



IDIOMA



THAT'S MY
Planet!



NEBRALL

That's My Planet!

DRAFT, ROLL & WRITE

NEBRAL GAMES

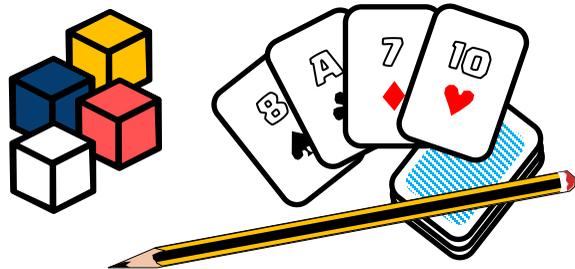
1 JUGADOR - 15 MINUTOS

Los recursos son escasos, pero, ¿acaso el universo no es infinito?, ironías de la realidad, debemos buscarlos y apoderarnos de ellos, ¿los necesitamos?, lo mas probable, somos una raza superior que no necesita reciclar, y sea cual fuese el caso, ese de allí será mi planeta, ya lárguense, ¡Ese es mi planeta!

En "That's my Planet!" (¡Ese es mi Planeta!), eres un general a cargo de un gran ejercito, tu llevaras a cabo el reclutamiento de alienígenas, la formación de equipos y las acciones que deberán realizar, ¿El Objetivo?, apoderarse de los planetas del Sistema Solar, suena sencillo, pero deberás regular los recursos que utilices y lograr el mejor rendimiento para satisfacer a tus superiores.

COMPONENTES NECESARIOS

4 dados de 6 caras (uno azul, uno rojo, uno amarillo y uno blanco), un mazo de 52 Naipes Ingleses, una copia de la hoja de tablero, una copia de la hoja de jugador y un lápiz.



PREPARACION

Pon, frente a ti la hoja del jugador y, sobre ella, el tablero del juego. Pon sobre la "Mother Ship" el dado Rojo, Azul y Amarillo con el resultado 6 hacia arriba, estas representaran las distintas naves que contienen a los distintos equipos que realizaras a posterior en el "Drafting", toma el mazo de cartas, remueve del juego las cartas J, Q y K, dejando solo las cartas con números, los Ases y los Jokers, una vez lo hagas, baraja el mazo de cartas y puedes comenzar con el "Drafting".

DRAFTING

Se entiende como "Drafting", la acción de realizar un ordenamiento lógico o al azar de un mazo de cartas, seleccionando consiente o de modo azaroso las cartas en distintos mazos mas pequeños.

Este es el momento de seleccionar tu personal, los alienígenas que estarán bajo tu cargo y te ayudaran a dominar el resto de planetas.

Toma el mazo de cartas ya barajado y descarta las primeras 2 cartas del mazo, luego y muestra las primeras 4 cartas del mazo, elige 3 de ellas y pon una carta en cada Zona de Equipo marcadas en la hoja de juego, la cuarta carta, descártala, continua con el resto de cartas hasta que no queden mas cartas para realizar el "Drafting".

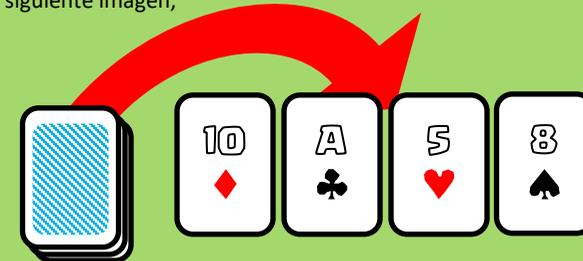
CONSIDERACIONES DURANTE EL DRAFTING:

- ◇ Quédate con los números mayores y los Aces, facilitaran el desarrollo de tu partida.
- ◇ Trata de dejar cartas de la misma pinta en un mismo mazo, esto te dará bonificaciones a la hora de realizar las acciones del juego.
- ◇ Si al realizar un "Drafting" sale solo una carta de Joker, esta y las otras 3 cartas serán descartadas inmediatamente.
- ◇ Si dentro de un mismo Drafting tocan 2 cartas de Joker al mismo tiempo, baraja las cartas mostradas en el mazo y continua con el Drafting.

