

# MISSION TO PLANET HEXX

by Jim Fitzpatrick

¡Misión al Planeta Hexx!

"¡Atención, Cadete Espacial! Se te ha asignado a la Base Espacial en la Colonia Delta, donde en breve emprenderás tu primera aventura hacia lo desconocido. Descarga tu Archivo de Misión ultrasecreto y ve al puerto de lanzamiento de la Cápsula Cuatro. ¡Tu destino aguarda! "

**Contenido** - 120 cartas de juego, 4 recordatorios de reglas, 1 dado de seis caras, 4 mini-naves, 50 cubos de datos, 12 contadores variados y el libro de reglas.



Move  
Rate  
20 Games

2-4

10+

30-90

¡Misión al Planeta Hexx! es un nuevo juego de mesa que te enfrenta a otros jugadores en una búsqueda épica por el espacio para visitar mundos exóticos, conocer extraños aliens y ser el primero en completar tu misión.

Tú y el resto de jugadores construireis el tablero de juego sobre la marcha, enviando vuestras naves a multitud de planetas y recopilando datos. Cuando hayas acumulado suficientes datos en tu almacén de datos, puedes gastarlos para cargar tarjetas Hex en tu Archivo de Misión para completar tu aventura. ¡Pero cuidado! Los demás jugadores intentarán detenerte con cada turno.

# EL JUEGO

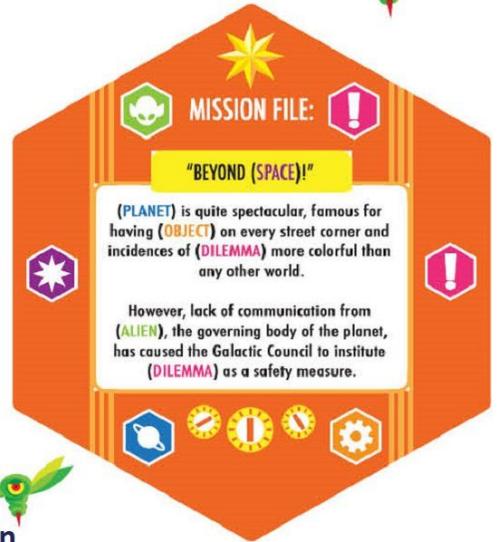
En este juego, compites contra otros Jugadores para completar tu misión. ¡El primer Jugador en agregar seis Hexes a su Archivo de Misión gana!



## MONTAJE

I. Localiza los Hexes naranjas de Archivo de Misión y distribuye al azar uno a cada jugador. Puedes guardar los Archivos de Misión que sobren, ya que no se necesitan durante el resto de la partida.

Tu Archivo de Misión indica cual es tu objetivo en el juego. Mantén tu Archivo de Misión en la mesa frente a ti. Los Hexes de Archivo de Misión tienen dos caras, pero cada Jugador elige y usa una sola cara.



Debes agregar seis Hexes a tu Archivo de Misión para completar tu objetivo. Los tipos de Hexes requeridos se incluyen entre paréntesis en el texto del archivo de misión y como símbolos a lo largo de los bordes,

(e.j. ALIEN-DILEMA-DILEMA-OBJECTO-PLANETA-ESPACIO).

“Hex de Archivo de Misión”.



II. Cada Jugador tira el dado de seis caras dos veces. El Jugador con el total más alto juega primero.

III. El primer jugador toma las dos cartas Hex de Mapa iniciales, "La Base Espacial" y "Colonia Delta", y las coloca una junto a la otra (*con los bordes tocándose a lo largo de toda su longitud*), sobre la mesa, organizadas como el Jugador elija. Estos son los dos primeros Hexes en el mapa de Planetas y Espacios conocido como "el Tablero". Los archivos de misión no forman parte del Tablero.



**IV.** El primer jugador coloca cinco de los cubos transparentes en "Colonia Delta". Estos representan los Datos iniciales del Planeta, que es el número en el cuadro a la derecha del nombre del Planeta.

