete más alto de la baza es el 4 y, por tanto, gana la baza.

Regla de oro para el intercambio de información:

Si sabes algo solo a través de tus propias cartas, no puedes hablar de esa información.

El máximo es una comunicación por tripulante en cada intento de misión.

Solo puede haber comunicación tras la fase de distribución de tareas y, después, antes de iniciar cada baza, pero nunca durante la baza.

Comunicación:

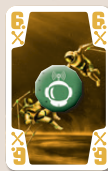
1. Muestra una carta de color (no de cohete).
2. Coloca la ficha de comunicación por radio.
Arriba = más alta
Centro = única
Abajo = más baja
3. Añade a tu mano una carta de recordatorio.

Si quieres comunicarte, toma una de tus cartas de color y colócala boca arriba delante de ti, donde todos puedan verla. Esta carta sigue formando parte de tu mano, por lo que puede ser jugada de la forma habitual. La única diferencia es que los demás miembros de la tripulación ahora saben que tienes esa carta. Seguidamente, coloca tu ficha de comunicación por radio sobre la carta, mostrando su cara verde, para darle más información a los miembros de tu tripulación:

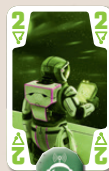
- › En el lado superior, si es tu carta de valor más alto de ese color.
- › En el centro, si es tu única carta de ese color.
- › En el lado inferior, si es tu carta de valor más bajo de ese color.



Tu carta rosa más alta.



Tu única carta amarilla.



Tu carta verde más baja.

Las cartas de cohete no se pueden comunicar en ningún caso.

Debe cumplirse una de esas condiciones; si no, no puedes elegir esa carta para comunicarte. ¡Las cartas de cohete no se pueden comunicar en ningún caso!



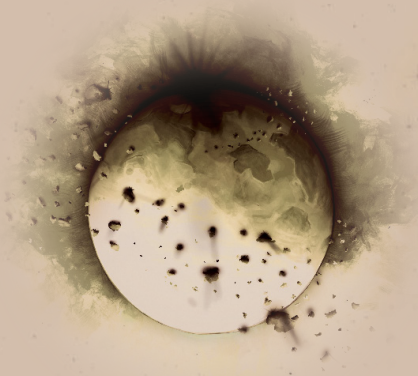
El 6 no puede ser comunicado, ya que no es ni la más alta, ni la más baja, ni la única de las cartas amarillas de tu mano. El cohete no puede ser comunicado en ningún caso. Todas las demás cartas pueden ser comunicadas.

La posición de las fichas de comunicación por radio no se puede cambiar si lo que indican deja de ser correcto. Por ejemplo, una carta que ha sido comunicada como la «más alta» puede pasar a ser la «única» durante la partida. Sin embargo, la ficha de comunicación por radio no se puede mover.

Después de colocar una carta y una ficha de comunicación por radio, añade a tu mano una de las cartas de recordatorio. Su propósito es recordarte que tu carta comunicada sigue todavía sobre la mesa. Si juegas la carta comunicada, puedes descartarte de la carta de recordatorio. Cuando lo hagas, dale la vuelta a la ficha de comunicación por radio, mostrando su cara roja, para indicar que ya te has comunicado durante esta misión.



Las cartas de recordatorio son distintas de todas las demás cartas por ambas caras, de manera que los miembros de tu tripulación pueden ver que tienes una de ellas en la mano.



La ubicación de las fichas de comunicación por radio no se puede cambiar, aunque dejen de indicar lo correcto.

Las cartas de recordatorio se descartan en cuanto se juega la carta comunicada.

Las cartas de juego se reparten entre la tripulación; se utilizan para las bazas.

Las cartas de tarea especifican qué carta de juego se debe ganar en una baza concreta.

Quien tenga el cohete 4, recibe la ficha de capitán para el intento de misión en curso. El capitán sigue siendo un miembro de la tripulación.

PREPARACIÓN DE MISIÓN

Antes de cada misión, completa los siguientes pasos:

1. Baraja las 40 cartas de juego grandes y repártelas, equitativamente y boca abajo, entre todos los tripulantes. Si sois tres jugadores, uno obtendrá una carta más que el resto. Tras la última baza, la carta sobrante queda sin jugar.
2. Cada jugador coloca frente a él una ficha de comunicación por radio, mostrando la cara verde, y una carta de recordatorio.
3. Coloca boca abajo la ficha de señal de socorro.
4. Baraja las 36 cartas pequeñas de tarea y colócalas boca abajo formando un mazo. Ten a mano las fichas de tarea.

