

The Crew (La tripulación): ¡Viajen juntos al noveno planeta!

¡Se buscan astronautas! Los científicos hablan de un misterioso planeta que se supone que está en el borde de nuestro sistema solar. Pero a pesar de todos los esfuerzos, no han sido capaces de proporcionar pruebas sólidas de su existencia. Uniros a esta excitante aventura espacial para descubrir si las teorías son solo ciencia ficción o si descubriréis el noveno planeta.

En este juego de bazas cooperativo necesitareis completar 50 misiones diferentes, pero sólo tendréis éxito si trabajáis como un equipo. Para vencer los desafíos y lograr vuestra misión, la comunicación será esencial, pero en el espacio, las cosas son más difíciles de lo que esperaréis...

The Crew es un juego cooperativo basado en misiones. ¿Qué significa eso?

Cooperativo

Ganáis todos o perdéis todos. Solo si cada uno de vosotros tiene éxito y os ayudáis, seréis capaces de completar las misiones y ganar el juego.

Basado en misiones

Vuestro viaje cubre 50 misiones diferentes, cada una con su propia condición de victoria, que podéis jugar consecutivamente como una historia completa. Pero también podéis jugar misiones individuales a vuestra elección. Las misiones se pueden encontrar en el diario de a bordo al final de este manual.

Difícilmente podréis jugar esta aventura de una vez. Por lo tanto, tendréis que juntaros frecuentemente para jugar todas las misiones. Las primeras misiones raramente os llevarán más de 5 minutos en completarlas. Sin embargo, posteriormente, necesitareis más tiempo para cada misión, ya que la dificultad es progresiva.

Juego de bazas

Se reparten todas las cartas a la tripulación (jugadores), y entonces, en orden de turno, cada jugador juega una de sus cartas boca arriba en el centro de la mesa. Esta ronda de cartas jugadas se llama baza. El jugador que ha puesto la carta con el valor más alto gana la baza, pero solamente si ese jugador ha seguido el palo.

Hay cartas de 5 palos: rosa, azul, verde, amarillo y las cartas cohete. Seguir el palo significa que cada jugador debe "seguir" el palo elegido por la carta del primer jugador, es decir, debe jugar una carta del mismo tipo. Solo si no tienes una carta de ese tipo en tu mano puedes jugar una carta de un palo diferente.

Sin embargo, la baza solo se puede ganar con cartas que hayan seguido el palo. La carta con el valor más alto del palo designado gana la baza. Una baza que ha sido ganada es apartada a un lado boca abajo. Solo se puede echar un vistazo a las cartas ganadas en la última baza.

Durante la baza, no es obligatorio jugar una carta específica. Si tienes varias cartas que puedes jugar, puedes elegir jugar una carta baja, aunque hubieras podido ganar jugando una carta más alta. En otras palabras, no estas forzado a ganar una baza.

Las cartas cohete son cartas de victoria. Esto significa que siempre ganan la baza, sin importar qué otras cartas sean jugadas. Durante una baza de un palo de color, una carta cohete solo puede ser jugada si no tienes una carta del color del palo. Si la primera carta jugada es un cohete,

esto establece el palo y debe seguirse si es posible. Si hay varios cohetes en la contienda, gana el que tenga el valor más alto.

En "The Crew", siempre se trata de que los jugadores correctos ganen las bazas correctas. Tenéis que coordinaros bien para completar las misiones.

Comunicación

Una regla importante en este juego es que no podéis hablar sobre las cartas de vuestra mano. No está permitido mostrar, decir o sugerir a otros miembros de la tripulación qué cartas tenéis. Pero hay una posibilidad de comunicación en forma de fichas de comunicación por radio.



Cada uno de vosotros tenéis una ficha de comunicación por radio que puede usarse exactamente una vez por misión. Se puede usar en cualquier momento antes de una baza, pero nunca durante la misma. Si falláis un intento de misión, por supuesto, podéis usarla nuevamente en el próximo intento.

Si hay cartas de tareas en la partida, primero debéis repartirlas entre vosotros antes de poder comunicaros. Las cartas de tareas se explican más adelante.

Si deseas comunicarte, toma una de tus cartas y colócala frente a ti boca arriba para que todos puedan verla. Esta carta sigue siendo parte de tu mano de cartas, por lo que se puede jugar con normalidad. La única diferencia es que todos los demás miembros de la tripulación ahora conocen la carta. Luego, coloca tu ficha de comunicación por radio con el lado verde hacia arriba en la carta para dar a los miembros de tu tripulación más información:

- En la parte superior, si es tu carta más alta de ese color.
- En el medio, si es tu única carta de ese color.
- En la parte inferior, si es tu carta más baja de ese color.

Una de estas condiciones debe poder aplicarse; de otra manera, no podrás comunicar esa carta. **¡Las cartas cohete nunca pueden ser comunicadas!**

La ubicación de las fichas de comunicación por radio no se puede cambiar si su información ya no es correcta. Por ejemplo, una carta comunicada como "la más alta" puede convertirse en la "única" carta de un tipo en la mano de un jugador. Sin embargo, la ficha de comunicación por radio ya no puede moverse.

Después de colocar la carta y la ficha de comunicación por radio, toma una de las cartas recordatorio (luna marrón de doble cara) a tu mano. Su propósito es recordarte que todavía tienes tu carta de comunicación sobre la mesa. Si juegas tu carta de comunicación, puedes dejar nuevamente la carta de recordatorio. Cuando hagas esto, da la vuelta a la ficha de comunicación por radio con el lado rojo hacia arriba para indicar que ya te has comunicado en esta misión.

Las cartas de recordatorio se ven diferentes respecto de las otras cartas por ambos lados de la carta, por lo que los miembros de tu tripulación pueden ver que tienes una carta de recordatorio en tu mano.

PREPARACIÓN DE LA MISIÓN

Realiza los siguientes pasos antes de cada misión:

1. Baraja las 40 cartas grandes de juego y repártelas boca abajo y equitativamente entre todos los miembros de la tripulación. Si jugáis 3 jugadores, un jugador obtendrá una carta más que los demás. Después de la última baza, quedará una carta sin jugarse.
2. Cada persona coloca una ficha de comunicación por radio con el lado verde boca arriba en frente de él o ella. Ten preparada una carta de recordatorio para cada jugador.
3. Coloca la ficha de llamada de socorro boca abajo.



4. Baraja las 36 cartas pequeñas de tareas y colócalas formando un mazo boca abajo. Mantén las fichas de tareas a mano.

SECUENCIA DE MISIONES

En la mayoría de las misiones debéis completar un cierto número de tareas. Estas tareas son indicadas con cartas de tareas, las cuales son versiones más pequeñas de las cartas de juego. A menos que una misión indique otra cosa, los miembros de la tripulación se reparten las tareas de la misión entre ellos mismos. Podéis averiguar cuantas tareas por el significado de este símbolo:



Tomad la cantidad de cartas de tareas especificada del mazo de cartas de tareas y situadlas boca arriba en el centro de la mesa. El resto de cartas de tareas no son necesarias para llevar a cabo la misión actual. Ahora mirad las cartas de vuestra mano. El jugador que tenga el cohete 4 lo dice en voz alta y es el comandante para la misión actual. Como recordatorio, este miembro de la tripulación recibe la ficha de comandante.