**V.** Cada jugador elige una Nave de plástico y la sitúa en "La Base Espacial", seguidamente coloca los contadores de plástico correspondientes en su Archivo de Misión, para recordar a todos los Jugadores el color de su nave. Estas fichas son útiles para contar las acciones en un turno o como "contadores de Snooger", para usar con el Hex de Evento, "*Jefazo Snooger*".

**VI.** El primer jugador baraja el Mazo, reparte seis Hexes a cada Jugador y luego coloca el Mazo boca abajo cerca del Tablero.



**"Juego para 3 jugadores: Archivos de Misión, Hexes de Mapa iniciales, Mazo y Manos iniciales".**



# TURNO

Empieza el primer Jugador, el resto continuarán en el sentido de las agujas del reloj.

## I. ACCIONES

Puedes realizar un total de hasta tres Acciones en cada uno de tus turnos (máximo tres; mínimo ninguna).

Estas Acciones pueden ser cualquier combinación de las cinco Acciones disponibles (*Acción de Mapa, Acción de Movimiento, Acción de Carga, Acción de Actualizar, Acción de Evento*). Por lo tanto, puedes decidir realizar tres veces el mismo tipo de Acción, dos de un tipo y una de otro, o tres Acciones diferentes en cada uno de tus turnos.

## TURNO

### I. ACCIONES (haz 3 Acciones cada turno)

#### 1. ACCIÓN DE MAPA

Juega un Hex de Mapa.

#### 2. ACCIÓN DE MOVIMIENTO.

Tira el dado, Mueve o Recolecta Datos de un Planeta.

#### 3. ACCIÓN DE CARGA

Gasta 3 Datos y Carga un Hex a tu Archivo de Misión cuando estés en un Hex de Espacio

#### 4. ACCIÓN DE ACTUALIZAR

Descarta un Hex para Sacar otro Hex

#### 5. ACCIÓN DE EVENTO

Juega un Hex de Evento

### II. FIN DEL TURNO (Saca/Descarta hasta tener 6 Hexes en tu Mano)



## 1. ACCIÓN DE MAPA

Los Hexes de Mapa están etiquetados como "MAPA" en el punto superior del Hex. Hay dos tipos de Hexes de Mapa: Planetas y Espacios.

En una Acción de Mapa, juegas un Hex de Mapa de tu Mano al Tablero, lo pones junto a otro Hex de Mapa que ya esté en el Tablero y que sea del tipo apropiado. Orienta el Hex como quieras, salvo que haya alguna restricción escrita en el mismo Hex.



## A. HEXES DE PLANETA

No se puede Jugar un Planeta adyacente a otro, solo adyacente a un Hex de Espacio.



Como se mencionó en Montaje, cada Hex de Planeta tiene sus propios Datos iniciales impresos como un número en un cuadro pequeño después de su nombre. Cuando Juegas un Planeta, coloca cubos de Datos en él iguales a sus Datos iniciales. Además, si algún Hex te pide que verifiques los Datos iniciales impresos, una X cuenta como cero.

Los valores de los cubos de Datos son: transparente = 1 Datos, naranja = 5 Datos.

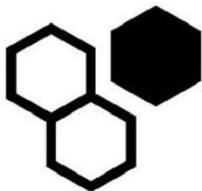


## B. HEXES DE ESPACIO

Un Hex de Espacio se puede jugar adyacente a cualquier tipo de Hex de Mapa.



“El Tablero puede llegar a ser del tamaño de una galaxia”.



### C. ICONO DE ENTRA EN JUEGO

Algunos Hexes de Mapa tienen un icono especial que significa que tienen un efecto automático que se produce una sola vez cuando el Hex de Mapa se Juega en el Tablero. La mayoría de los Hexes de Mapa con este icono no tienen efectos adicionales una vez que ya están en juego.