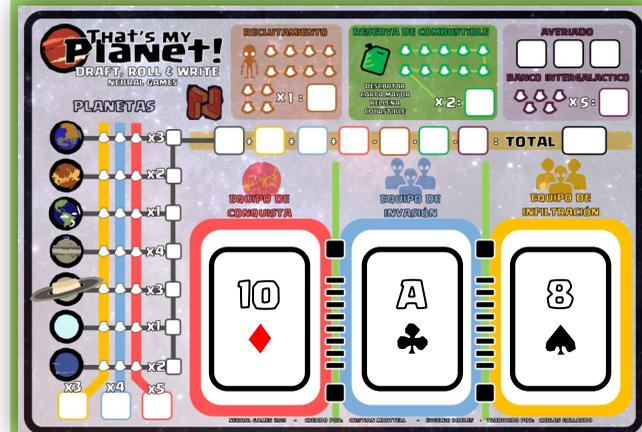
Ejemplo: al comenzar el Drafting tomo las primeras dos cartas del mazo y las envío al descarte



Luego tomo las primeras 4 cartas y obtengo las que salen en la siguiente imagen,



Es aquí donde decido colocar el **10 de Diamantes** en el **Equipo de Conquista**, el **As de Trébol** en el **equipo de Invasión** y el **8 de Picas** en el **Equipo de Infiltración**, enviando el **5 de Corazones** al descarte.



La segunda vez que realizamos el Drafting, obtenemos 2 cartas de Joker, por lo que debemos tomar las 4 cartas que salieron y barajarlas en el mazo, luego continuar con el Drafting.



La tercera vez que realizamos el Drafting obtenemos solo un Joker, por lo que debemos enviar todas las cartas obtenidas al descarte.



El Drafting continua hasta que no queden cartas en el mazo. Cada zona de Equipo debe quedar con 11 cartas y 21 cartas en la Zona de Descartes, luego toma estas cartas y remueve del juego los Jokers en ella y baraja el resto de cartas, coloca este nuevo mazo a un costado de tu Hoja de jugador, que a partir de ahora se llamara "Zona de Reserva". Puedes comenzar a Jugar.

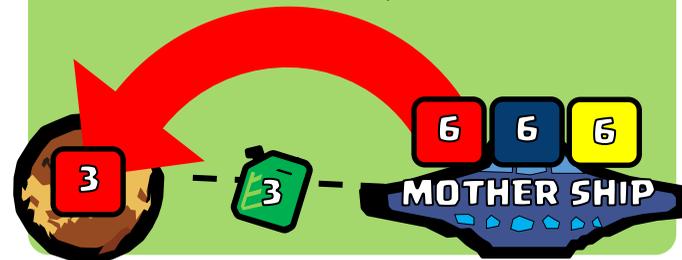
TURNO

Durante el turno tienes una serie de acciones que debes realizar en la siguiente secuencia.

Fase 1: Administrar Equipos; Toma un dado que este en alguna zona del tablero y muévelo a un planeta que este desocupado (que no tenga un dado encima) o a la "Mother Ship" (donde pueden estar hasta los 3 dados al mismo tiempo), al desplazar un dado, descuenta la cantidad de Combustible anotada en la casilla intermedia del dado que moviste. **Debes mover un dado diferente cada turno.**

Si el dado al realizar el movimiento fuese a quedar con cero o menos de cero puntos, remueve el dado del tablero y colócalo en la zona de Averiado (ve mas adelante).

Ejemplo: Has decidido Conquistar un planeta, por lo que mueves el dado rojo "Equipo de Conquista" hacia él. Cuando lo haces, el dado reduce 3 puntos su valor debido a que ese es el costo de combustible de la vía que utilizaste para ello (indicado en el contenedor de combustible de color verde en medio de la Ruta).