SECUENCIA DE MISIÓN

En la mayoría de las misiones, tendréis que completar un cierto número de tareas. Dichas tareas se indican con cartas de tarea, que son una versión más pequeña de la cartas de color. A menos que la misión indique otra cosa, los tripulantes se distribuyen entre ellos las tareas. La cantidad de tareas está indicada por este símbolo: **4**

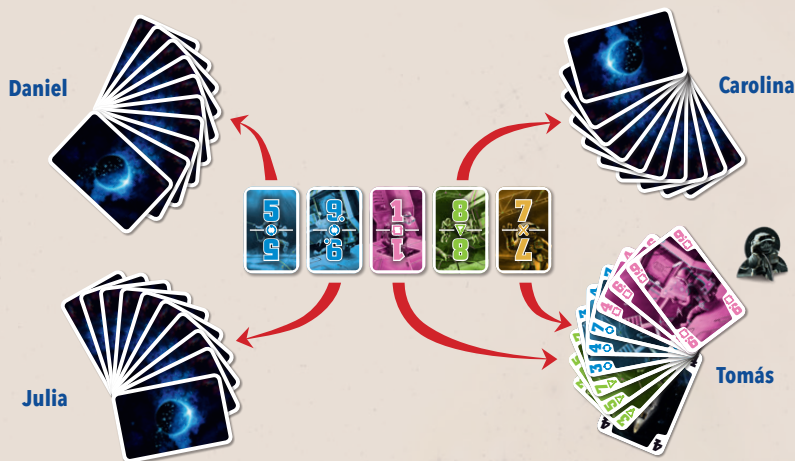
Toma la cantidad especificada de cartas del mazo de tareas y colócalas boca arriba en el centro de la mesa. Las demás cartas de tarea no serán necesarias para llevar a cabo la misión en curso. A continuación, examinad vuestras respectivas manos de cartas. Quien tenga el cohete 4, lo declara y se convierte en el capitán de la misión en curso. Este tripulante recibe la ficha de capitán, a modo de recordatorio.

El capitán siempre será el primero en elegir una carta de tarea del centro de la mesa y colocarla frente a él. Seguidamente, todos los demás tomarán una carta de tarea.

Cada tripulante selecciona una carta de tarea, una cada vez, hasta que todas las tareas queden distribuidas. Cada jugador podría obtener varias tareas y no todos los jugadores tendrán, necesariamente, el mismo número de tareas.

En las primeras misiones, hay pocas tareas. No todos tendrán tareas y se suelen completar rápidamente.

Las cartas de tarea se distribuyen en sentido horario entre la tripulación, empezando por el capitán.



Ejemplo de preparación y distribución de cartas para la misión 18 del diario de a bordo.

Tomás tiene el cohete (4); así que es el capitán de esta misión y será el primero en elegir una de las cartas de tarea. Elige el (1) rosa, ya que tiene en la mano el (9) rosa y ganaría al (1) rosa con facilidad. Julia y Daniel eligen una tarea azul cada uno. Carolina solo puede elegir entre la verde y la amarilla, y opta por la verde. Como aún queda una tarea en la mesa, Tomás tiene que quedársela, a pesar de que la carta de tarea restante es amarilla y él no tiene cartas amarillas en su mano.

Cada tarea específica una carta de juego que hay que ganar. Una tarea se completa cuando el jugador que la posee gana la correspondiente carta de juego en una baza.

Cuando se han completado todas las tareas de la correspondiente misión, habréis completado la misión.

Si una tarea es completada por un tripulante que no posee la carta de tarea apropiada, o si un tripulante infringe una regla especial, habéis perdido.

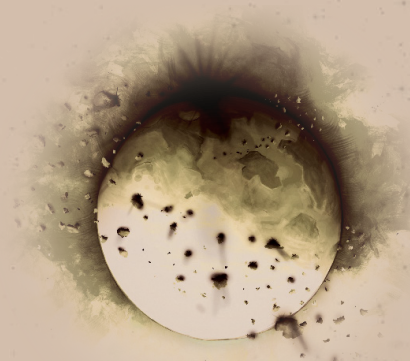
El capitán siempre inicia la primera baza. Todas las demás bazas sucesivas son iniciadas por la persona que ganó la anterior baza.

