

ESCAPE PODS

1.0 - OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo principal del juego es conseguir rescatar tantos de tus tripulantes como puedas llevándolos desde la nave a los refugios situados en 4 asteroides cercanos. Para ello utilizarás las naves de escape (**Escape Pods**) disponibles, que compartirás con los otros jugadores. Cada refugio tiene unos requerimientos únicos, con lo que el jugador que mejor coloque a sus tripulantes obtendrá más puntos, ganando la partida.

2.0 - PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Coloca todas las fichas de Baliza (en adelante, balizas) que tengan los colores de los jugadores presentes en la partida, formando una reserva

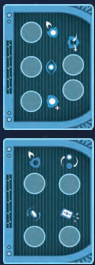


Coloca los 3 pods de un tripulante en la nave, en la parte inferior derecha del tablero

El pod de 3 no se utiliza en las partidas a 2 jugadores

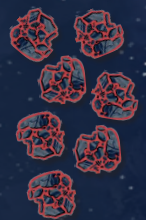
Coloca el tablero en el centro de la mesa con los pods de 2 y 3 tripulantes en sus respectivos hangares

Cada jugador escoge un color y coloca delante suyo los componentes de su color: 2 cartas de Panel de Control y 9 peones de Tripulante (en adelante, tripulantes). Los tripulantes forman la reserva de dicho jugador



Devuelve a la caja las 6 cartas de Explosión para juego solitario (👤). Mezcla las otras 7 cartas en un mazo y revela la primera

Coloca 7 fichas de Chatarra junto al mazo



Coloca 4 cartas de Refugio (en adelante, refugio) al azar en los cuatro espacios de refugio. Si es tu primera partida, te recomendamos usar los 4 refugios marcados para juego solitario 🤖.

POSICIÓN DE LAS FICHAS DE EXPLOSIÓN EN REFUGIOS

Nº DE JUGADORES	REFUGIOS LATERALES	REFUGIOS CENTRALES
2	3	2
3	3	3
4	4	3
5	4	4

3.0 - SECUENCIA DE TURNO

Un jugador recoge un tripulante de cada jugador y los mezcla y agita en sus manos... el color de la primera ficha en caer determina el jugador inicial.

Los jugadores juegan sus turnos de forma alternada, empezando por el primer jugador y siguiendo con el jugador a su izquierda. En su turno, el jugador es el jugador activo. En cada turno, el jugador activo puede realizar hasta 2 acciones (**con restricciones, ver el recuadro más adelante**). Para realizar una acción, el jugador activo debe:

1. Colocar 1 de los tripulantes en su reserva, boca abajo, en el espacio de activación correspondiente a la acción que quiere realizar (en una de sus cartas de Panel de Control). No puedes realizar una acción si no tiene espacio de activación libre.
2. Una vez colocada la ficha, el jugador aplica el efecto de la acción escogida. El efecto se aplica entero, y antes de realizar una segunda acción.

LIMITACIONES DE ACCIONES EN LOS PRIMEROS TURNOS:

- **Partidas a 2 jugadores:** El 1er jugador sólo realiza 1 acción en su 1er turno. En turnos Posteriores, el jugador activo realiza 2 acciones.
- **Partidas a 3-5 jugadores:** El 1er y 2º jugador sólo realizan 1 acción en el 1er turno. En turnos posteriores, el jugador activo realiza 2 acciones.

4.0 - ACCIONES BÁSICAS:

Recupera todos los tripulantes asignados a esta carta al final de tu turno.



SUBIR / BAJAR

Puedes realizar esta acción 2 veces por turno, en la combinación que quieras.

SUBIR: Coloca 1 tripulante de tu reserva boca abajo en 1 pod que tenga 1 espacio libre. Tu tripulante debe estar en tu reserva (si el pod está en el hangar o colindante a un hangar) o en otro pod colindante (si el pod está en un sector del espacio). Si colocas tu tripulante en 1 pod que esté en 1 hangar, mueve dicho pod **al sector colindante correspondiente**.

BAJAR: Mueve 1 tripulante de **cualquier color** de 1 pod a 1 refugio colindante que tenga al menos 1 casilla de llegada libre. Si bajas el último tripulante de 1 pod, sigue las reglas de **PODS SIN TRIPULANTES** (ver el recuadro en la página siguiente).

POD SIN TRIPULANTES:

Cuando **1 pod de dos o tres tripulantes se quede sin tripulantes**, el jugador activo lo coloca inmediatamente en uno de los hangares correspondientes vacíos de la nave a su elección. **Cuando 1 pod de un tripulante se quede vacío**, colócalo inmediatamente en la parte inferior derecha del tablero.