Ejemplo: al siguiente turno, ya no puedes mover el dado rojo, por lo que decide mover tu equipo de Invasión al mismo planeta, pero mientras el equipo de conquista siga en el, no podrás mover un equipo allí. Por lo que debes mover el equipo de Infiltración o Invasión a otro planeta.



Fase 2: Realizar una acción; para entender el orden de ataque a los planetas primero debemos entender la jerarquía de los distintos de acciones que podemos realizar.



Conquista es mayor que Invadir e invadir es mayor que Infiltrar, por lo tanto, no puedes Infiltrar planetas Invadidos o Conquistados y no puedes Invadir Planetas Conquistados.

- ◇ Si mueves el dado de Infiltrar (Amarillo) sobre un Planeta que no haya sido previamente Infiltrado, Invadido o Conquistado, puedes intentar Infiltrarlo.
- ◇ Si mueves el dado de Invadir (Azul) sobre un Planeta que no haya sido previamente Invadido o Conquistado, puedes intentar Invadirlo.
- ◇ Si mueves el dado de Conquistar (Rojo) sobre un Planeta casilla que no haya sido previamente Conquistado, puedes intentar Conquistarlo.

Al Infiltrar, Invadir o Conquistar debes calcular la competencia del Planeta y el valor de la Acción:

COMPETENCIA DEL PLANETA:

Lanzar 1d6 (dado blanco) y aplicar el correspondiente modificador dependiendo de la acción que hayas realizado, este modificador se encuentra adyacente al planeta.

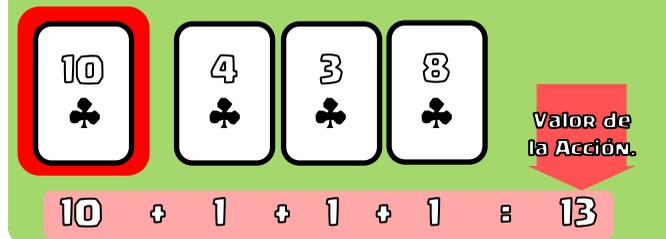


VALOR DE ACCIÓN:

Descarta una carta del lote de cartas y determinar su Valor de Acción, para ello, debes tomar el lote de cartas del correspondiente equipo que estas utilizando (Infiltración, Invasión o Conquista) y aplicar los modificadores:

- ◊ La carta ganara +1 por cada carta extra que sea de la misma "Pinta" (color y símbolo).

Ejemplo: si descartas un 10 de Trébol y tienes otras 3 cartas de Trébol dentro del mismo lote de cartas en un Equipo, por lo que la puntuación de la carta será 13.



Si tienes un As de la misma "Pinta" que la carta que utilizaste, sumaras +1 extra (+2 en total) a una carta de la misma "Pinta" (color y símbolo).

Ejemplo: si descartas un 10 de Trébol y tienes otras 3 cartas de Trébol dentro del mismo lote de cartas en un equipo, una de ellas es el As de Trébol, por lo que la puntuación de la carta será 14 (10 base + 2 cartas de la misma "Pinta" +2 por un AS de la misma "Pinta")



RESOLVER LA ACCIÓN:

Descarta una carta del lote de cartas utilizada y compara su valor de acción con la competencia del planeta.

- ◊ Si el Valor de la Acción de la carta descartada es mayor que la Competencia del Planeta; has logrado Infiltrar, Invadir o Conquistar el Planeta (según la acción determinada), realiza la correspondiente marca X en la Hoja de Jugador en la sección Planetas.

Ejemplo: si el planeta fue Invadido, marca una X en la casilla de la Línea Azul. Recuerda los niveles de Jerarquía de las acciones, a partir de ahora, no puedes intentar Infiltrar el Planeta, pero si Conquistarlo.



- ◊ Si el Valor de la Acción de la carta descartada es menor que la Competencia del Planeta; has fallado el cometido, mueve el dado sobre el planeta a la Zona de Averiado en la Hoja del personaje (ve mas adelante).

En el caso de que hayas movido un dado a un planeta donde no puedes realizar esa acción, vuelve a la Fase 1.