### D. HEXES DE MAPA RELACIONADOS

Algunos Hexes de Mapa tienen una relación especial con otros Hexes de Mapa. Cuando esto suceda, verás la imagen de un Hex de Mapa en el cuadro de texto de otro, a modo de referencia visual para el Jugador, (por ejemplo, "Dexatrani Menor" y "Dexatrani Mayor", cada uno muestra la imagen del otro, "Agujero de Gusano" muestra otro "Agujero de Gusano", "Colonia Alfa" muestra "Colonia Beta" y "Colonia Gamma", etc ...).



## 2. ACCIÓN DE MOVIMIENTO

En tu Acción de Movimiento, Tira el dado de seis caras y Mueve tu Nave un número de Hexes menor o igual al número que Tiraste. Por ejemplo, si sacas un 5 y solo necesitas mover 2, puedes hacerlo. No podrás moverte 3 Hexes más tarde. Cuando la nave se detiene, la Acción de Movimiento finaliza.

Es recomendable Tirar siempre el dado para Moverte, incluso si pudieras llegar al Hex de Mapa que quieres sacando un 1 o incluso de alguna manera sin Tirar, porque tus Oponentes pueden Jugar Hexes que afecten a tu Tirada.

## **A. RESTRICCIONES DE MOVIMIENTO**

**I. Puedes moverte libremente por un Hex de Espacio, pero no puedes moverte a través de un Planeta.** Cuando tu nave se mueve de un Hex de Mapa a un Planeta, la nave “aterriza”, y debes finalizar tu movimiento.

**II. No puedes aterrizar en el mismo Planeta dos veces seguidas.** Debes abandonar el primer Planeta y aterrizar en un segundo Planeta antes de regresar al primero.

**III. Existen restricciones escritas en algunos Hex de Mapa. Las restricciones de borde aparecen como bordes especiales con líneas en blanco y negro que impiden el movimiento. Si un Hex de Mapa tiene estos bordes, no puedes Mover tu Nave a través de ellos.**

**IV. No se puede Mover una Nave “fuera del Tablero”.** Siempre hay que Mover a un Hex disponible dentro del Tablero.

**V. Si tu Nave está en un Hex de Mapa y este cambia su ubicación, la Nave se mueve con ese Hex a su nueva posición. Si tu Nave está en un Hex de Mapa que es reemplazado, tu Nave pasa a estar en el nuevo Hex. Si tu Nave está en un Hex de Mapa que de alguna manera es eliminado del Tablero, el Hex causante te dirá dónde colocar tu Nave.**



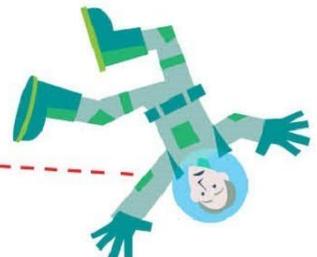
## **B. RECOLECCIÓN DE DATOS**

**I. Cuando tu nave aterriza en un planeta, puedes coger un cubo de Datos del Planeta y ponerlo encima de tu archivo de misión. Esto se llama "Recolección de Datos". La Recolección de Datos no requiere una acción adicional; es parte de tu Movimiento. Tus Datos recopilados componen un Almacén de Datos.**

**II. La cantidad predeterminada de Datos que se puede recoger de un Planeta es siempre 1, a no ser que el efecto de algún Hex altere dicha cantidad.**

**III. Recolectar Datos es opcional y solo puede realizarse cuando tu Nave Aterriza en un Planeta. Solo puedes recolectar Datos una vez por Aterrizaje, y no puedes permanecer en el Planeta y Recolectar Datos de nuevo en el siguiente turno.**

**IV. La cantidad actual de Datos de un Planeta puede ser menor o mayor a su cantidad inicial, debido a las acciones de los Jugadores. Por ejemplo, si un Planeta empieza con 4 Datos y Recolectas 1 al Aterrizar, la cantidad actual de Datos del Planeta es 3.**



V. Puedes intentar Recolectar más Datos de los que hay en un Planeta, pero nunca puedes Recolectar más allá de la cantidad actual de Datos del Planeta. Cuando los Datos de un Planeta se reducen a cero, puedes seguir Aterrizando, pero no puedes activar ningún efecto que dependa de la Recolección de Datos.