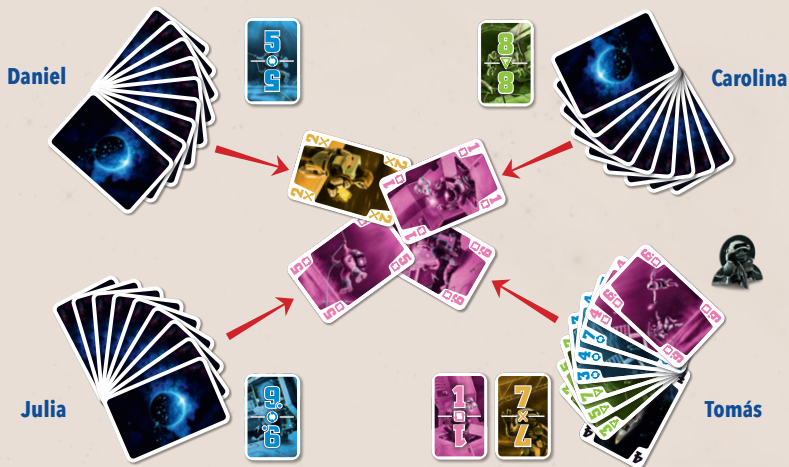
Una tarea queda completada cuando un tripulante gana una baza que contiene la carta de juego que se corresponde con una de sus cartas de tarea. En ese momento, le da la vuelta a la correspondiente carta de tarea y la deja boca abajo delante de él. **Un tripulante también puede completar varias tareas con la misma baza.** En cuanto cada uno de vosotros ha completado sus propias tareas, habréis completado con éxito la misión y podréis empezar de inmediato la siguiente misión. Al completar con éxito una misión, debéis registrar en el diario de a bordo la cantidad de intentos que habéis necesitado para completar dicha misión.

Si un jugador gana incluso una sola carta de juego correspondiente a la carta de tarea de otro jugador, perdéis inmediatamente y tenéis que reiniciar la misión desde el principio. **Por cada nuevo intento, se vuelven a barajar todas las cartas, se reparten nuevas cartas a cada tripulante y se distribuyen nuevas tareas.**

Una vez distribuidas todas las tareas, el capitán inicia la primera baza. A partir de ahí, durante el resto del intento de misión, la persona que ha ganado la anterior baza inicia siempre la siguiente.

Algunas misiones no usan cartas de tarea. Durante estas misiones, el capitán iniciará la primera baza.





Como capitán, Tomás inicia la partida. Abre la primera baza con su **9** rosa y espera ganar el **1** rosa. Julia juega un **5** rosa en la baza. Daniel no tiene cartas rosa en la mano y, por tanto, juega una carta a su elección: el **2** amarillo. Carolina tiene un **1** rosa y lo juega en la baza. Tomás tiene el valor más alto de las cartas rosa jugadas y gana la baza. De este modo, completa su tarea de ganar el **1** rosa y le da la vuelta a su carta de tarea.

¡VAMOS ALLÁ!

Ya conocéis todas las reglas básicas y podéis empezar vuestra primera misión. Para ello, dadle la vuelta a este libreto y leed el diario de a bordo.

En las páginas 12 y 13, encontraréis información sobre el grado de dificultad y un sistema de ayuda, en caso de que la necesitéis. A partir de la página 14, se explican nuevas reglas y símbolos que os iréis encontrando en vuestro diario de a bordo.

A partir de la página 19, se explica la variante de juego para dos jugadores.

El capitán es siempre el jugador con el cohete 4. Los deberes del capitán son:

1. Iniciar la selección de las tareas.
2. Iniciar la primera baza.
3. Llevar a cabo las reglas especiales de las misiones individuales.

INFORMACIÓN SOBRE EL GRADO DE DIFICULTAD

Un buen consejo: no creáis que las tareas que tenéis por delante serán siempre fáciles. Comprobaréis que, con cada partida, cada contratiempo mejorará vuestra comprensión de los procesos y vuestra habilidad de juego. Así que os recomendamos que juguéis las tareas por orden. Con cuatro jugadores, solo en la primera misión, hay más de 42 billones de combinaciones posibles en el reparto de las cartas y, en posteriores misiones, el número es incluso mayor. Por tanto, puede ser que una misión resulte ser sorprendentemente fácil o inesperadamente difícil debido al reparto de cartas. Tenéis que aceptar que el universo no coopera.