Vuestro comandante siempre será el primero en elegir una carta de tarea del centro de la mesa y la colocará frente a él o ella. Entonces, todos los demás tomarán una carta de tarea.

Cada miembro de la tripulación elige una carta de tarea cada vez hasta que todas las tareas hayan sido repartidas. Cada jugador puede tener varias tareas y no todos los jugadores tendrán necesariamente el mismo número de tareas.

En las primeras misiones solamente hay unas pocas tareas. No todo el mundo tendrá una tarea y a menudo las tareas se jugarán rápidamente.

Una tarea es completada cuando un miembro de la tripulación gana una baza que contiene la carta de su carta de tarea. Entonces él o ella da la vuelta a la carta de tarea correspondiente. **Un miembro de la tripulación también puede cumplir varias tareas con la misma baza.** Una vez que cada jugador haya completado sus tareas, habréis completado con éxito la misión y podéis comenzar inmediatamente la siguiente misión. Introducid en el diario de a bordo el número de intentos que habéis necesitado para completar la misión.

Si un jugador gana incluso una sola carta de la partida para la que otro jugador tiene la carta de tarea correspondiente, inmediatamente perdéis y tenéis que reiniciar la misión desde el principio. Por cada nuevo intento, barajad todas las cartas, repartid nuevas cartas a cada miembro de la tripulación, y recibid nuevas tareas.

Una vez que se han repartido todas las tareas, el comandante comienza la primera baza. Para el resto de bazas comienza el jugador que ha ganado la anterior baza.

Algunas misiones no usan cartas de tareas. Durante esas misiones, el comandante comienza la primera baza.

¡ALLÁ VAMOS!

Ahora conoceréis todas las reglas básicas y podéis comenzar con vuestra primera misión. Dad la vuelta a este folleto y leed el diario de a bordo. A continuación, encontrareis información sobre el nivel de dificultad y un sistema de ayuda, en caso de que necesitéis apoyo. Más adelante se explican nuevas reglas y símbolos. Los encontrareis en el diario de a bordo. Después, se explica el juego para dos jugadores.

NIVEL DE DIFICULTAD

Un consejo bien intencionado: no os hagáis ilusiones con que las siguientes tareas siempre serán fáciles. Con cada partida iréis mejorando y con cada contratiempo entrenareis vuestra comprensión de los procesos y vuestra capacidad para jugar las partidas. En general, las 50 misiones van siendo cada vez más difíciles. Por lo tanto, os recomendamos que las juguéis en el orden indicado. Con cuatro jugadores, solamente en la primera misión hay más de 42 billones de formas posibles de repartir las cartas, y en las siguientes misiones el número es aún mayor.

Por lo tanto, siempre puede suceder que una misión resulte sorprendentemente fácil o inesperadamente difícil debido al reparto de cartas. Aceptad eso, el universo no coopera. La jugabilidad de "The Crew" varía en función del número de jugadores. Jugar con tres jugadores será un desafío menor que jugar con cuatro o incluso cinco jugadores.

Seguramente también experimentareis la situación en la que veáis las cartas de vuestra mano (restantes) y estaréis convencidos de que no podéis cumplir la misión. Retened el impulso de comunicar esta información directamente a los miembros de la tripulación o incluso de revelar vuestras cartas. A menudo, un detalle se pasa por alto, se olvida o se juzga apresuradamente. En tal situación, simplemente jugad la ronda, nunca durará mucho, pero aún puede daros una victoria.

MECÁNICA DE AYUDA: SEÑALES DE SOCORRO

Cuando las cosas se ponen difíciles, podéis contar con el apoyo del equipo terrestre hasta cuando estéis en el espacio. Al comienzo de cada misión, después de repartir las cartas de juego y, si corresponde, las cartas de tareas, pero antes de que cualquier miembro de la tripulación se comunique, podéis enviar una señal de socorro al centro de control en la Tierra. Para ello, decidid juntos si queréis hacer uso de esta ayuda, entonces girad la ficha de señal de socorro a su lado activo (satélite).



Luego, rodead inmediatamente la casilla de señal de socorro de la misión actual en el diario de a bordo. Cada miembro de la tripulación ahora tiene que pasar una de sus cartas a su vecino. ¡Pero los cohetes nunca se pueden pasar! Decidid juntos si pasáis las cartas hacia la

izquierda o hacia la derecha. ¡Todos tenéis que pasar en la misma dirección! Entonces comienza la misión y se siguen las reglas habituales.

La ficha de señal de socorro permanecerá activa hasta que completéis la misión actual. No importa cuántos intentos necesitéis, al comienzo de cada intento podéis pasar una carta de la mano hacia la izquierda o hacia la derecha a un miembro de la tripulación a vuestro lado. Incluso si no la usáis, la ficha permanece activa. Solo cuando comenzáis una nueva misión volvéis a girar la ficha a inactiva.

Por supuesto, la utilización de la ficha de señal de socorro será reflejada en vuestra puntuación. Después de cada misión exitosa, introducid en el diario de a bordo la cantidad de intentos que habéis necesitado para completar la misión. Si vuestra casilla de señal de socorro está rodeada, debéis aumentar este número en 1.

Usad esta ayuda a vuestra propia discreción. Si deseáis que vuestra aventura en general sea un poco más fácil, podéis usar la ayuda directamente en vuestro primer intento. ¡Cualquier misión también se puede completar sin el uso del satélite!

EXPLICACIÓN DE LOS SÍMBOLOS DEL DIARIO DE A BORDO

Fichas de orden

Las fichas de orden se utilizan en muchas misiones. Cada ficha es asignada a una carta de tarea. Estas especifican las condiciones para cada carta respectivamente, las cuales deben tenerse en cuenta durante el cumplimiento de la tarea.

Existen las siguientes fichas de orden

- 1-5 - El número 1 debe ser la primera tarea en ser completada. El 2 debe ser la segunda, y así sucesivamente...
- Ω – Omega debe ser la última tarea en ser completada (no necesariamente la última baza en una ronda).
- $>$, $>>$, $>>>$, $>>>>$ - Estas tareas necesitan ser completadas en orden comenzando con $>$... Pueden completarse otras tareas entre ellas, siempre y cuando $>$ se complete antes de $>>$, y $>>$ se complete antes de $>>>$, y así sucesivamente ...

El incumplimiento de la condición de la ficha de orden hará que la misión fracase inmediatamente.

La ficha de orden 1 no significa que la tarea deba completarse en la primera baza, solo debe realizarse la primera entre el resto de tareas.

Es posible ganar completando múltiples tareas con fichas de orden por un miembro de la tripulación en la misma baza, si esas fichas de orden son consecutivas, por ejemplo, 1 y 2, o $>$ y $>>$, ambas se consideran como correctamente completadas, sin importar cual fue jugada primero.