VI. Si de alguna manera Aterrizas en el turno de un Oponente, puedes Recolectar Datos.

VII. No puedes Recolectar Datos cuando tu Nave es “recolocada” en un Planeta debido al efecto de un Hex que no diga específicamente “Mueve”.

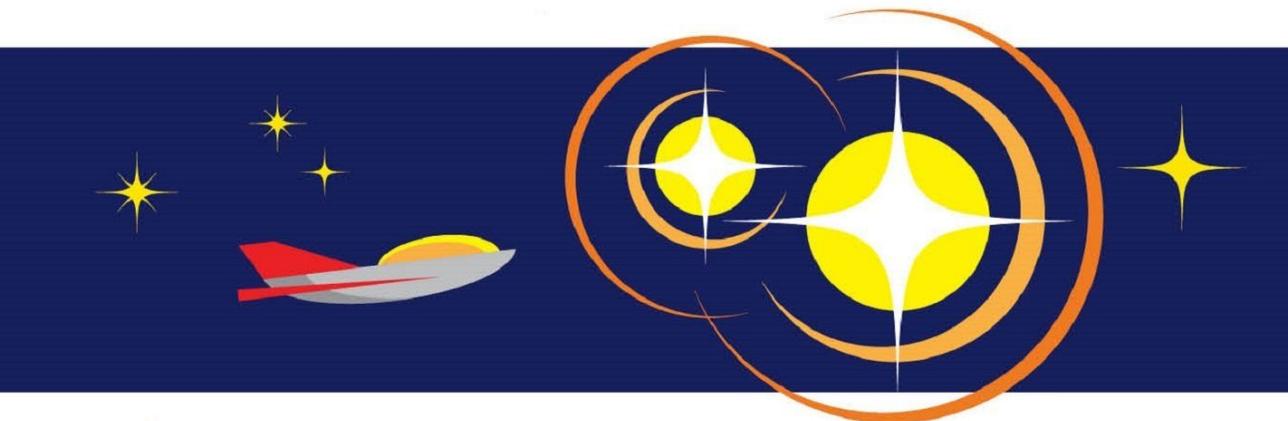
## C. AGREGANDO/GASTANDO DATOS

Debes Aterrizas en un Planeta para Recolectar Datos, pero también puedes ganar Datos de otras formas, como Agregando Datos. A veces también deberás Gastar Datos de tu Banco de Datos para pagar costes o penalizaciones. Cuando un Hex te dice “Agrega <número>” o “Gasta <número>”, esos Datos se recojen de/dejan en los Datos que no esten en juego, (e.j. “Las Adorables Cosas Peludas” y “Miss Galaxia”).



## D. ICONOS DE MOVIMIENTO EN HEXES DE MAPA

Algunos Hexes de Mapa tienen iconos especiales en la parte de abajo que indican una manera alternativa de Recolectar Datos, u otorgan al Jugador ciertos efectos cuando su Nave Aterrizas, se mueven desde ellos o a través de ellos.



## ICONO DE RECOLECTAR

Normalmente, cuando Aterrizas, Recolectas 1 Cubo de Datos. Si un Planeta tiene un icono azul de Recolección, quiere decir que existe un metodo alternativo, escrito en azul. Suele ser la posibilidad de Recolectar más de un cubo de Datos, pero a veces es posible que puedas hacer una acción no relacionada con la Recolección de Datos.

Si el texto azul dice puedes, quiere decir que tienes la opción de Recolectar 1 Dato o elegir un efecto alternativo.

Si no aparece la opción puedes, entonces debes seguir las instrucciones del texto azul según aterrices, y es posible que no se te permita Recolectar Datos.



## **ICONO A TRAVÉS**

Juega un efecto sin coste cada vez que tu Nave entra por un borde al Hex de Mapa con el icono y sale por otro borde distinto durante la misma acción. El efecto está escrito en **texto naranja** y tiene lugar en el momento tu Nave abandona el Hex con el icono, antes de moverte al siguiente Hex. El efecto no tendrá lugar si te paras o empiezas en este planeta, tampoco si entras y sales por el mismo borde.