También os podéis encontrar en la situación de que, al mirar las cartas que os quedan, estéis convencidos de que no podréis cumplir la misión. Contened el impulso de decírselo a vuestra tripulación o de revelar vuestras cartas. En muchas ocasiones, se pasa por alto, se olvida, o se juzga de forma apresurada algún detalle. En tales situaciones, es tan sencillo como acabar de jugar la ronda; no tardaréis mucho y puede que acabéis saliendo victoriosos.

La complejidad de *La tripulación* variará según el número de jugadores. Al jugar con tres jugadores, el reto será menor que jugando con cuatro o incluso con cinco jugadores (consulta las páginas 18 y 21).

PARTIDAS MÁS FÁCILES CON LA SEÑAL DE SOCORRO

Cuando las cosas se ponen difíciles, podéis contar con el apoyo de vuestro equipo en tierra, aunque estéis en el espacio. Al iniciar cada misión, después de repartir todas las cartas de juego y, si procede, las cartas de tarea, pero antes de cualquier comunicación, podéis enviar una señal de socorro al centro de control en la Tierra. Para ello, decidid entre todos si queréis contar con esta asistencia y, seguidamente, colocad la ficha de señal de socorro mostrando su cara activa (satélite).

Se puede enviar una señal de socorro antes de la primera baza de una misión. La ficha de señal de socorro debe mostrar su cara activa y, en el diario de a bordo, debe indicarse encerrando en un círculo el icono del satélite.

Si se activa la señal de socorro, cada tripulante puede pasar una carta a su vecino. ¡No se pueden pasar cohetes!

Ficha de señal de socorro

activa



inactiva



A continuación, en el diario de abordo, marcad con un círculo el icono de la señal de socorro de la misión en curso. Ahora cada tripulante tiene que pasar una de sus cartas a su vecino. ¡Las cartas de cohete no se pueden pasar! Decidid entre todos si las cartas pasarán hacia la izquierda o hacia la derecha. ¡Todos deben pasar la carta en la misma dirección! Seguidamente, empieza la misión, según las reglas habituales.

La ficha de señal de socorro permanecerá activa hasta completar la misión en curso. No importa cuántos intentos necesitéis: al iniciar cada intento, podéis pasar una carta al tripulante que tengáis a vuestra izquierda o a vuestra derecha. Incluso si no la usáis, la ficha permanece activa. La ficha solo volverá a estar inactiva cuando iniciéis una nueva misión.

El uso de la ficha de señal de socorro influirá en vuestra puntuación. Tras completar cada misión, anotaréis en vuestro diario de a bordo el número de intentos que habéis necesitado para completarla. Si habéis marcado el icono de la señal de socorro, debéis incrementar en uno el número de intentos.

Usad esta ayuda a vuestra propia discreción. Si queréis que el conjunto de vuestra aventura sea un poco más fácil, podéis usar la ayuda desde el primer intento. ¡Cada misión también puede ser completada sin usar la ficha de señal de socorro!

Todos los tripulantes –o ninguno– tienen que pasar una carta, y todos en la misma dirección.

Los cohetes no se pueden pasar en ningún caso.

La ficha de señal de socorro permanece activa hasta completar la misión en curso e incrementa en uno el número de intentos de la misión.

TODAS las misiones se pueden completar sin la señal de socorro. ¿Estáis preparados para el reto?

Las fichas de tarea hacen más difícil cumplir las tareas a través de condiciones adicionales.

Si no se cumple la condición de la ficha de tarea, habéis perdido.

DESCRIPCIÓN DE SÍMBOLOS DEL DIARIO DE A BORDO

Fichas de tarea

En muchas de las misiones, se utilizan fichas de tarea. En esos casos, cada ficha se asigna a una carta de tarea. Dichas fichas especifican las condiciones de la respectiva carta, que deben ser tenidas en cuenta mientras se completa la tarea.