La descripción de la misión indica cuántas cartas de tareas y qué fichas de orden deben ser utilizadas. Si estáis jugando con fichas de orden, colocad primero las fichas de orden indicadas boca arriba en el centro de la mesa. Luego robad las cartas de tareas y colocadlas de izquierda a derecha, comenzando con la primera ficha de orden. Ninguna ficha puede ser asignada a más de una carta.

El reparto de las cartas de tareas se realiza como se ha descrito anteriormente. Si tomáis una carta de tarea, también debéis tomar la ficha de orden correspondiente.

Las fichas de números y flechas especifican un orden. Las fichas de flecha os dan mayor flexibilidad para realizar vuestras tareas que las fichas de número.



Interferencias (Agujero de radio)

Si vuestra misión indica este símbolo, vuestras comunicaciones están distorsionadas y solo podéis comunicaros de forma limitada. Cuando queráis comunicaros, colocad una de las cartas frente a vosotros como normalmente. Debe cumplir una de las tres condiciones (más alta, única o más baja entre las cartas de vuestra mano, en el color del palo). Sin embargo, no podéis colocar la ficha de comunicación por radio en la carta. En su lugar, dadle la vuelta hacia el lado rojo y ponedla al lado de la carta. Los otros miembros de la tripulación ahora tienen que intuir qué información está siendo transmitida.



Interrupción

Si una misión indica este símbolo, la comunicación está suspendida temporalmente. El número indica la baza desde la cual puede comenzar la comunicación. Hasta entonces, ningún miembro de la tripulación puede comunicar una carta de su mano. Desde la baza indicada, se aplican las reglas de comunicación habituales.



Decisión del comandante

Si una misión muestra este símbolo, colocad el número de cartas de tareas especificado boca abajo en el centro de la mesa. Después de que cada jugador haya revisado su mano de cartas, vuestro comandante pregunta a cada miembro de la tripulación si se ve en condiciones de asumir todas las tareas. A su vez, responde si se ve en condiciones de aceptar las tareas. Posteriormente, vuestro comandante decide realmente a quién se las asigna y revela las cartas de tareas. La misión está cumplida cuando el miembro de la tripulación ha completado todas las tareas. Vuestro comandante no puede elegirse a sí mismo.



Distribución del comandante

Si una misión muestra este símbolo, vuestro comandante se encargará del reparto de las cartas de tareas. Preparad la misión como de costumbre, pero no coloquéis ninguna carta boca arriba en el centro de la mesa. Vuestro comandante ahora descubre una carta de tarea y pregunta por orden a cada miembro de la tripulación si quiere llevar a cabo esa tarea. Sólo puede ser respondido con "sí" o "no". Posteriormente, vuestro comandante decide realmente a quién se le

asigna. Él o ella también puede elegirse a sí mismo o misma. Repetid el proceso hasta que todas las tareas sean repartidas. Al terminar el reparto, nadie puede tener 2 tareas más que otro miembro de la tripulación. Si hay fichas de orden en juego, deben repartirse con las cartas de tareas; por ejemplo, la ficha de primera tarea con la primera carta de tarea, etc.

JUGANDO CON CINCO JUGADORES

La jugabilidad básica del juego no cambia para cinco miembros de la tripulación. Pero tened en cuenta que el juego es un desafío especial para cinco y, especialmente en las etapas posteriores de la aventura, ya que lleva consigo un enorme aumento del nivel de dificultad. Pero si tenéis éxito con cinco jugadores, ganareis la gloria eterna.

Todas las reglas se aplican como se han descrito anteriormente, solo hay una **regla adicional para misiones con cartas de tareas añadidas**. Pueden ser usadas desde la misión 25 en adelante. Como recordatorio, todas las misiones superiores a 25 tienen un borde dorado alrededor de su número de misión. Después de haber repartido las cartas de juego y las cartas de tareas, y antes de comenzar con la primera baza, un miembro de la tripulación puede dar su propia tarea a otro miembro de la tripulación. Decidid juntos quién entregará una tarea y quién se encargará de ella. No indiquéis nada sobre vuestras cartas. También podéis utilizar esta regla adicional en las misiones 27 y 37.

Después de entregar la carta de tarea, un miembro de la tripulación tiene una carta de tarea más y otro tripulante tiene una menos que antes. El número total de tareas no cambia, por lo que no se puede devolver una tarea al mazo. No tenéis que aumentar en 1 el número de intentos en el diario de a bordo cuando se utilice esta regla adicional.

JUGANDO CON DOS JUGADORES

"The Crew" es mejor cuando se juega con una tripulación de tres o más. Sin embargo, también podéis explorar la infinita inmensidad del espacio exterior con la siguiente preparación de misión:

1. Colocad el cohete-4 a un lado.
2. Con las 39 cartas de juego restantes, colocad 7 boca abajo en una fila, una al lado de otra. Luego colocad otras 7 cartas boca arriba en una fila sobre las cartas boca abajo.



3. Barajad el Cohete-4 con las cartas restantes y repartidlas boca abajo y de manera equitativa entre ambos miembros de la tripulación, por lo que cada uno tendrá 13 cartas.
4. Cada miembro de la tripulación coloca una ficha de comunicación por radio frente a él con el lado verde hacia arriba, así como una carta de recordatorio.
5. Colocad la ficha de señal de socorro boca abajo.
6. Barajad las 36 cartas pequeñas de tareas y colocadlas formando un mazo boca abajo. Mantened las fichas de tareas a mano.

Cuando se juega con dos jugadores, el papel de comandante también es realizado por el jugador con el cohete-4. Las tareas del comandante permanecen sin cambios (comienza la selección de tareas, comienza la primera baza y, si es necesario, sigue las reglas especiales de las misiones).

Adicionalmente, vuestro comandante se hace cargo de la administración de JARVIS. JARVIS es una inteligencia artificial que os acompañará en vuestra aventura. Está representada por la doble fila de 14 cartas que ofrece soluciones para cualquier situación. Ya que JARVIS es una entidad incorpórea, vuestro comandante debe tomar decisiones por ella. JARVIS es tratado como el tercer miembro de la tripulación. Sin embargo, durante el turno de juego de JARVIS, vuestro comandante siempre decide cuál de las cartas descubiertas se juega en la baza. El segundo miembro de la tripulación no puede discutir la decisión. También cuando se eligen las cartas de tareas, el comandante decide qué tareas llevará a cabo JARVIS. Tratad a JARVIS como cualquier otro miembro de la tripulación y decidid donde debería sentarse.

Solo las cartas boca arriba de JARVIS pueden ser jugadas. Cuando una carta boca arriba haya sido jugada, la carta de abajo será revelada, pero solo después de completar la baza y no antes.