Básicamente imagina que el texto naranja está precedido de las palabras, “Si entras en este Hex y sales de él en la misma Acción, ...”.



## **ICONO DE PARADA**

Cuando te mueves de un Hex de Mapa a otro y terminas tu movimiento en este último, has parado. Si ese Hex tiene un Icono de Parada, inmediatamente tiene efecto el texto escrito en rojo. Imagina que el **texto rojo** va precedido de, “Si paras aquí, ...”



## **ICONO DE INICIO**

Cuando empiezas una Acción en un Hex de Mapa, se considera que inicias ahí. Cuando inicias en un Hex con un Icono de Inicio en la parte de abajo, puedes jugar el efecto que esté escrito en texto verde. Imagina que el **texto verde** va precedido de, “Si inicias aquí, ...”

*Si el efecto de estos símbolos es beneficioso, el efecto es opcional. En cambio si es una penalización o restricción, debes hacer lo que ponga en el texto.*

## **E. ICONOS DE MOVIMIENTOS DE DATOS**

En todos los tipos de Hexes, pueden aparecer tres tipos de iconos distintos que indican el movimiento de los Datos desde o hacia los Planetas o los Archivos de Datos.



### **DATOS DEL PLANETA**

Indica la cantidad de Datos de un Planeta.



### **DATOS DE ARCHIVO DE MISIÓN**

Relativo a los Datos en tu Banco de Datos. Agregas o Gastas Datos a/desde tu Banco de Datos.



Si un Hex te indica que gastes más Datos de los que tienes, gástalos todos.

Si un Hex te indica que gastes cierta cantidad de Datos para pagar un efecto y no puedes permitirte dicha cantidad, no podrás jugar el efecto/acción.



## RECOLECCIÓN DE DATOS

Indica la cantidad de Datos que puedes Recoger de un Planeta. Es la combinación de los otros dos símbolos, ya que los Datos Recolectados se mueven de un Planeta a un Archivo de Misión.



## 3. ACCIÓN DE CARGA

Si tu Nave está Parada en un Hex de Espacio, puedes Gastar 3 Datos para poner un Hex de tu Mano junto a tu Archivo de Misión. A esto se le llama Cargar un Hex.

Solo puedes realizar una Acción de Carga cuando tu Nave está Parada en un Hex de Espacio, no en un Planeta. Tal vez te ayude imaginar que la mejor manera de transmitir archivos de un mundo alienígena en el espacio, ¡es hacerlo sin ningún tipo de interferencia atmosférica!

### A. ACCIÓN DE CARGA

I. El tipo de Hex que Cargas debe coincidir con uno de los seis puntos de historia en los bordes del Archivo de Misión,

(e.j. *Carga un Alien a un Archivo de Misión marcado con*



*Carga un Planeta si tiene la marca*



*, y así...).*

II. El texto de un Hex no tiene efecto cuando lo Cargas a tu Archivo de Misión, a no ser que ese Hex especifique lo contrario.



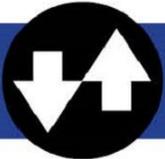
III. No puedes Cargar un Hex que resulte redundante a tu Archivo de Misión, (por ejemplo, no puedes Cargar un segundo Objeto al ARCHIVO DE MISIÓN: “¡UNA MISIÓN RUTINARIA!” – porque solo requiere uno).



“Haz que coincida el tipo de Hex con su icono correspondiente en tu Archivo de Misión cuando Cargas un Hex”.

## **B. CARGA INMEDIATA**

Algunos Hexes te permiten Cargar de manera inmediata, independientemente de donde se encuentre tu Nave. Esto rompe legalmente la norma de que solo se puede Cargar en un Hex de Espacio, porque la Carga es el resultado de un Evento o una Acción de Movimiento, no una Acción de Carga, (e.j. Hex de Evento, “Un huevo misterioso” o Hex de Mapa, “Antiguas Ruinas de Malair”).



