




RECICLAJE ESPACIAL

		
1 - 4 personas	20 min.	10+ años

El espacio está lleno de basura: restos de cohetes, satélites inactivos y piezas de todo tipo que flotan alrededor de nuestro planeta. Además de ser un peligro para los satélites que sí están operativos y para cualquier misión espacial, el valor de toda esa chatarra es inmenso. Por eso, tu objetivo será encontrar la mayor cantidad de elementos reciclables y traerlos de vuelta a la Tierra. Cada participante en el juego de reciclaje tiene sus propios objetivos, diferentes del resto de los participantes, con los que conseguirá puntos.

¿Conseguirás ser quien consiga más puntos en la misión?

OBJETIVO DEL JUEGO

Reciclaje Espacial es un juego de bazas inspirado en el popular juego de “La escoba”, en el que debes intentar llevarte cartas de tu mano y de la mesa a tu montón. Al final del juego contarás todos los puntos que has conseguido, de acuerdo con los objetivos asignados al inicio de la partida. Ganarás si has sumado más puntos que tus contrincantes con las cartas que has conseguido y con las medallas espaciales que obtengas por limpiar el espacio. En caso de empate, gana quien tenga más cartas.

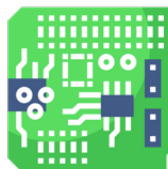
LISTADO DE COMPONENTES

- 42 cartas de juego
- 8 cartas de objetivo
 - 4 cartas de tipo de elemento recogido
 - 4 cartas de cantidad de elementos
- 8 medallas de **Espacio Limpio**

GLOSARIO

Elementos reciclables:

- Electrónica (verde)
- Restos de cohetes (rojo)
- Paneles solares (azul)
- Satélites abandonados (amarillo)



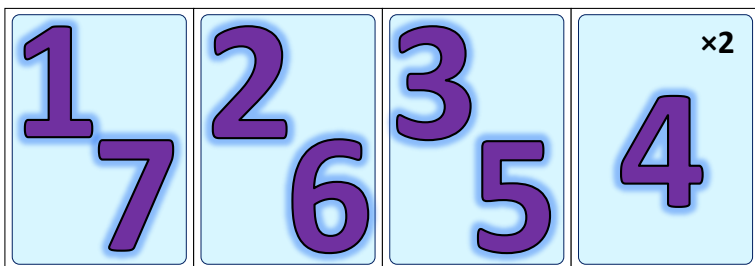
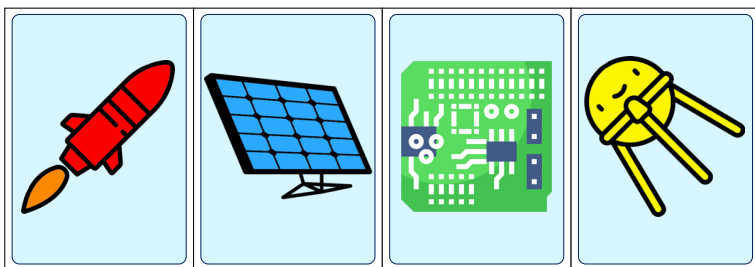
Contenedores de reciclaje

En nuestras naves espaciales tenemos diferentes contenedores de reciclaje. Por el tamaño de estos contenedores, cuando capturamos restos de un determinado tipo, debemos hacerlo sumando siempre 11 elementos. Junto a estos elementos siempre capturaremos otros restos que también almacenaremos.

Cartas de objetivo

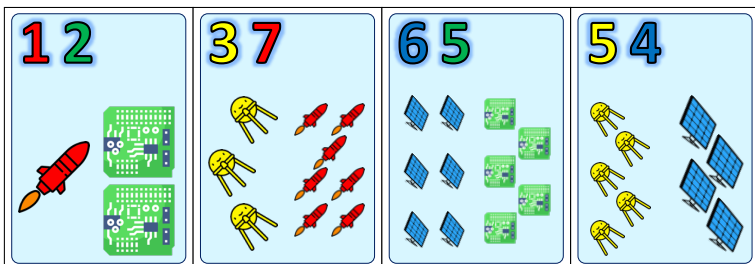
Tenemos dos tipos de objetivos, con 4 cartas cada uno.