Las fichas de tarea son las siguientes:

	La tarea debe completarse en primer lugar .		La tarea debe completarse en último lugar .
	La tarea debe completarse en segundo lugar .		La tarea debe completarse en cualquier momento antes de >>
	La tarea debe completarse en tercer lugar .		La tarea debe completarse en cualquier momento después de >
	La tarea debe completarse en cuarto lugar .		La tarea debe completarse en cualquier momento después de >>
	La tarea debe completarse en quinto lugar .		La tarea debe completarse en cualquier momento después de >>>

Incumplir la condición de orden de la tarea causará el fracaso inmediato de la misión.

La ficha de tarea  no significa que la tarea debe ser completada en la primera baza, sino que debe ser completada primero, antes que cualquiera de las demás tareas pendientes.

Puede darse el caso de que un único tripulante complete varias tareas con fichas de tarea en la misma baza. Si dichas fichas son consecutivas, como, por ejemplo, **1** y **2**, o **2** y **3**, se considera que ambas han sido completadas correctamente, al margen de cuál fue jugada primero.

La descripción de la misión indica cuántas cartas de tarea y qué fichas de tarea deben utilizarse. Si jugáis con fichas de tarea, colocad primero las fichas de tarea, boca arriba, en el centro de la mesa. A continuación, robad las cartas de tarea y colocadlas de izquierda a derecha, empezando por la primera ficha de tarea. No se puede asignar más de una ficha a una carta.



La misión específica utilizar tres cartas de tarea y las fichas de tarea uno y dos.



Inicialmente, las fichas deben ser colocadas una a continuación de otra.



Seguidamente, se roban las cartas de tarea y se colocan una a continuación de otra, boca arriba y de izquierda a derecha, empezando por la primera ficha.

Es posible ganar múltiples tareas con fichas de tarea en la misma baza si las fichas son consecutivas.

Preparación:

1. Disponer las fichas.
2. Disponer las tareas de izquierda a derecha, empezando por la primera ficha de tarea.

El reparto de las cartas de tarea se realiza como se ha descrito antes. Si recibes una carta de tarea, también debes recibir cualquier ficha de tarea que le corresponda.

Tanto las fichas de número como las de flecha especifican un orden. Las fichas de flecha ofrecen mayor flexibilidad para ser completadas que las de número:



Esta misión requiere tres cartas de tarea y las fichas de tarea uno y dos.

En este caso, primero debe ganarse el **6** azul; luego, el **3** verde; por último, el **1** rosa.



Esta misión requiere tres cartas de tarea y las dos primeras fichas de flecha.

En este caso, el **6** azul debe ser ganado antes que el **3** verde. Tanto si el **1** rosa se gana antes que el **6** azul, entre el **6** azul y el **3** verde, o después del **3** verde, no importa.

Zona muerta

Si vuestra misión muestra este símbolo, vuestras comunicaciones se han visto interrumpidas y solo disponéis de comunicación restringida. Cuando queráis comunicaros, colocad la carta de la forma habitual, cumpliendo una de las tres condiciones (carta más alta, única o más baja, del color del palo). Sin embargo, no se puede poner la ficha de comunicación en la carta. En lugar de ello, se le da la vuelta a la ficha por su cara roja y se coloca al lado de la carta. Los demás tripulantes deberán valerse de su intuición para decidir qué información está siendo transmitida.



La zona muerta requiere del uso de intuición. Se comunica una carta, pero no se le coloca encima una ficha de comunicación por radio.

Interrupción

Si una misión muestra este símbolo, vuestras comunicaciones quedan completamente interrumpidas durante un breve espacio de tiempo. El número indicará en qué baza se volverá a restaurar la comunicación. Hasta entonces, ningún tripulante puede comunicar sobre una carta. Empezando por la baza indicada por el número, se aplican las reglas de comunicación habituales.

En este caso, no podéis comunicaros durante las dos primeras bazas de la misión. Empezando por la tercera baza –es decir, inmediatamente antes de la tercera baza–, podéis volver a comunicaros.



La interrupción solo permite comunicación a partir de la baza especificada.

Decisión del capitán

Si una misión muestra este símbolo, colocad en el centro de la mesa, boca abajo, el número de cartas de tarea especificado. Una vez que cada jugador ha revisado sus cartas, el capitán preguntará a cada tripulante si está en condiciones de asumir todas las tareas. Solo se puede responder «sí» o «no». A continuación, el capitán decide a quién le quedan asignadas las tareas y revela las cartas de tarea. La misión se completa cuando el tripulante ha completado todas las tareas. El capitán no se puede elegir a sí mismo.