## **4. ACCIÓN DE ACTUALIZAR**

Descarta un Hex de tu Mano, luego saca un Hex del Mazo. ¡Así de simple!



## **5. ACCIÓN DE EVENTO**



En los Hexes de Evento pone “EVENTO” en lo alto del Hex. Hay tres tipos de Hexes de Evento – Aliens, Dilemas y Objetos.

En tu Acción de Evento, puedes jugar un Hex de Evento desde tu Mano. Los eventos son de un solo uso, y una vez utilizados van a la pila de descartes, boca arriba al lado del Mazo. El efecto de cualquier Hex de Evento solo se aplica en el turno en que fue Jugado.

## A. HEXES DE EVENTO

I. Algunos Eventos te permiten elegir entre dos efectos separados por la palabra “O” en negrita. Solo puedes elegir uno de los dos efectos, nunca ambos.

II. Algunos Eventos necesitan que Gastes Datos o una Acción como coste adicional para Jugar un Hex, (*escrito como “<COSTE> para Jugar.”*), o hacer un sacrificio una vez se ha Jugado el efecto, (*descartar un Hex por ejemplo*).

Si no tienes suficientes Datos/Acciones para pagar el coste o recursos que poder sacrificar, entonces no puedes Jugar ese Hex, (e.j. *el Hex de Alien, “Miss Galaxia”, necesita que “Gastes 1” como coste adicional; “Juguistas Espaciales Imprudentes” requiere que sacrifiques un Objeto Descartándolo*).

III. Algunos Eventos tienen un coste de Carga alternativo, lo que hace que una Carga resulte más barata o se Cargue de manera diferente a la normal, (e.j. *“Bolsa de Rocas Espaciales”*). Usar esta habilidad no se considera “Jugar” un Evento.



“Los Eventos hacen cada partida más interesante deformando las reglas de juego”.

## B. SORPRESAS

 **SURPRISE** Algunos Eventos se consideran Sorpresas.

Una Sorpresa se puede jugar en el turno de tu Oponente, normalmente respondiendo a una acción. El efecto de una Sorpresa se aplica de inmediato, antes de la Acción del Oponente.

Puedes jugar una Sorpresa en cada turno de tus Oponentes, y no necesitas ningún tipo de Acción para jugarlas.

Sin embargo, puedes Jugar ciertas Sorpresas en tu propio turno como Eventos corrientes, (*para más detalles comprobar cada carta de Sorpresa*). En ese caso gastarías una Acción de Evento, como en cualquier otro Evento.

## **C. JUGAR EVENTOS ADICIONALES EN EL TURNO DEL Oponente**

Aparte de poder Jugar una Sorpresa en cada uno de los turnos de tus oponentes, los Eventos generalmente se Juegan en tu propio turno. La excepción viene cuando adquieres de alguna manera una Acción de Evento durante el turno de un Oponente, (*e.j. durante el turno de un Oponente, decides copiar su “Quemadura de Combustible Peligrosa” con tu “Unión Robótica”, lo cuál te proporciona una Acción de Evento adicional durante el turno del Oponente*).

Conseguir Acciones adicionales durante el turno de un Oponente suele ser el resultado de una Sorpresa o un Hex similar. Debes Jugar esas Acciones al mismo tiempo que se produce el efecto del Hex que te ha dado dichas Acciones adicionales, antes de que tu Oponente pueda continuar con su turno.

## **D. RESPONDER UNA SORPRESA CON OTRA EN TU PROPIO TURNO**

En tu turno, siempre que te quede alguna Acción puedes usarla para responder una Sorpresa del Oponente con una propia, incluso en mitad de una Acción, (*e.j. tu segunda Acción es una Acción de Carga, tu Oponente Juega la Sorpresa, “Circuito Crítico”, y tú usas tu tercera Acción para Jugar “Gente Nube de Missu”, cancelando el efecto del Circuito*).