- Las **cartas de elementos reciclables** tienen un icono del elemento que estamos buscando. Al final del juego sumaremos 1 punto por cada carta que tengamos en nuestro poder que incluya elementos de ese tipo.
- Las **cartas de cantidad** de elementos tienen los números: **1/7**, **2/6**, **3/5** y **4**. Al final del juego sumaremos 1 punto por cada carta que tengamos en nuestro poder que incluya alguno de esos números. Si tenemos la carta con el objetivo **4**, cada carta con un 4 nos dará 2 puntos.



Cartas de juego

Las **cartas de juego** representan los objetos que nos vamos encontrando en el espacio. Siempre encontraremos objetos de 2 tipos en cantidades diferentes. En la carta se representan mediante dibujos de esos objetos y un par de números de sus mismos colores. En cada carta podemos tener de 1 a 7 objetos de cada tipo.



Medallas de Espacio Limpio

Son marcadores que indican que en una de tus misiones has capturado toda la basura espacial que estaba a la vista.



PREPARACIÓN DEL JUEGO

Echad a suertes quien reparte las cartas. Comenzará a jugar quien esté sentado a su derecha; continuad en el sentido contrario a las agujas del reloj.

Baraja las cartas de objetivo por separado y reparte una carta de cada tipo de objetivo a cada participante. Deben ponerlas delante suyo, boca arriba, para que se vean. Si jugáis menos de 4 personas, deja las cartas de objetivo restantes a un lado.

Baraja las cartas de juego y reparte 3 a cada persona. Luego pon 6 cartas boca arriba en el centro de la mesa. Esa es la cantidad de elementos conocidos que flotan por el espacio en el momento de inicio de la partida. Pon a un lado las demás cartas en un montón de robar.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Cuando te toque jugar, debes hacer lo siguiente:

1. *Descubre nuevos elementos en el espacio:*

Toma una carta de tu mano y ponla boca arriba en la mesa

2. *Recoge elementos:*

Si juntando la carta que acabas de jugar desde tu mano con otras cartas de la mesa puedes sumar 11 piezas con objetos del mismo tipo (11 motores, 11 piezas de electrónica, etc), puedes utilizar un contenedor de reciclaje: toma esas cartas y ponlas boca abajo en tu lado de la mesa formando un montón.

3. *Espacio limpio:*

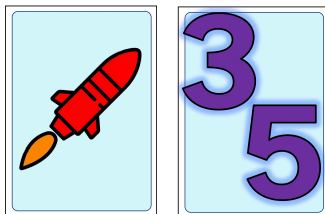
Si al recoger las cartas del paso anterior, la mesa se ha quedado sin cartas boca arriba, recibes una felicitación desde la base de control. Toma una medalla de **Espacio Limpio** y ponla junto a tu montón de cartas recogidas. A continuación, toma del montón de robar tantas cartas como personas estéis jugando y ponlas, boca arriba, en el centro de la mesa.

4. *Roba una carta del montón:*

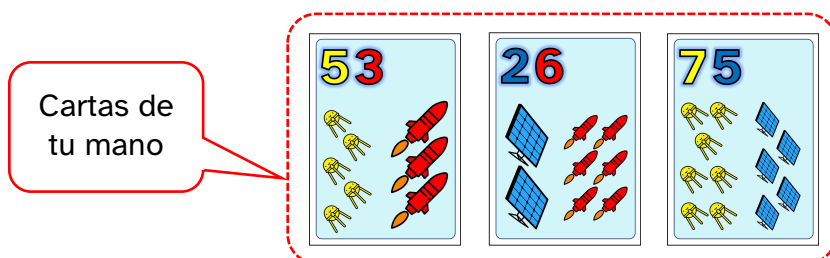
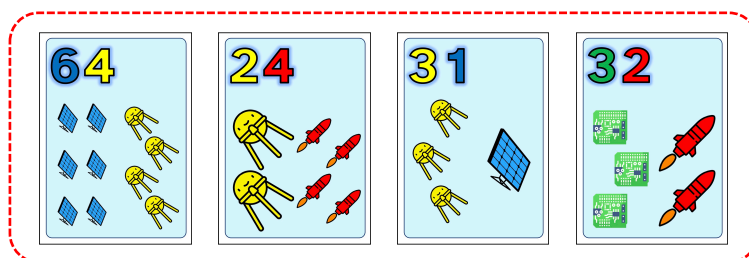
Al finalizar el turno siempre debes tener tres cartas. Cuando esté finalizando la partida y no queden cartas que robar, te saltarás este paso hasta que te quedes sin cartas.