2

Todas
boca
abajo

En caso de decisión del capitán, el tripulante especificado debe completar todas las tareas. Tras la asignación, se revelan las cartas de tarea.

En caso de reparto del capitán, las tareas se reparten de forma compensada entre toda la tripulación.

Reparto del capitán

Si una misión muestra este símbolo, el capitán asume el reparto de cartas de tarea. La misión se prepara del modo habitual, pero sin colocar ninguna carta de tarea descubierta en el centro de la mesa. El capitán revela entonces una carta de tarea y pregunta a cada tripulante si quiere asumir la tarea. Solo se puede responder «sí» o «no».



A continuación, el capitán decide a quién le queda asignada la tarea. El capitán también puede elegirse a sí mismo. Este proceso se repite hasta que hayan quedado repartidas todas las tareas. Sin embargo, tened en cuenta que las tareas deben quedar repartidas de forma compensada: al finalizar el reparto, nadie puede tener dos tareas más que otro tripulante. Si hay fichas de tarea en uso, deben ser distribuidas con las cartas de tarea; es decir, la primera ficha de tarea con la primera carta de tarea, etc.

JUGAR CON CINCO JUGADORES

Al jugar con cinco jugadores, hay una regla adicional a partir de la misión 25, lo cual se indica con un borde dorado alrededor del número de misión.

25

Con cinco tripulantes, la secuencia de juego básica no varía. Pero debéis ser conscientes de que, con cinco jugadores, el juego presenta un desafío especial. En las últimas etapas de la aventura, sobre todo, el grado de dificultad aumenta de forma considerable. Pero si jugáis con cinco jugadores, tenéis asegurada la fama.

Todas las reglas se aplican como ya se ha descrito; solo se añade **una regla adicional en las misiones con cartas de tarea**, que se aplica a partir de la misión 25 en adelante. Como recordatorio, todas las misiones a partir de la 25 donde se aplica esta regla adicional, muestran un borde dorado alrededor del número de misión.

Una vez repartidas las cartas de juego y las de tarea, y antes de iniciar la primera baza, un tripulante puede pasar su propia carta de tarea a otro tripulante. Decidid entre todos quién pasa la tarea y quién debería tomarla, sin revelar nada sobre vuestras cartas. También podéis utilizar esta regla adicional en las misiones 27 y 37.

Después de pasar la carta de tarea, un tripulante tendrá una tarea más que antes, y otro una tarea menos. El número total de tareas no varía, así que no podéis devolver al mazo una tarea. Cuando uséis esta regla adicional, no tenéis que incrementar el número de intentos en el diario de a bordo.

JUGAR CON DOS JUGADORES

La tripulación se juega mejor con tres o más jugadores. Sin embargo, también podéis explorar las inmensidades del espacio exterior con la siguiente estructura de misión:

1. La carta de cohete 4 se deja a un lado.
2. Con las 39 cartas de juego grandes restantes, se colocan siete boca abajo formando una fila, una al lado de otra. Seguidamente, se coloca una fila adicional de siete cartas boca arriba formando una fila sobre las primeras siete cartas ocultas.
3. Se baraja el cohete 4 con las cartas restantes; estas cartas se reparten, boca abajo y equitativamente, entre ambos miembros de la tripulación; cada uno tendrá 13 cartas.
4. Cada tripulante coloca una ficha de comunicación por radio delante de él, mostrando la cara verde, y recibe una carta de recordatorio cada uno.
5. Las fichas de señal de socorro se colocan boca abajo.
6. Las 36 cartas de tarea pequeñas se barajan y forman un mazo de cartas boca abajo. Las fichas de tarea se dejan a mano.

Antes de iniciar la primera baza, un tripulante pasa su tarea a otro tripulante.

Con dos jugadores, JARVIS simula un tercer tripulante, a través de una doble fila de 14 cartas.

El capitán elige las tareas y juega las cartas por JARVIS. Ambas cosas las decide sin posibilidad de discusión.

Con dos jugadores, el papel de capitán también lo asume el jugador que tiene el 4 de cohetes. Las labores de capitán se mantienen (inicia la selección de tareas, inicia la primera baza y, si es necesario, atiende cualquier regla especial de las misiones).