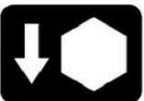
## **E. VOCABULARIO HEX**

Este es un pequeño glosario definiendo algunos terminos e iconos que puedes encontrar en los Hex de Evento, (*iy en algunos Hex de Mapa también!*).

Cualquier – Indica que puedes hacer un efecto o acción incluso si va en contra de las reglas generales del juego.

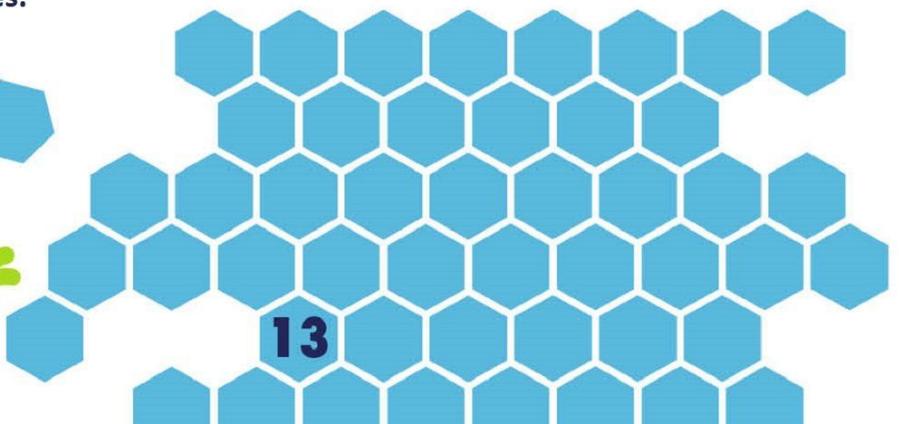


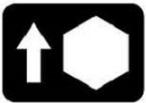
Borrar – Poner un Hex de tu Archivo de Misión en la Pila de Descartes.



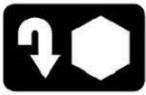
Descartar – Poner un Hex de tu Mano en la Pila de Descartes.

Desintegrar – Poner un Hex de Mapa del Tablero en la Pila de Descartes.





**Sacar** – Coger Hexes de la parte superior del Mazo y ponerlos en tu Mano. Si no se especifica un número, “Sacar” significa “coje un Hex”.



**Arrojar** – Poner un Hex de la parte superior del Mazo en la Pila de Descartes.

**Illegal/Legal** – En contra/siguiendo las reglas generales de juego, (e.j. *Jugar un Hex de Planeta junto a otro es ilegal; moverse libremente por los Hex de Espacio es legal*).



**Tirada** – Tira el dado de seis caras.



Cuando tiras debido a un Hex, cualquier tirada con modificador mayor que 6 se considera un 6, del mismo modo que cualquier tirada modificada menor que 1 se considera 1.

**Mostrar** – Dejar que todos los jugadores vean. Normalmente

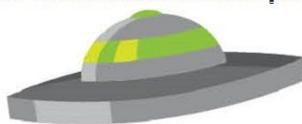
Muestras Hexes de tu Mano o de la parte superior del Mazo, luego los devuelves a su sitio correspondiente.

## **F. COPIAR HEXES**

I. Cuando un Hex te dice que copies otro, solo puedes hacerlo siempre y cuando puedas pagar el coste extra asociado a ese Hex, como por ejemplo Gastando Datos o usando una Acción. Si no puedes pagar, no puedes copiar el Hex.

II. Los Eventos que ejecutan una Carga se pueden copiar, (e.j. “Huevo misterioso”, “La Amanerada Gente de Pix”), pero los costes de Carga alternativos no se pueden copiar, (e.j. “El Duuplicante”, “Los Androides de Pack and Go”).

III. Los Hexes que restringen un Turno o Acción no se pueden copiar si no puedes cumplir la restricción. Consultar Hexes individualmente para más detalles.



## **G. MAZO VACÍO**

Si el Mazo está vacío y no puedes Sacar/Arrojar Hexes, Saca/Arroja tantos como puedas. Después, baraja la Pila de Descartes y ponla boca abajo para usarlo nuevamente como Mazo. Puedes continuar Sacando/Arrojando Hexes.