EJEMPLO DE UN TURNO

Supongamos que tus objetivos son:



y que estas son las cartas que hay en la mesa y en tu mano:



Puedes sumar 11 satélites (amarillo) con tu carta de la izquierda y la primera y segunda carta de la mesa. Esa combinación te daría 4 puntos: 2 por las cartas tienen motores (rojo) y otros 2 por el 5 y 3 de la carta que has puesto desde tu mano:



También puedes sumar 11 satélites (amarillo), con tu carta de la derecha y la primera carta de la mesa. Estas mismas cartas te sirven para sumar 11 paneles solares (azul). Esta combinación te daría solo 1 punto, por el 5 de la carta que pones desde tu mano.:



Vistas las dos opciones que tienes, lo normal es que juegues la carta de la izquierda para conseguir 4 puntos. A continuación, roba una carta para terminar el turno.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando no quedan cartas para robar y se juega la última carta. Las cartas que están boca arriba en la mesa y que no han sido capturadas se retiran.

PUNTUACIÓN FINAL

Cada participante contabiliza los puntos en función de sus objetivos a partir de las cartas que ha sido capaz de capturar durante la partida:

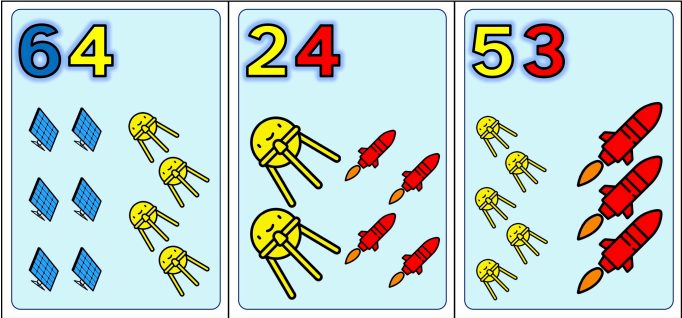
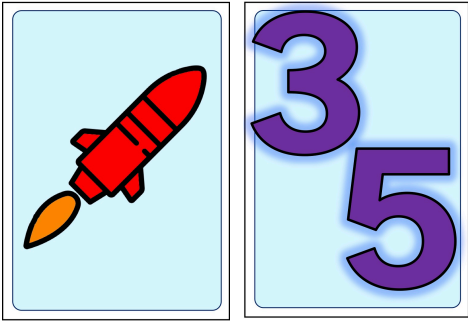
- Por cada carta recogida que tenga elementos del mismo tipo que tu carta objetivo: 1 punto.
- Si tu carta objetivo es "1/7", "2/6" o "3/5", 1 punto por cada carta que tenga uno de los dos valores del objetivo. Contabiliza 2 puntos si la carta tiene el 1 y el 7, el 2 y el 6 o el 3 y el 5, respectivamente.
- Si tu carta objetivo es "4", 2 puntos por cada carta que tenga un 4 entre sus números.
- Bonus por espacio limpio: suma 1 punto por cada medalla de **Espacio Limpio** conseguida.

Ganará quien consiga más puntos en total. En caso de empate, quien tenga más cartas en su poder. Si aún así seguís empatados, ¡celebrad juntos la victoria! También podéis decidir jugar varias partidas hasta que alguien alcance, por ejemplo, 100 puntos.