OTRAS ACCIONES QUE PUEDES REALIZAR

Durante el turno tienes otras acciones que puedes realizar antes de la Fase 1 o entre la Fase 1 o 2. puedes realizar estas acciones cuantas veces quieras por turno.

RECLUTAR

Elige un lote de cartas en una zona de Equipo (Infiltración, Invasión o Conquista), toma una carta de la zona de reserva y ponla dentro de ese lote de cartas, marca una casilla con una X en el área de Reclutamiento.



RECARGAR COMBUSTIBLE

Para realizar esta acción existe dos opciones:

- 1.- **Utilizar las Reservas:** Toma un dado de una de tus naves, y aumenta en 1 su valor (Ejemplo: pasar de 4 a 5) marca una casilla con una X en el área de Reserva de Combustible (no puedes aumentar la cantidad de combustible de un dado por sobre 6).



2.- Buscar Combustible: descarta la carta de mayor Valor de Acción de un lote de cartas de un Equipo y aumenta el valor del dado del mismo equipo a 6.

RESERVA DE COMBUSTIBLE

DESCARTAR LA CARTA DE MAYOR VALOR DE ACCIÓN Y AUMENTA EL VALOR A 6

X2:

Ejemplo: necesitamos mover el Equipo de conquista desde un planeta a la "Mother Ship", sin embargo, tenemos solo 1 punto de combustible en ella y debemos pagar 3 de combustible para moverla, tenemos dos opciones, marcamos 3 casillas de la Reserva de Combustible y aumentamos su valor a 4 o tomamos la carta de mayor Valor de Acción del lote de cartas del Equipo de Conquista y aumentamos automáticamente su valor a 6.

RESERVA DE COMBUSTIBLE

MOTHER SHIP

Descarte

AVERIADO Y BANCO INTERGALACTICO

¿Las expediciones deben ser comercializadas por alguien no?, bueno, aquí no es diferente, existe un banco intergaláctico que básicamente intentara quitarte lo que mas pueda independientemente de las condiciones en las que terminen sus propios contribuyentes, te parece conocido, bueno, es espacio es cruel.

¿COMO LLEGAN LOS DADOS A LA ZONA DE AVERIADO?

De dos formas:

1.- Se acabo el combustible; en respuesta a que para mover una nave de un planeta a otro este quede sin combustible (0 o menos), debes colocar el dado correspondiente en la zona de Averiado.

2.- El valor de Acción de la carta descartada es inferior a la Competencia del Planeta; en este caso, el dado pasa automáticamente a estar en la zona de Averiado.

BACAR UN DADO DE LA ZONA AVERIADO

Para hacerlo, debes marcar una casilla de Banco Intergaláctico con una X, si lo haces, toma el dado y colócalo sobre la Mother Ship, con su puntuación de combustible en 6.

FINAL DEL JUEGO Y CALCULO DE PUNTUACIONES

El juego finaliza cuando no te queden movimientos o cuando tu como jugador decidas terminarlo, cual fuese el caso, debes comenzar con el calculo de puntos.

Primero debes ir a la sección de los planetas, la mayor cantidad de puntos positivos se verán en este panel, por lo que debes intentar lograr la mayor cantidad de marcas posibles.

Aquí debes sumar la cantidad de puntos en cada una de las 3 columnas y multiplicarlo por el múltiplo sobre la casilla determinada (las marcas de planetas infiltrados debes multiplicarlas por 3, las de Infiltrados por 4 y las de Conquistados por 5) y colocar el resultado en la casilla inferior. Copia este resultado en las casillas con bordes de mismos colores en la línea de Totales.

Luego debes hacerlo de forma horizontal y multiplicarlo por el múltiplo que esta antes de la casilla gris y finalmente sumar todas las casillas grises en la primera casilla de la línea de totales.