TRIPULANTES, REFUGIOS Y EXPLOSIONES:

Los tripulantes están siempre boca abajo, de forma que ningún jugador pueda ver de qué tipo son. Hay 3 tipos de tripulante: **Comandante** 🧑, **Científico** 🧪 e **Ingeniero** 🛠️. **Puedes inspeccionar tus tripulantes en cualquier momento y sin gastar acción.**

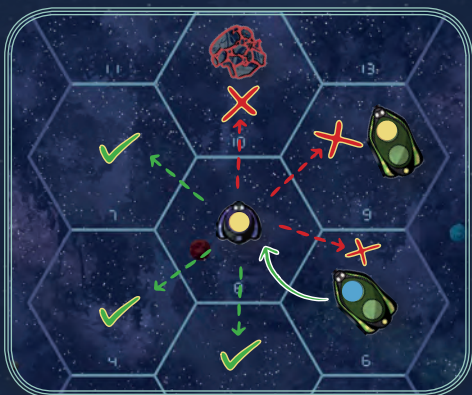
Siempre que 1 tripulante baje a 1 refugio, colócalo en la primera casilla de llegada libre de dicho refugio. Si dicha casilla contiene 1 ficha de Explosión, realiza los siguientes pasos en orden:

1. Desplaza dicha ficha a la casilla de llegada siguiente. Si no hay más casillas, devuélvela a la caja. Este refugio ya no puede recibir más tripulantes
2. Coloca 1 ficha de Chatarra en el sector correspondiente a la carta de Explosión revelada. **A partir de ahora, ningún pod puede entrar en ese sector.** Devuelve a la caja la carta de Explosión revelada y revela 1 nueva carta del mazo. Si hay 1 pod en dicho sector, devuelve los tripulantes que contenga a las reservas de sus propietarios y sigue las reglas de **PODS SIN TRIPULANTES**.
3. Comprueba si se ha iniciado el final de partida, según explicado en **FINAL DE PARTIDA** (ver pág. 5).



ACELERAR

ACELERAR: Mueve 1 pod a 1 sector colindante. Sólo puedes usar esta acción sobre 1 pod que contenga al menos 1 tripulante **de tu color**. Este movimiento puede causar **CHOQUE DE PODS**. **Nunca puedes mover 1 pod a 1 sector que contenga 1 ficha de Chatarra.**



CHOQUE DE PODS:

Nunca puedes mover 1 pod a 1 sector que contenga 1 pod de **igual o mayor** capacidad. **Puedes** mover 1 pod a 1 sector que contenga 1 pod de **menor** capacidad. En ese caso, desplaza al pod que ocupaba dicho sector a 1 sector colindante, con las siguientes excepciones:

- Un sector con 1 ficha de Chatarra.
- El sector desde el que se movió el pod que provocó el choque.
- Un sector ocupado por 1 pod de igual o mayor capacidad.

Si el pod no puede ser desplazado a ningún sector siguiendo estas reglas, desplázalo al sector desde el que se movió el pod que provocó el choque.

ESPIAR

ESPIAR: Inspecciona todos los tripulantes de 1 pod o 1 refugio a tu elección. No puedes revelar dichos tripulantes para que los vean otros jugadores, pero puedes compartir la información que quieras (falsa o no) con otros jugadores.

MINIPOD

MINIPOD: Coloca 1 pod de un tripulante en 1 sector vacío a tu elección colindante a la nave y coloca 1 tripulante de tu reserva boca abajo en él. No puedes realizar esta acción si no quedan pods de un tripulante en la nave.



4.1 - ACCIONES AVANZADAS:

Recupera los tripulantes asignados a esta carta al final de tu turno **SÓLO si las acciones Abordaje, Programar y Pilotar tienen cada una un tripulante asignado.**

ABORDAJE

ABORDAJE: Intercambia **1 tripulante de tu color**, desde tu reserva o desde 1 pod, con **1 tripulante de otro color** que esté en 1 pod colindante. Puedes intercambiar 1 tripulante de tu reserva con 1 tripulante situado en **un pod colindante al hangar**; en ese caso, devuelve el tripulante intercambiado a la reserva de su propietario.

PILOTAR

PILOTAR: Mueve 1 pod **tripulado cualquiera** a 1 sector colindante (no necesitas tener 1 tripulante de tu color en dicho pod). Este movimiento sigue todas las reglas de la acción básica **Acelerar**.

PROGRAMAR

PROGRAMAR: Escoge **UNA** de las siguiente opciones:

- Coloca la carta de Explosión revelada en el fondo del mazo, y revela 1 nueva carta, o
- Coloca 1 baliza a tu elección desde la reserva en un espacio de baliza libre en el tablero (**Si puedes, debes colocar una baliza que incluya el color de otro jugador presente en la partida**), o
- Mueve una baliza **del tablero** a otro espacio de baliza libre, o
- Intercambia 2 balizas **del tablero**.

BALIZAS:

Los espacios de baliza del tablero son los bordes de sector marcados en azul claro.



En cualquier momento de su turno el jugador activo puede, **sin gastar acción, mover 1 pod en el que tenga al menos 1 tripulante de su color si dicho pod está colindante con 1 baliza de su color**. Si decide hacerlo, dicho jugador mueve dicho pod al sector colindante a través de dicha baliza, siguiendo todas las reglas de la acción básica **Acelerar**. En 1 mismo turno el jugador activo puede activar cada una de las balizas de su color tantas veces como quiera.