Adicionalmente, el capitán se encarga de la administración de JARVIS, un sistema de inteligencia artificial que os acompañará en vuestra aventura. Está representado por una doble fila de 14 cartas que ofrece soluciones a cada situación. Como JARVIS es un ente incorpóreo, el capitán debe tomar decisiones en su lugar. JARVIS se considera un tercer tripulante. Sin embargo, durante el turno de JARVIS, el capitán decide siempre cuál de las cartas descubiertas debe jugarse en la baza. Así pues, el segundo tripulante no puede discutirlo. Incluso al elegir cartas de tarea, el capitán decidirá cuáles asumirá JARVIS. Tratad a JARVIS como si fuera un tripulante más y decidid dónde debe «sentarse» JARVIS.



Ejemplo de la zona de juego de JARVIS al iniciarse una misión.

Solo se pueden jugar las cartas boca arriba de JARVIS.

Solo se pueden jugar las cartas de JARVIS que están boca arriba. Cuando se ha jugado una carta boca arriba, se revelará la carta de debajo, pero solo después de completar la baza, no antes.

CONSEJOS Y RECOMENDACIONES

- No comunicarse también es una forma de comunicación. Esto significa que, muchas veces, cuando nadie se comunica, puedes intentar ganar tus tareas directamente.
- En la mayoría de las veces, es más fácil ganar una carta que no tienes en tu mano. Esto es especialmente cierto para las cartas de valor bajo.
- Con los cohetes, se pueden ganar fácilmente cartas de un color que no se tiene en la mano.
- No olvidéis que el 4 de cohetes siempre gana una baza, pues es la carta de mayor valor del juego.
- Ser capaz de completar varias tareas de golpe vale su peso en oro. Tenedlo en cuenta al elegir vuestras tareas.
- Si se tiene en la mano el 8 y el 9 de un color, es preferible comunicar el 8 como la carta más baja que el 9 como la más alta. De este modo, se está declarando que también se dispone del 9.

RETO PARA TRES

Si queréis un reto mayor para tres jugadores, probad la siguiente variante:

- Al preparar la partida, devuelve a la caja todas las cartas de juego y de tarea verdes, así como la carta de cohete de valor 1. Seguidamente, la partida se inicia de la forma habitual.
- Se aplican todas las reglas especiales en las misiones del diario de abordaje.
- Este cambio solo afecta a las misiones 13 y 44. No tenéis que ganar una baza con la carta de cohete de valor uno.

VARIANTES

En el caso de que 50 misiones no os parezcan suficientes, también podéis diseñar vuestra propias misiones.

Simplemente, combinad cualquier número de tareas y fichas de tarea con cualquier regla especial a vuestra elección.

Si además componéis un pequeño relato con todo ello, ¡habréis creado vuestra propia aventura!

EL AUTOR



Thomas Sing, nacido en 1961, vive en la ciudad de Constanza, a orillas del lago Constanza. Hace unos años, este licenciado en economía puso una tienda con unos amigos, lo cual le permite dedicar tiempo suficiente a sus aficiones: las matemáticas, la señorita Lupun y, por supuesto, crear juegos.

En su época de estudiante, Thomas Sing ostentó el récord mundial de Ludo, entrando así en el libro *Guinness* de los récords.

Su primer juego para Kosmos, *La tripulación*, combina los populares mundos de los juegos de bazas y de los juegos cooperativos de una manera fascinante y totalmente original.

El autor y el editor quieren agradecer a todos los *playtesters* y revisores de reglas que estuvieron ahí desde el principio su contribución a lo que es hoy *La tripulación*. Especialmente a Marco Armbruster, Wolfgang Schmidts y el equipo editorial de Kosmos.

Un agradecimiento especial va para Klaus, Ralf y Volker, siempre dispuestos a explorar las profundidades del universo.

CRÉDITOS

Autor: Thomas Sing
Ilustración: Marco Armbruster
Diseño gráfico: Sensit Communication
Edición: Wolfgang Lüdtkke, Kilian Vosse

De esta edición:
Producción editorial: Xavier Garriga
Traducción: Ángel F. Bueno
Adaptación gráfica: Antonio Catalán
Todos los derechos reservados
FABRICADO EN POLONIA

KOSMOS

© 2019 Franckh-Kosmos
Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7,
70184 Stuttgart, Alemania
info@kosmos.de
kosmos.de

DEVIR

Devir Iberia S.L.
Roselló 184
08008 Barcelona
www.devir.com