CONSEJOS Y VARIANTES

- No comunicarse es también una comunicación. Esto significa que a menudo, podéis directamente intentar ganar vuestras tareas cuando no haya comunicaciones.
- La mayor parte del tiempo es más fácil ganar una carta que no tenéis en vuestra mano. Esto es especialmente cierto para cartas bajas.
- Con los cohetes podéis ganar fácilmente cartas cuyo color no tenéis en vuestra mano.
- No olvidéis que el cohete-4 siempre gana una baza, ya que es la carta más alta del juego.
- Es muy valioso ser capaz de realizar múltiples tareas de una vez. Tenedlo en cuenta cuando elijáis vuestras tareas.
- Si solo tenéis el 8 y el 9 de un color en vuestra mano, es preferible comunicar el 8 como la carta más baja en lugar del 9 como la más alta. Así podéis dejar claro que también tenéis el 9.

DESAFÍO PARA TRES

Si queréis un desafío mayor para tres jugadores, intentad la siguiente variante:

- Cuando preparéis la partida, devolved a la caja todas las cartas verdes de juego y de tareas, así como la carta cohete-1.
- Se siguen aplicando todas las reglas especiales para las misiones en el diario de a bordo.
- Solamente las misiones 13 y 44 están afectadas por este cambio. No tenéis que ganar una baza con la carta de cohete-1.

EL AUTOR

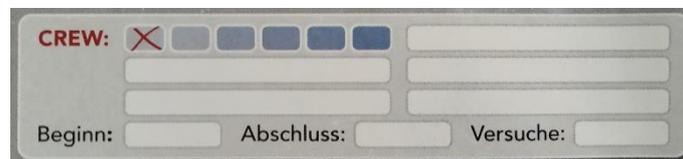
Thomas Sing, nacido en 1961, vive en Lago Constanza. Hace algunos años, el economista graduado compró una gran tienda de esquina con sus amigos. Esto le dio suficiente tiempo para sus aficiones: matemáticas, Miss Lupun, y por supuesto, la invención de juegos.

Durante sus días de escuela, Thomas Sing fue plusmarquista mundial del parchís, y así se abrió paso en el libro de records Guinness.

En su primer juego para Kosmos, The Crew, ha reunido los populares mundos de juegos de bazas y juegos cooperativos de una manera fascinante y original.

COMO USAR EL DIARIO DE A BORDO O LIBRO DE REGISTRO

Mientras jugáis, registrad el progreso de la tripulación. Anotad los nombres de los miembros de la tripulación, las fechas de la primera y última ronda de juego, así como la cantidad de intentos que fueron necesarios. El aspa indica en qué campo de la tripulación de cada misión ingresas tu número de intentos. Cada tripulación marcará su propia casilla, de esta forma, hasta 6 tripulaciones pueden registrar su progreso en el diario de a bordo al mismo tiempo.



Leyenda de las misiones:

Número de misión. El marco dorado sirve como recordatorio de la regla adicional del juego para cinco jugadores desde la Misión 25

Recordatorio de la señal de socorro.

Círculo para el mosaico de señal de socorro

Si habéis cumplido una misión, ingresad aquí cuántos intentos fueron necesarios. Si habéis rodeado el campo de señal de socorro, aumentad en 1 el número de intentos.

Si perdéis una misión repetidamente o queréis saltarla, también podéis anotar un "10" aquí y pasar a la siguiente misión.

Quando una misión usa cartas de tareas, su número está en este icono

Se indican todas las fichas de orden que necesitáis para la misión actual.

Si una misión tiene reglas especiales, aquí se enumeran sus símbolos. El texto resaltado en la descripción de la misión os dice más al respecto. Algunos símbolos también se explican con más detalle en las instrucciones

Total. Al final de cada página, anota en estos cuadros cuántos intentos habéis necesitado en total en vuestra aventura hasta ese momento. Después de un descanso, podéis ver de inmediato cuán lejos habéis llegado. También podéis comparar vuestro progreso con el de otros equipos.

DIARIO DE A BORDO O LIBRO DE REGISTRO

El 24 de agosto de 2006 lo recordáis bien. Después de años de discusión, la Asamblea General de la Unión Internacional de Astronomía decidió retirar a Plutón el estatus de noveno planeta del sistema solar. De un día para otro, solo ocho planetas orbitaban alrededor del sol, con Neptuno como último planeta.

En los años siguientes, una teoría espeluznante empezó a tomar forma: en el borde del sistema solar podría haber un desconocido cuerpo celeste gigante. El punto de partida para esta suposición fueron los datos transmitidos por la nave espacial Voyager 2, y más tarde por New Horizons. Los científicos estaban desconcertados por distorsiones inusuales en sus lecturas e interrupciones intermitentes en las transmisiones. Inicialmente descartada por fantasmagórica, con el tiempo la teoría fue capaz de convencer a muchos escépticos. Pero los datos pronto se agotaron y no pudieron proporcionar ninguna evidencia tangible.

Como última posibilidad, el equipo de investigación llamó al Dr. Markow para llevar a la vida el proyecto NAUTILUS: una nave espacial tripulada debe enviarse para verificar la existencia de lo que podría ser un nuevo noveno planeta. Después de muchos reveses y años de investigación, la tecnología finalmente está disponible para llevar a cabo la misión. Solamente la pregunta sigue siendo: ¿con qué tripulación? ¡Los voluntarios se presentan!

MISIONES

1. ¡Felicidades! Habéis sido seleccionados entre una amplia cantidad de solicitantes para participar en la aventura más emocionante, más grande y más peligrosa de la humanidad: la Búsqueda del Desconocido 9º Planeta. Tan pronto como llegáis al campo de entrenamiento para las últimas pruebas, ya estáis en vuestra primera fase de entrenamiento: Trabajo en equipo.
[1 carta de tarea]
2. Resulta que estáis perfectamente coordinados. Sobre todo, vuestra conexión mental, la llamada compatibilidad de deriva, indica una cooperación exitosa. Ahora os enfrentáis a las fases de entrenamiento 2 y 3: Tecnología de control e Ingravidez.
[2 cartas de tareas]
3. Las fases de entrenamiento se suceden. El curso combinado de suministro de energía y la priorización de emergencias requiere un alto grado de pensamiento lógico para comprender y aplicar las lecciones. Vuestra educación matemática aquí es útil.
[2 cartas de tareas][1][2]
4. Estáis a punto de completar vuestro entrenamiento. Las últimas fases de entrenamiento tratan sobre la calibración de los módulos de control, la realineación de los comunicadores y los sistemas auxiliares avanzados de los trajes espaciales. Una vez hecho esto, ¡vuestra verdadera misión puede comenzar!
[3 cartas de tareas]
5. ¡Feliz demasiado pronto! Uno de vosotros está enfermo postrado en cama. **Después de que todos hayáis visto vuestras cartas, vuestro comandante pregunta a cada uno cómo se siente. Sólo puede responderse con “bien” o “mal”. Entonces vuestro comandante decide quién es el enfermo. El miembro de la tripulación enfermo no puede ganar ninguna baza.**
[Sin bazas]