Ejemplo: si un jugador logra las siguientes marcas, lograra la siguiente puntuación;

Planet 1	X	1	X	x3	6	24
Planet 2	1	X	1	x2	2	
Planet 3	X	X	X	x1	3	
Planet 4	1	X	1	x4	4	
Planet 5	1	1	X	x3	3	
Planet 6	X	X	1	x1	2	
Planet 7	X	1	X	x2	4	
	x3	x4	x5			
	12	16	20			

Copia los resultados en las casillas de totales

Luego debes sumar las marcas de las casillas de Reclutamiento, Reserva de Combustible y las del Banco Intergaláctico y multiplicarlos cada uno por el múltiplo expuesto en la Hoja del Jugador. Copia los resultados en la línea de totales.

Ejemplo: Comencemos por las marcas de reclutamiento, aquí contabilizamos las marcas y multiplicamos por 1. como tenemos un total de 3 marcas, el resultado es de 3.

RECLUTAMIENTO

X1 = 3

Continuemos con la Reserva de Combustible, aquí luego de contabilizar las marcas, multiplicamos por 2. como tenemos el total de 8 marcas, el resultado es de 16.

RESERVA DE COMBUSTIBLE

DESCARTAR LA CARTA DE MAYOR VALOR DE ACCION Y AUMENTA EL VALOR A 6

X2 = 16

Finalmente nos vamos a la sección de Banco Intergaláctico, aquí luego de contabilizar las marcas, multiplicamos por 5. como tenemos el total de 2 marcas, el resultado es de 10.

BANCO INTERGALACTICO

X5 = 10

$$24 + 12 + 16 + 20 - 3 - 16 - 10 = \text{TOTAL } 43$$

Finalmente realizamos el calculo final en la línea de totales

Ejemplo: si seguimos todos los ejemplos anteriores, obtendremos un resultado final de 43.

¿CONTRA QUIEN COMPETIMOS?

Con nuestra propia habilidad y suerte con las cartas durante el Draft. Cada partida es diferente dependiendo de como utilicemos nuestros recursos, mide tu rendimiento comparando los totales de distintas partidas, vamos ánimo y comparte con nosotros en nuestras redes sociales tus distintas puntuaciones, haremos un Ranking de los mejores jugadores, daremos premios y nuevas sorpresas.

¿Y AHORA QUÉ?

Bueno, ve y juega un par de partidas, compara tus puntuaciones con las de tus amigos, pronto traeremos nuevas actualizaciones, que agregaran nuevas mecánicas al juego, revisa constantemente nuestras redes sociales.

¿QUIERES MÁS?

En Nebrall Games tenemos mas de 10 juegos de mesa publicados en nuestra Fan Page de Facebook, todas están en formato Print & Play y son completamente gratuitos, así que, ¿Qué esperas?.



© 2019 Nebrall Games

Iquique-Chile

Diseñado por:

Cristian Martell Godoy

Eugenio Robles .

Traducción:

Carlos Gallardo

Para más información:

Correo: nebrallgames@gmail.com

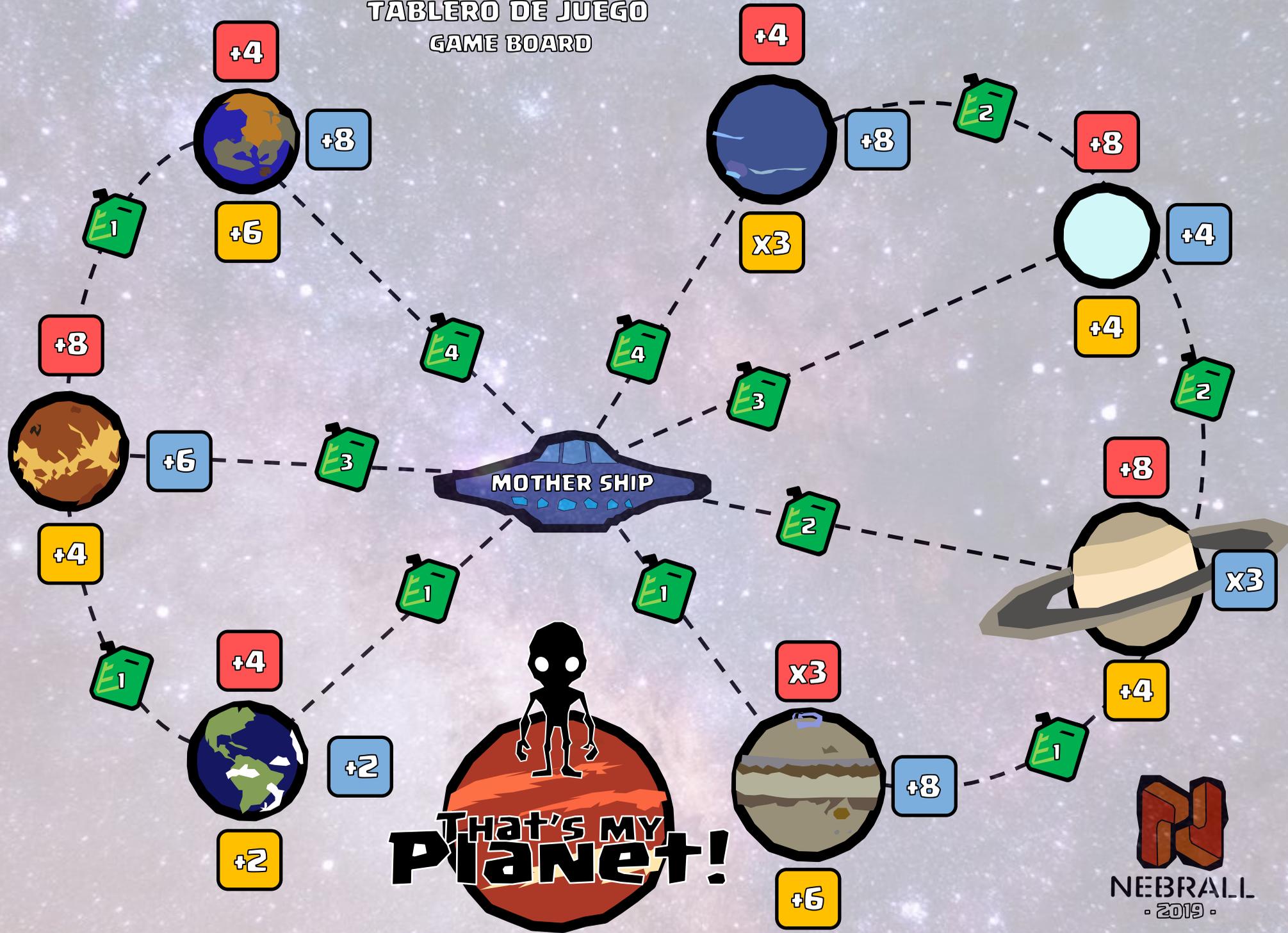
Teléfono: +56 9 7372 8491

Para más juegos desarrollados por

Nebrall Games visitar:

<https://www.facebook.com/NebrallGames>

TABLERO DE JUEGO
GAME BOARD



That's My Planet!

HOJA DE JUGADOR



PLANETAS



	▶▶▶	x3	<input type="text"/>
	▶▶▶	x2	<input type="text"/>
	▶▶▶	x1	<input type="text"/>
	▶▶▶▶	x4	<input type="text"/>
	▶▶▶▶	x3	<input type="text"/>
	▶▶▶▶	x1	<input type="text"/>
	▶▶▶▶	x2	<input type="text"/>
<input type="text"/>		x3	<input type="text"/>
<input type="text"/>		x4	<input type="text"/>
<input type="text"/>		x5	<input type="text"/>

RECLUTAMIENTO

x1 =

RESERVA DE COMBUSTIBLE

DESCARTAR LA CARTA DE MAYOR VALOR DE ACCION Y AUMENTA EL VALOR A 6

x2 =

AVERIADO

BANCO INTERGALACTICO

x5 =

+ + + - - - = **TOTAL**

EQUIPO DE CONQUISTA

EQUIPO DE INVASIÓN

EQUIPO DE INFILTRACIÓN