EJEMPLO DE PUNTUACIÓN

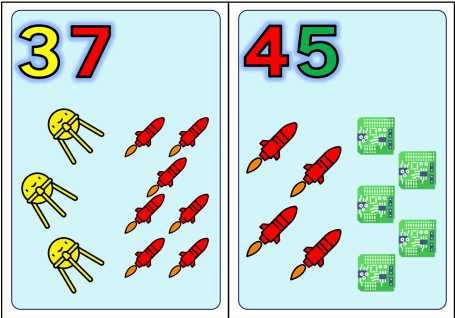
Si tus cartas de objetivo son “restos de cohetes (rojo)” y “3/5” y durante la partida has hecho las cuatro bazas que se ilustran a continuación, obtendrás por ellas 16 puntos. A esto deberás sumar un punto por cada medalla de **Espacio Limpio** conseguida.

Cartas de objetivo:



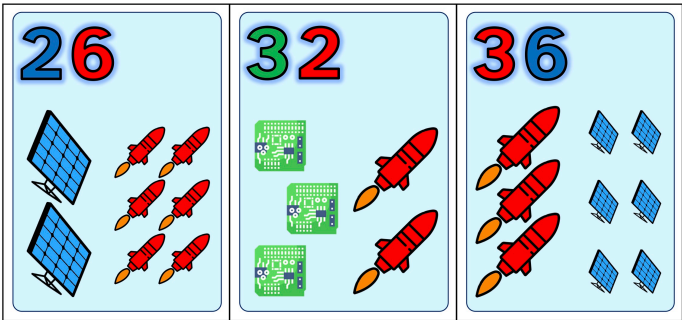
Sumaste 11 satélites abandonados (amarillo)

2 puntos por la tercera carta (tiene un 5 y un 3).
2 puntos por las cartas segunda y tercera, con restos de cohetes.



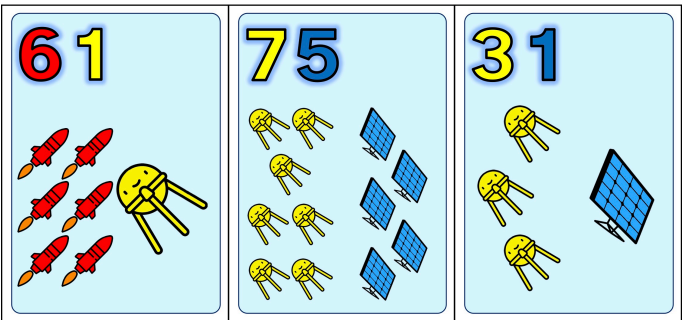
Sumaste 11 restos de cohete (rojo)

1 punto por la primera carta (tiene un 3).
1 punto por la segunda carta (tiene un 5).
2 puntos por las dos cartas con restos de cohetes.



Sumaste 11 restos de cohete (rojo)

1 punto por la segunda carta (tiene un 3).
1 punto por la tercera carta (tiene un 3).
3 puntos por las tres cartas con restos de cohetes.