6. Después de este pequeño contratiempo, vuestra última fase de entrenamiento está a punto de comenzar: comunicaciones restringidas. Para hacer esto, se simula un agujero de radio (interferencias), que puede ser causado por una variedad de circunstancias en el espacio. Fortaleced vuestra conexión mental y pasad las últimas pruebas.
[3 cartas de tareas][>][>>][Interferencias]
7. ¡Hoy comienza vuestra aventura!
10-9-8-7-6-5-4-3-2-1-DESPEGUE!
Completar el entrenamiento solo es el comienzo de vuestra aventura. Una fuerza enorme os presiona en vuestros asientos, ya no hay vuelta atrás. Envueltos en un ruido ensordecedor, abandonáis el terreno, el país, el continente, el planeta.
[3 cartas de tareas][Omega]
8. Habéis alcanzado la órbita lunar, estáis en ingravidez, es una sensación indescriptible. Bastantes pruebas y entrenamientos, sin embargo, todavía os seguís divirtiendo. Miráis atrás hacia la Tierra, que hasta ahora era todo vuestro cosmos, y que ahora podéis cubrir con vuestro pulgar.
[3 cartas de tareas][1][2][3]
9. De repente os sacan de vuestros pensamientos cuando el módulo de análisis a bordo NAVI avisa insistentemente y reclama vuestra atención. Un fragmento de metal se ha atascado en la electrónica del módulo. Para no dañar las placas de circuitos, se necesitan manos firmes. **Una carta de 1 debe ganar una baza.**
[Carta 1 de color debe ganar una baza]
10. Después de esta pequeña emoción justo al comienzo de vuestra misión, estáis listos para dejar la luna atrás. Transmitís vuestro estado a la Tierra, poneis en marcha todos los sistemas de control y monitorización, y encendéis los motores. Realmente es un gran paso. Para ti y para la humanidad.
[4 cartas de tareas]
11. Vuestros sistemas de radar informan de un denso campo de meteoritos, en breve cruzará por vuestra trayectoria. **El comandante designa a un miembro de la tripulación en particular para realizar el recálculo de la trayectoria. La tarea requiere máxima concentración, por lo que ese miembro de la tripulación no puede comunicarse.**
[4 cartas de tareas][1][Tripulante sin comunicación]
12. Miráis atentamente cómo pasan los meteoritos relativamente cerca. **Con la emoción, mezcláis vuestros documentos, causando unos minutos de confusión agotadora. Inmediatamente después de la primera baza, cada uno de vosotros debe coger una carta aleatoria del miembro de la tripulación de la derecha. Luego continuad jugando normalmente.**
[4 cartas de tareas][Ω][Coger carta tripulante derecha]
13. Parece ser que a pesar del cambio de trayectoria os golpearon los trozos más pequeños. Al menos el módulo de control muestra un mal funcionamiento de los propulsores. Realizad una prueba de empuje en todas las unidades para tener más detalle del problema. **Tenéis que ganar una baza con cada carta de cohete.**
[Ganar una baza con cada una de las cuatro cartas cohete]
14. Ya estáis lo suficientemente cerca de Marte como para ver el Monte del Olimpo, el volcán más alto de nuestro Sistema Solar, aprovecháis la oportunidad para primero hacerle una foto y luego a las lunas marcianas de Fobos y Deimos. La vista muestra el **agujero de radio (interferencias)** en el que os encontráis actualmente.
[4 cartas de tareas][>][>>][>>>][Interferencias]

15. Pasáis Marte y dejáis el agujero de radio. Vuestros pensamientos giran en torno a barritas de chocolate cuando de repente suena la alarma del módulo de colisión. Antes de que podáis reaccionar, sois golpeados por un meteorito. Inmediatamente sellad los cuatro módulos dañados y comenzad a repararlos.
[4 cartas de tareas][1][2][3][4]
16. El susto fue más importante que los daños y pudisteis arreglar la mayoría. Sin embargo, el 9º módulo de control que monitoriza los sistemas de soporte vital de vuestros trajes, sufrió graves daños en la colisión y falla. **No podéis ganar una baza con una carta 9.**
[Sin bazas con 9]
17. Los daños en el 9º módulo de control son todavía mayores de lo que se pensaba originalmente, por lo que debéis invertir significativamente más tiempo en las reparaciones. Al mismo tiempo, debéis vigilar vuestra trayectoria y enviar un mensaje a la Tierra, donde esperan vuestro estado con impaciencia. **Todavía no podéis ganar una baza con una carta 9.**
[2 cartas de tareas][Sin bazas con 9]
18. Establecéis rumbo a Júpiter cuando voláis hacia una nube de polvo. El módulo de comunicaciones reacciona casi en el mismo momento. Inicialmente muestra una conexión asombrosamente buena, pero unos segundos después parece tener una falla total. **Sólo podéis comunicaros desde la baza 2.**
[5 cartas de tareas][Interrupción-2]
19. La nube de polvo revela dimensiones asombrosas y cuanto más tiempo permanecéis en ella, más extraño se comporta el módulo de comunicaciones. Fluctúa entre cristalino y completamente incomprensible. Sin embargo, los períodos de tiempo gravemente afectados se están alargando. **Sólo podéis comunicaros desde la baza 3.**
[5 cartas de tareas][1][Interrupción-3]
20. Finalmente, la nube se despeja y las oscilaciones del módulo de comunicaciones disminuyen notablemente. Frente a vosotros, Júpiter se presenta en todo su esplendor. El gigante gaseoso tiene el nombre adecuado. Vuestro asombro se interrumpe cuando detectáis los dos sensores de radar dañados. **Vuestro comandante determina quién recibe las tareas y realiza las reparaciones.**
[2 cartas de tareas][Decisión del comandante]
21. Después de las reparaciones, con la nube ya despejada descubriste que os habéis acercado demasiado a Júpiter. Su atracción gravitacional de aproximadamente 2.5 veces afecta a vuestra trayectoria. Para contrarrestarlo, debéis trabajar de forma concentrada y precisa para obtener el punto de salida ideal. Apenas os dais cuenta de las **interferencias en las comunicaciones por radio.**
[5 cartas de tareas][1][2][Interferencias]
22. Cuando salís de lo peor, de repente la temperatura baja notablemente. Suenan las alarmas de todos los sistemas de control e inmediatamente os poneis los trajes. El módulo de regulación difícilmente se adapta a los ajustes. Redirigid secuencialmente el suministro de energía de otros módulos para evitar la falla total del sistema.
[5 cartas de tareas][>][>>][>>>][>>>>]
23. La mayoría de los módulos todavía se encuentran con el suministro de emergencia mientras os preguntáis sobre la causa del rápido enfriamiento. Cuando pasáis Callisto, una de las 79 lunas de Júpiter, parece que habéis escapado del campo de hielo. **Antes de seleccionar las cartas de tareas, podéis intercambiar la posición de dos fichas de orden. Decidid juntos, pero no reveléis nada sobre vuestra mano de cartas.**
[5 cartas de tareas][1][2][3][4][5][Intercambiar dos fichas de orden]