ACTUALIZAR

ACTUALIZAR: Recupera todos tus tripulantes en tu carta de Panel de Control avanzada.

5.0 - FIN DE LA PARTIDA

Cuando se coloque la 3ª ficha de Chatarra en una misma fila de sectores, se forma una **barrera infranqueable** para los pods, iniciando el final de partida. **A partir de ese momento, sólo los jugadores que tengan tripulantes de su color en pods situados entre la barrera y los refugios podrán jugar UN ÚLTIMO TURNO siguiendo las reglas normales.**

La partida termina automáticamente cuando se cumpla **una** de las condiciones siguientes:

- Cada uno de dichos jugadores haya jugado su turno, o
- No queden casillas de llegada libres en los refugios, o
- No queden pods situados entre la barrera y los refugios.

6.0 - PUNTUACIÓN

En cada refugio, realiza los siguientes pasos:

ASIGNACIÓN: Voltea todos los tripulantes en las casillas de llegada y asígnalos **por orden de llegada** cada uno a 1 casilla libre, correspondiente a su tipo de tripulante (**puedes asignar cualquier tripulante a un espacio marcado con X**). Si hubiera más de 1 casilla correspondiente disponible, el propietario del tripulante escoge a qué casilla asigna dicho tripulante. Si no hay casilla correspondiente disponible, dicho tripulante se queda donde estaba.

RECUENTO: Cada casilla indica el número de puntos que recibe el propietario del tripulante que la ocupa. Algunos refugios tienen reglas especiales que pueden modificar las puntuaciones (ver recuadro pág. 6).

Una vez realizado el recuento para cada refugio, **el jugador con más puntos es el vencedor de la partida**. En caso de empate, el jugador con más tripulantes en refugios es el vencedor. Si persiste el empate, el jugador con más tripulantes correctamente asignados es el vencedor. Si persiste el empate, el jugador que ha asignado tripulantes en más refugios diferentes es el vencedor. Si persiste el empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

7.0 - REFUGIOS ESPECIALES



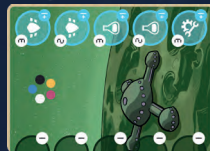
CADA tripulante en este refugio puntúa **1 punto adicional** si las dos **casillas verdes** tienen tripulantes asignados.



CADA tripulante en este refugio puntúa **0 puntos** a no ser que las dos **casillas rojas** tengan tripulantes asignados.




CADA tripulante en este refugio puntúa **1 punto menos** a no ser que la **casilla naranja** tenga tripulante asignado.




CADA tripulante en este refugio puntúa **1 punto adicional por cada jugador** que tenga tripulantes en este refugio.

8.0 - MODO SOLITARIO - PREPARACIÓN Y REGLAS

Sigue los mismos pasos que en la preparación para 2-5 jugadores, pero con las siguientes modificaciones:

- Utiliza los 4 refugios marcados para juego solitario (con este icono ). Una vez tengas experiencia puedes escoger los refugios que quieras, o ponerlos al azar.
- Al crear el mazo de Explosión, usa las 13 cartas (y no sólo 7) y coloca 13 fichas de Chatarra al lado (y no sólo 7). Adicionalmente, revela las 2 primeras cartas del mazo (y no sólo 1) y colócalas a la derecha del mazo.

Una vez preparada la partida según lo explicado anteriormente, juega con las reglas normales pero con las siguientes modificaciones:

- Tu objetivo es obtener la mayor puntuación posible
- Cuando realices la acción **Programar** , puedes colocar en el fondo del mazo cualquiera de las 2 cartas de Explosión reveladas. Después, revela una nueva carta y desplaza la carta ya revelada si fuera necesario.
- Al final de cada uno de tus turnos, la carta de Explosión más a la derecha del mazo se activa siguiendo las normas indicadas en el recuadro **TRIPULANTES, REFUGIOS Y EXPLOSIONES**. Luego mueve a la derecha la otra carta revelada, revela la primera carta del mazo y colócala a la derecha del mazo.
- Al final de cada uno de tus turnos, devuelve a tu reserva todos tus tripulantes en tus dos cartas de Panel de Control.

Una vez hecho el recuento de puntos, siguiendo las reglas normales, compara tu puntuación con la guía a continuación para saber qué tal lo has hecho:

Más de 15 puntos - **AMO DE LA GALAXIA**



Entre 13 y 15 puntos - **CONQUISTADOR**



12 puntos o menos - **SUPERVIVIENTE**



CRÉDITOS

© 2019 2Tomatoes Games S.L., todos los derechos reservados

Autor: Linus Garriga

Ilustrador: Loïc Vaiarelló

Diseño y maquetación: Meeple Foundry

Agradecimientos: Grupo de testeo Pati Llimona, Alba, Karen, Sergi, Jorge, Enrique y Luka.