## **II. FIN DEL TURNO – SACAR/DESCARTAR**

Cuando termine tu turno, Saca o Descarta tantos Hexes como sea necesario hasta tener 6 en tu Mano. No puedes Sacar/Descartar en el turno de un Oponente. Es posible tener más o menos de 6 Hexes en tu Mano al empezar tu turno si los has utilizado en el turno de un Oponente o si algún Evento te ha permitido coger más Hexes.

La Pila de Descartes debe estar boca arriba. Los Jugadores pueden comprobar los Hexes de la Pila de Descartes siempre que quieran.

### **III. GANAR LA PARTIDA**

El primer Jugador que complete su Archivo de Misión gana la partida. Cuando tu Archivo de Misión esté completo, debes leer tu aventura en voz alta para el resto de Jugadores, completando los espacios en blanco con el nombre de los Hexes que has Cargado a tu Archivo de Misión.



De manera alternativa, se puede completar la última ronda, de esta

forma todos los Jugadores tienen la misma cantidad de turnos. Si más de un Jugador tiene un Archivo de Misión completo, puede decidirse el ganador de otras formas, como viendo quién tiene más Datos sobrantes, o el grupo puede votar el Archivo de Misión más gracioso. Lo mejor es que te guíes por el entretenimiento.

*¡Bon Voyage, Cadetes Espaciales!*



## **SUMARIO DE HEXES**

Cada Hex de Mapa o Evento se puede usar de dos maneras dentro del juego:

I. Puede ser Jugado (*un Hex de Mapa se Juega en el Tablero, un Hex de Evento tiene un efecto y luego va a la Pila de Descartes*).

II. Puede ser Cargado a tu Archivo de Misión, (*a efectos prácticos ese Hex está fuera del juego*).

**NOTE:** El texto de algunos Hexes puede contradecir las reglas generales de este manual. Si fuera el caso, sigue las instrucciones del Hex en cuestión.

*¡Misión al Planeta Hexx! es un juego personalizable. Cuando juegan menos de cuatro personas, puedes quitar cartas del Mazo para personalizar tu partida. Además, en el futuro podrán añadirse cartas de expansiones para crear una experiencia de juego óptima. Para mantener el juego equilibrado cuando extraes cartas del Mazo, intenta siempre mantener la misma proporción de tipos del Mazo completo.*

# MISSION TO PLANET HEXX

## ÍNDICE DE ICONOS

### Manipulación del mazo



- Arrojar



- Descartar



- Descarte Aleatorio



- Sacar

### Acciones



- Usar/saltar/no permitido



- Cualquier Acción



- Usa cualquier Acción



- Evento/acción de Evento



- Usa una Acción de Evento



- Movimiento/Acción de Movimiento



- Acción de Movimiento no permitida



- Cargar/Acción de Carga



- Acción de Carga no permitida

### Iconos de Hex



- Cualquier tipo de Hex



- Alien



- Dilema



- Objeto



- Planeta



- Espacio

### Iconos de Mapa



- Parar



- Iniciar



- A través



- Recolección de Datos alternativa



- Entra en juego

### Manipulación de Datos



- Planeta con X Datos



- Extrae X (de un Planeta)



- Agrega X (a un Planeta)



- X Datos de tu Banco de Datos



- Gasta X (de tu Banco de Datos)



- Agrega X (a tu Banco de Datos)



- Recolecta X Datos aquí

### Varios



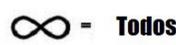
- Tira el dado de seis caras



- Cuando sacas este número (ejemplo 4)



- Borrar (un Hex de tu Archivo de Misión)



- Todos



- Causa y efecto

Move  
Rate  
20Games

Diseño del juego por Jim Fitzpatrick

Visítanos en: <https://facebook.com/missiontoplanethexx/>

Diseño gráfico por Mark Gonyea

Traducido al castellano por Juan Buleo