24. El inesperado incidente ha interrumpido vuestras operaciones. Ahora por todas partes hay cosas que hacer y cada uno de vosotros queréis comenzar de forma apresurada. Vuestro comandante toma la iniciativa y elabora un plan. **Para poder proceder de manera organizada, reparte las tareas individualmente.**
[6 cartas de tareas][Distribución del comandante]
25. Llegáis a Saturno y os paráis para admirar el grandioso espectáculo de los anillos de rocas que lo rodean, asombrados escasamente os dedicáis al análisis de a bordo. Debido a las **interferencias de radio** apenas os molestarán. **Si jugáis 5, ahora podéis usar la regla adicional para 5 miembros de la tripulación.**
[6 cartas de tareas][>][>>][Interferencias][R5:Regla especial para 5 jugadores]
26. Un fuerte estallido os saca de vuestro estado contemplativo. Dos trozos de roca de los anillos de Saturno agujerean el casco de vuestra nave. Los sistemas de control sellan de inmediato la bodega afectada. Ambas rocas quedan atrapadas en el casco. Tenéis que retirarlas cuidadosamente sin aumentar los daños. **Dos cartas de 1 deben ganar una baza cada una.**
[Ganar 2 bazas con cartas de 1]
27. Os dais cuenta de que la rotura del casco no ha tenido consecuencias. Una comprobación de los módulos conectados a la bodega muestra daños en el compensador de flujo. Aunque actualmente no hay ningún problema, a largo plazo sería necesario una reparación si queréis volver a casa. **Vuestro comandante decide quién llevará a cabo la reparación.**
[3 cartas de tareas][Decisión del comandante][R5]
28. Medís un nivel inusualmente alto de radiación cósmica. Aparentemente no estáis afectados, continuáis vuestro vuelo. Solo determináis que los mensajes de radio no están llegando o llegan con retraso al destinatario. No es posible trabajar sin problemas. **Sólo podéis comunicaros desde la baza 3.**
[6 cartas de tareas][1][Ω][Interrupción-3][R5]
29. Vuestro módulo de comunicaciones parece haber sufrido más daños de los que inicialmente pensasteis. La reparación requiere una serie de pruebas y calibraciones que deben realizarse con precisión de manera conjunta y coordinada. **En ningún momento, un miembro de la tripulación puede ganar 2 bazas más que otro miembro de la tripulación. Interferencias en las comunicaciones.**
[Nadie puede ganar más de 2 bazas que otro][Interferencias]
30. Habéis arreglado una parte, pero posponéis el resto de la reparación porque os dirigís directamente a Urano. Su superficie lisa y azul pálido hace que parezca casi artificial. Os apartáis de esta vista fascinante porque todavía no todos los daños están reparados. **Sólo podéis comunicaros desde la baza 2.**
[6 cartas de tareas][>][>>][>>>][Interrupción-2][R5]
31. Mientras os alejáis lentamente de Urano, recibís un mensaje desde la Tierra solicitando la recopilación de datos sobre las lunas de Urano. Lamentablemente llega demasiado tarde debido a las perturbaciones, por lo que solo podéis examinar tres de las 27 lunas: Rosalind, Belinda y Puck. Eso tendrá que ser suficiente por ahora.
[6 cartas de tareas][1][2][3][R5]
32. A pesar de las buenas condiciones, ahora se nota cuánto tiempo habéis estado viajando juntos y todas las particularidades humanas salen a la luz. Para prevenir discusiones acaloradas, todos os centráis en vuestro trabajo.
[7 cartas de tareas][Distribución del comandante][R5]

33. ¡Ha surgido una actividad al aire libre! Una de las escotillas está rota y debe repararse. Sin embargo, salir de la nave siempre es un riesgo. **Después de que todos hayáis mirado las cartas de vuestra mano, el comandante os pregunta a todos por vuestro estado. Solamente podéis responder “sí” o “no”. Después vuestro comandante elige a un miembro de la tripulación. El miembro de la tripulación elegido debe ganar exactamente 1 baza, pero no con una carta cohete.**
[Ganar exactamente 1 baza]
34. Neptuno ya está a la vista cuando vuestra nave comienza a temblar. Utilizad los estabilizadores para no perder el control. Mientras tanto, el comandante debe realinear el módulo de gravedad. **En ningún momento un miembro de la tripulación puede ganar 2 bazas más que otro miembro de la tripulación. Además, vuestro comandante debe ganar la primera y la última baza.**
[Nadie puede ganar más de 2 bazas que otro][Comandante, primera y última baza]
35. Con entusiasmo llegáis al planeta más al exterior de nuestro sistema solar: el gigante de hielo Neptuno. Su azul profundo os hace tiritar. A medida que pasáis lentamente Neptuno, recibís otro mensaje de la Tierra. La nave espacial Alpha 5 orbita Neptuno, pero tiene sensores dañados. Localizadlos y reparadlos.
[7 cartas de tareas][>][>>][>>>][R5]
36. Usáis uno de los raros momentos de paz y tranquilidad para conoceros mejor. Con todas las emergencias menores y mayores, la responsabilidad sobre vuestros hombros y la incertidumbre sobre el resultado de la aventura, hace que la tensión se meta hasta el corazón de cada persona. Es bueno simplemente sentarse juntos, hablar y escuchar. Liberados de vuestra carga, entonces os dedicáis a los próximos desafíos. **Vuestro comandante distribuye las órdenes individuales.**
[7 cartas de tareas][1][2][Distribución del comandante][R5]
37. Llegáis al planeta enano Plutón. Hace muchos años habría sido el 9º planeta. Recordáis las cosas que vuestros padres os explicaban los Domingos y reflexionáis en cómo cambian las cosas. Sin embargo, la nave debe mantener el rumbo. **El comandante decide quién se encarga de ello.**
[4 cartas de tareas][Decisión del comandante][R5]
38. Llegáis a la heliopausa, el borde de nuestro sistema solar. Si los cálculos son correctos, el 9º planeta no puede estar muy lejos. Os invade una intensa sensación de hormigueo, se acerca la hora de la verdad. Cuando los instrumentos empiezan a parpadear, casi saltáis de vuestros asientos, pero desafortunadamente sólo es un fallo. **No se os permite comunicaros hasta la baza 3.**
[8 cartas de tareas][Interrupción-3][R5]
39. ¡Tiene que ser! Las lecturas mostradas por los módulos solamente pueden ser causadas por objetos realmente gigantescos. Los efectos son tan enormes que incluso vuestra señal de radio se ve perturbada. Recalibrad los instrumentos y descubrid qué hay realmente detrás de ellos.
[8 cartas de tareas][>][>>][>>>][Interferencias][R5]
40. Ahora os dirigís directamente al objeto, pero aún no tenéis ninguna certeza; lo que aparece ante vosotros podría ser también una luna de Plutón. ¡No, eso no es una luna! ¡Lo habéis encontrado! ¡El 9º planeta! La euforia sin límites os hace olvidar todo el estrés y la tensión acumulada. La exploración de la superficie del planeta sugiere una corteza sólida. Eso significaría que no es otro gigante gaseoso, sino transitable. Se abre una fantástica oportunidad. **Antes de comenzar a elegir las cartas de tareas, podéis mover**

una ficha de orden a otra tarea sin ficha de orden. Decidid juntos, pero no reveléis nada sobre vuestra mano de cartas.