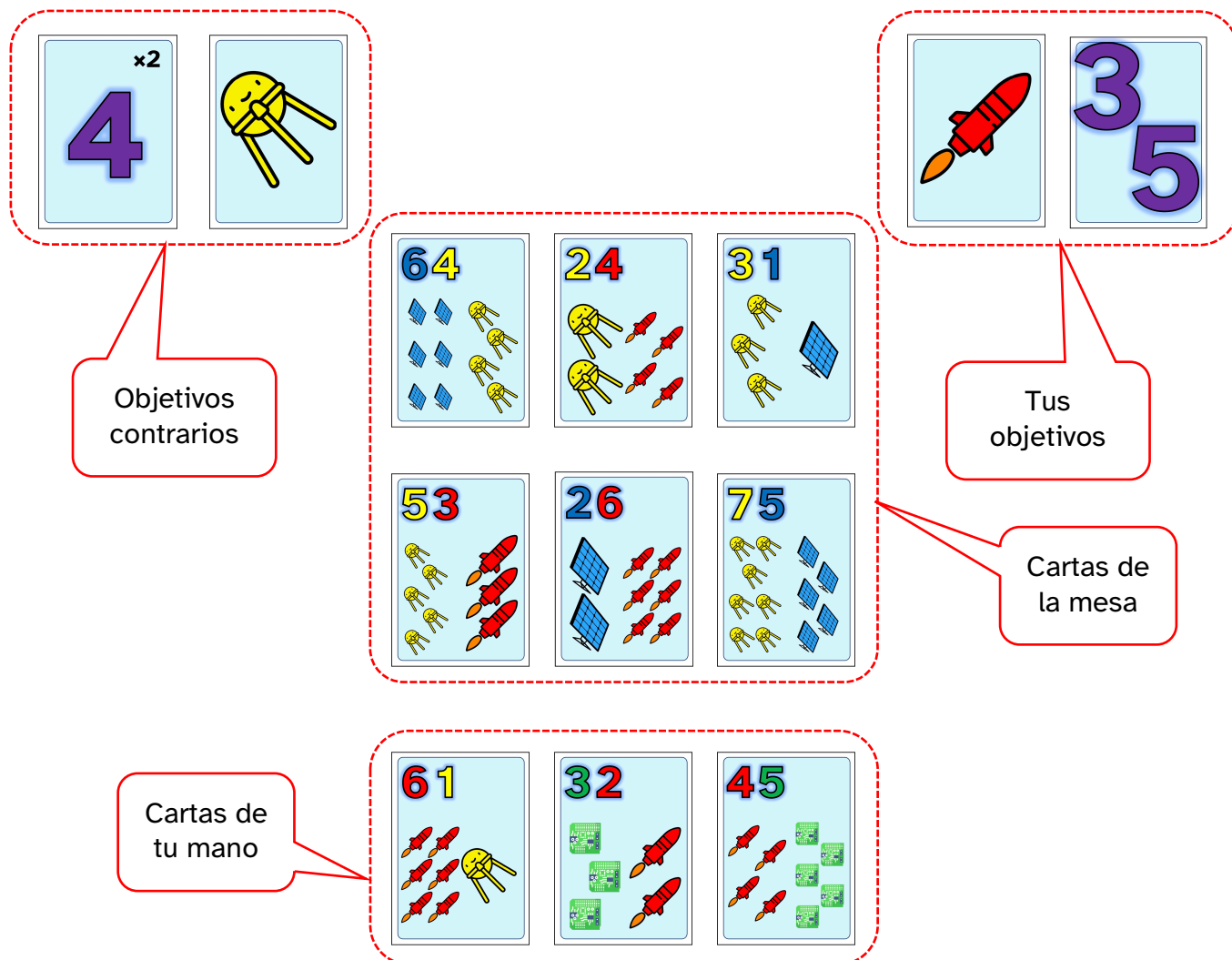


Sumaste 11 satélites abandonados (amarillo)

1 punto por la segunda carta (tiene un 5).
1 punto por la tercera carta (tiene un 3).
1 punto por la primera carta, con restos de cohetes.

REGLAS PARA JUGAR EN SOLITARIO

Para jugar en solitario, toma dos cartas de cada tipo de objetivo (elemento recogido y cantidad de elementos) y ponlas en la mesa, una de cada tipo a la derecha y otra de cada tipo a la izquierda. Tus objetivos serán los de la derecha y jugarás contra los objetivos de la izquierda. Después, baraja las cartas de juego, pon seis boca arriba en el centro de la mesa y roba 3 cartas.



Juega normalmente teniendo en cuenta que, en todos los turnos, si tienes cartas para sumar 11 con alguno de los elementos, **debes hacerlo**. Cada vez que sumes 11, si en las cartas que recojas hay más que tengan tu objetivo de tipo de elemento (motores, satélites, electrónica o paneles solares) que el objetivo de la izquierda, ponlas en un montón a tu derecha. En caso contrario, ponlas a tu izquierda. Si consigues una medalla por Espacio Limpio, pon las cartas recogidas donde corresponda (a la derecha o a la izquierda) y quédate la medalla en la derecha. A continuación, pon tres nuevas cartas en la mesa.

Cuando termines la partida (cuando se acaben las cartas del montón de robar y hayas jugado todas las de tu mano), cuenta los puntos de las cartas que has recogido (cartas de la derecha) y suma las medallas. Ganarás si has conseguido más puntos que los del montón de la izquierda.