[8 cartas de tareas][1][2][3][X→Y][R5]

41. Reguláis los motores y os preparáis para aterrizar. Debido a las condiciones completamente nuevas, uno de vosotros tiene que hacerse cargo de la coordinación del cargamento. **Después de que todos hayáis mirado vuestra mano de cartas, el comandante pregunta a todos sobre vuestra preparación. Sin embargo, la respuesta solo puede ser "sí" o "no". A continuación, vuestro comandante elige a uno de los miembros de la tripulación. Vuestra misión es que ese miembro de la tripulación solamente gane la primera y la última baza. Como los propulsores solo se usan para corregir la posición, no se puede ganar ambas bazas con cartas de cohete.**

[Solo primera y última baza]

42. El planeta es extremadamente frío e inhóspito, pero parece ser habitable. Notáis un área que parece eludir vuestros instrumentos. Cuanto más os acercáis a esa anomalía, más evidentes son los errores de medición. Lo que veis supera vuestro nivel científico. Al menos sois capaces de limitar el grave fenómeno, porque los resultados se normalizan cuando os vais alejando.

[9 cartas de tareas][R5]

43. En nombre de la ciencia os aventuráis a acercaros. Las leyes de la gravedad parecen revertirse cuanto más os acercáis a la anomalía, por seguridad os ancláis con ganchos de vibración a la superficie del planeta. **Vuestro comandante asegura a la tripulación y distribuye las tareas individuales.** Los resultados solo permiten una conclusión: habéis descubierto un agujero de gusano.

[9 cartas de tareas][Distribución del comandante][R5]

44. Hasta ahora los agujeros de gusano han sido construcciones teóricas, y ahora aquí estáis, justo delante de uno. Os eclipsa como un monolito negro, incomprensible, pero con una enorme atracción. Enviáis un mensaje a la tierra y preparáis los motores para el salto. **Cada carta de cohete debe ganar una baza. En primer lugar, el cohete 1, luego el 2, el 3 y finalmente el 4.**

[Una baza con cada cohete]

45. ¡El efecto es enorme! Estáis atados a vuestros asientos y aún sentís que estáis en todas partes al mismo tiempo. Los colores y las formas cambian, la luz se siente como una masa ondulante que se comporta como un ser inteligente y os atrapa. Os concentráis en vuestras pantallas y tratáis de no perder la cabeza.

[9 cartas de tareas][>][>>][>>>][R5]

46. Mientras os sacude una cantidad delirante de sensaciones increíbles, aún reaccionáis instintivamente al origen del peligro. Cuando todos los módulos principales de la nave se apagan repentinamente durante el salto, las luces rojas de advertencia os sacan del estado de trance. **Vuestra misión es que el miembro de la tripulación a la izquierda del que tiene el 9 rojo debe ganar todas las cartas rojas. Anunciad quién posee el 9 rojo.**

[Tripulante. Todas las cartas rojas]

47. Estáis al final de vuestras fuerzas. El salto ahora se siente como una prisión en la que ya no podéis diferenciar entre realidad e imaginación. Vuestro cuerpo exclama que apenas puede aguantar 10 segundos más, pero vuestra mente se pregunta cuánto duran realmente 10 segundos. Los cuentos hacia atrás, y de repente salís del agujero de gusano.

[10 cartas de tareas][R5]

48. Apenas habéis tenido tiempo para orientaros cuando de repente hace mucho calor por todas partes. Los sistemas de a bordo ponen inmediatamente a toda la nave en el nivel de peligro más alto. Caen los primeros módulos víctimas de la radical fluctuación de temperatura. Incluso en vuestros trajes regulados, os poneis a sudar en cuestión de segundos. Debéis activar el protocolo de emergencia, extender los escudos térmicos y alejaros una distancia mayor de la fuente de calor lo más rápido posible. **La tarea Omega se debe ganar en la última baza de la partida.**

[3 cartas de tareas][Ω: en la última baza][R5]

49. Cuando recuperáis los sentidos, la situación se ha medio normalizado. Pudisteis tomar las medidas necesarias antes de que os desplomaraís por el agotamiento. ¡Estáis en la órbita de Venus! El agujero de gusano es una conexión directa entre el 9º planeta y Venus, el 2º planeta. Eso también explica el calor extremo, porque Venus está mucho más cerca del sol que la Tierra. Tardáis un momento en daros cuenta: ¡Podéis ir os a casa! Revisad los 10 módulos principales, pero prestad especial atención al soporte vital, la propulsión y las comunicaciones. Poned rumbo a la Tierra.

[10 cartas de tareas][>][>>][>>>][R5]

50. El camino de regreso es mucho más complicado de lo esperado. Algunos módulos están dañados permanentemente y lucháis contra la inmensa atracción del sol. En vuestras últimas reservas no podéis permitir os cometer ningún error bajo estas condiciones - el camino a casa debe ser calculado con precisión. En primer lugar, debéis usar la desviación de la gravedad para hacer el salto. Después de eso tenéis que mantener los módulos de la nave bajo control e iniciar la aproximación a la tierra. Finalmente, el aterrizaje en la tierra no requiere menos atención que cualquier otra maniobra.

Todos miráis vuestra mano de cartas. Un miembro de la tripulación debe ganar las 4 primeras bazas. Otro miembro de la tripulación debe ganar la última baza. Los miembros restantes de la tripulación deben ganar todas las bazas intermedias. El comandante os pregunta a todos por vuestra tarea preferida, después de lo cual, decidid juntos como tripulación quién asume cada tarea. No reveléis nada sobre vuestra mano de cartas.

[Un tripulante: bazas 1-4. Otro tripulante: última baza]

EPÍLOGO

Habéis aterrizado a salvo en la Tierra. Vuestro regreso sorpresa ha creado una respuesta mediática sin precedentes. Vuestro salto a través del agujero de gusano se está extendiendo como un incendio por todos los continentes, es el tema de conversación. El reencuentro con vuestra familia y amigos os hace olvidar casi todos vuestros esfuerzos y después de un largo tiempo en el espacio disfrutáis de la sensación de estar finalmente de nuevo en casa.

El conocimiento y los datos que trajisteis de vuestro viaje pronto producirán teorías espectaculares. A través del agujero de gusano en relativa proximidad a la Tierra, se puede llegar al 9º planeta en muy poco tiempo. Un análisis más profundo ha confirmado que su estructura superficial sería realmente adecuada para la colonización. El descubrimiento abre posibilidades inimaginables. Los futuros astronautas podrían ser llevados primeramente al 9º planeta y comenzar realmente su misión desde una estación planetaria construida allí.

Por tanto, si la exploración del espacio comienza ya en el borde de nuestro sistema solar, finalmente parece posible desarrollar lo que antes se consideraba ciencia ficción: el viaje interestelar. ¡Realmente habéis ayudado a marcar el comienzo de una nueva era en los viajes espaciales!

APÉNDICE I: LA AVENTURA DEIMOS

1. Estáis recibiendo una llamada de radio cerca de Deimos, una de las lunas marcianas. ¡Una nave de investigación en el área está pidiendo ayuda! Localizad la nave y comenzad la maniobra de atraque alineando los dos módulos de bloqueo con precisión, para luego aproximaros entre sí. **Una carta 4 debe ganar al menos una carta 9.**
[Carta 4 gana carta 9][R5:Regla especial para 5 jugadores]
2. Conoceréis al científico a bordo del Morphinos Z. Taylor. ¡Informa que sus colegas están dispersos por Deimos tomando algunas muestras de terreno prometedoras! Sin embargo, necesitan su equipo especial. Viajad a las coordenadas especificadas para encontrar a los investigadores y ofrecerles vuestro apoyo. **Vuestro comandante debe ganar exactamente 3 bazas, pero sin usar las cartas 7, 8 y 9.**
[Comandante 3 bazas sin 7,8 y 9][R5]
3. La roca es profundamente negra y parece engullir cualquier luz. Un análisis de la superficie superior revela una estructura molecular tan densa y entrelazada que ni siquiera vuestro taladro puede atravesarla. Veamos hasta dónde podéis llegar. **¡Una tarea ejecutada incorrectamente no finaliza la misión! ¿Cuántas tareas gestionáis?**
[22 cartas de tareas][Sin abortar misión][R5]
4. Habéis obtenido una extraña piedra negra. La lleváis en vuestra bolsa como plomo y parece retrasaros en vuestro camino hacia el geólogo K. A. Hart. Os muestra una asombrosa cueva, en cuyo techo algo de color rosa brilla a la luz de vuestras linternas. Necesitas un plan para subir allí. **Los miembros de la tripulación deciden sin el comandante, cuántas bazas debe ganar el comandante.**
[La tripulación decide el número de bazas que debe ganar el comandante][R5]
5. Uno de vosotros tendrá que acercarse al lugar cuidadosamente con la ayuda de un equipo de saltos de precisión. Como no hay puntos de anclaje en el techo de la cueva, la superficie debe ser examinada con el modo de vuelo y realizar la extracción del objeto. Quienquiera que realice la tarea sólo puede ganar esa baza.
[1 carta de tarea][Tripulante: Sólo gana esa baza][Distribución del comandante] [R5]
6. Realmente la piedra es rosa y extrañamente ligera como el algodón. Pero el análisis tendrá que esperar, el Dr. B. Cranston ha informado entusiasmadamente de algún tipo de líquido. No se permite ninguna comunicación. **Si tenéis éxito, intentadlo de nuevo con 5 tareas. ¿Hasta dónde podéis llegar?**
[4 cartas de tareas][Sin comunicaciones] [R5]
7. Llegáis a una pequeña depresión y apenas podéis creer lo que ven vuestros ojos: ¡la sustancia azulada se comporta como un líquido electro-viscoso! En un momento parece sólido, al siguiente fluye lentamente entre las piedras. Necesitáis las herramientas adecuadas para poder almacenarlo. **No empecéis una baza con una carta azul o de cohete.**
[No empezar las bazas con cartas azules o de cohete][R5]
8. Tan pronto como el líquido está en el depósito, se solidifica y no parece abandonar de forma. El Dr. Cranston lo llevará al químico T. Kwan para pedirle su opinión. Mientras tanto, os pide que examinéis una luz deslumbrante en una grieta que ha sobrecargado sus sensores ópticos. **Una carta de 1 debe ganar al menos dos cartas de 9.**
[Carta de valor 1 debe ganar dos cartas de valor 9] [R5]
9. Reducís la capacidad de recepción de vuestros sensores para escanear la grieta por partes y localizar la fuente. A pesar de estas medidas, vuestra pantalla aún muestra un objeto amarillo brillante. Lenta y suavemente, encendéis vuestras máquinas.

Completad las tareas solo desde la tercera baza. Si tenéis éxito, intentadlo nuevamente, pero esta vez solo completando tareas desde la cuarta baza, etc. ¿Hasta dónde podéis llegar?

10. Cuando colocáis la piedra con forma de garra en vuestra caja de transporte sigue emitiendo un color amarillo brillante. J.L. Scott, el jefe de investigación del equipo, os informa de que ha descubierto un objeto rojo carmesí que emite un tremendo calor y, por lo tanto, no es posible que pueda recuperarlo. Es hora de vuestros trajes de protección. **Ningún miembro de la tripulación puede ganar 2 bazas seguidas.**
[Ningún tripulante 2 bazas seguidas] [R5]
11. Para evitar destruir la piedra incandescente, debéis construir cuidadosamente una crioburbuja alrededor del área. Una vez que se alcance la temperatura correcta, la piedra debe ser asegurada inmediatamente en una caja apropiada. ¡Ambas tareas requieren una precisión absoluta! Un miembro de la tripulación no puede ganar ninguna baza, mientras que otro debe ganar exactamente una baza.
[Un tripulante ninguna baza y otro sólo 1 baza][R5]
12. ¡Conseguido! Pero no hay tiempo para darse un respiro puesto que T. Oliver, la nueva incorporación al equipo de investigación, está completamente fuera de sí. Dirigiros a él de inmediato. **Haced 2 tareas por miembro de la tripulación y distribuidlas de acuerdo a las reglas habituales. Todos tenéis que cumplir vuestras dos órdenes en la misma baza.**
[2 cartas de tareas por tripulante][Completar todas en la misma baza][R5]
13. Con la ayuda de la retroalimentación de vibración, el investigador descubrió una cavidad cuya estructura indica un origen no natural. Otro objeto parece estar anclado en él. Inicid la perforadora, pero trabajad el subsuelo tanto como sea necesario. **El cohete-1 debe ganar al menos una carta de valor 1.**
[Cohete-1 gana carta 1 de color][R5]
14. Apenas sostenéis la piedra en vuestras manos, cuando sale corriendo hacia vuestro equipo como un rayo verdoso. Las cajas se rompen y las piedras parecen fusionarse ante vuestros ojos. Es tan brillante como si estuvierais mirando un pequeño sol. ¡Mejor ponerlos a salvo! **Todos recibís tareas al azar (dependiendo del número de miembros de la tripulación).**
[Menos de 5 tripulantes, 2 cartas de tareas. 5 tripulantes, 1 carta de tareas][R5]
15. De repente la luz brillante ha desaparecido. Ante vosotros se encuentra un objeto que no debería existir; un nuevo elemento. Medís en él una energía potencial inimaginable. Una vez que pueda ser explotado, será un regalo para la humanidad. Lo llamáis Lindorium. **Cada carta de 8 debe ganar una baza. Si tenéis éxito, intentadlo de nuevo con cada carta de 7, etc. ¿Hasta dónde podéis llegar?**
[Una baza con cada carta de 8, de 7, de...][R5]