

REGLAMENTO



Earthrise es una de las imágenes más emblemáticas de la exploración espacial. Capturada en el año 1968 durante la misión Apolo 8, muestra la Tierra elevándose sobre el horizonte de la Luna, ofreciendo una vista impresionante de nuestro planeta en contraste con la superficie desolada de la Luna.

EARTHRISE

La **misión Apolo 8** llevó a los astronautas Frank Borman, Jim Lovell y Bill Anders a ser los primeros seres humanos en ver la cara oculta de la Luna y el primer amanecer de la Tierra sobre el horizonte de nuestro satélite. La icónica fotografía, conocida como **Earthrise**, nos hace sentir pequeños ante la inmensidad del Cosmos.

En el juego, daréis varias vueltas para conseguir cartas de **Misión** y fichas de **Maniobra** mientras intentáis esquivar las **Alertas**. Tendréis recompensas y, tal vez, pasaréis a la Historia.

Si tenéis suerte, haréis las mejores fotografías de la Misión, y quien obtenga más **Honores**, será quien gane la partida.

EL JUEGO

Earthrise se juega en **3 rondas** que representan las etapas de la misión Apolo 8:

- Ronda 1 (R1): el viaje de ida hacia la Luna,
- Ronda 2 (R2): las órbitas alrededor del satélite,
- Ronda 3 (R3): el regreso de los astronautas a la Tierra.

En cada ronda anotaréis vuestros logros en el **cuaderno de Honores** y, en una **fase final (F)**, haréis un balance de las **Alertas, Maniobras y Fotografías**, especialmente de la de **Earthrise**.

COMPONENTES

- 1 tablero
- El Apolo 8
- 20 piezas de puzzle de Earthrise
- 40 cartas de Misión
- 4 cartas de Honores
- 1 carta de Preparación
- 5 cartas de Ayuda
- 30 fichas de Alerta
- 22 fichas de Maniobra
- 3 fichas de Silencio Radio
- 10 Píldoras de Historia
- Cuaderno de Honores
- Lápiz Apolo 8
- Reglamento (x3)





El **tablero** tiene una cara para jugar 3 y 4 jugadores y la otra 5.



El **Apolo 8** indica quién es el Piloto



Las piezas del puzle de **Earthrise**



Las cartas de **Misión** están numeradas del 1 al 8 y son de 4 palos: Fotografía, Apolo, Astronautas y Alerta



IMPORTANTE:

En partidas a 3 y 4 jugadores, retirad las 10 cartas con el símbolo 4/5.



La carta de **Preparación** indica cómo preparar las rondas



Las fichas de **Maniobra** os permitirán adquirir las piezas de Earthrise



Las fichas de **Silencio Radio** os indican las bazas a ciegas



Hay fichas de **Alerta** de valor 1 (!) y 3 (!!!)



Con las **Pildoras de Historia** podréis jugar partidas avanzadas



Las cartas de **Ayuda** muestran la distribución de las cartas de Misión



Las cartas de **Honores** indican cómo puntuar cada ronda



Quaderno de Honores



Lápiz

PREPARACIÓN

- 1 Colocad el **tablero** en el centro de la mesa, por el lado correspondiente al número de participantes en la partida (3, 4 o 5).
- 2 Tened cerca la carta de **Preparación** por el lado que corresponda al número de participantes.
- 3 Colocad las fichas de **Silencio Radio** en las posiciones indicadas en el tablero: (Una ficha en partidas de 5, tres fichas en partidas de 3 o 4.)
- 4 Colocad **7** fichas de **Maniobra**, boca arriba, sobre las marcas del tablero, comenzando cerca de la Tierra (→) hasta más allá de la Luna (☾), tal y como indica la carta de **Preparación**.
- 5 Dejad el resto de las fichas de **Maniobra** (boca abajo), las fichas de **Alerta** y el cuaderno de **Honores** junto al tablero.
- 6 Colocad las **4** cartas de **Honores** a la vista y ordenadas: R1, R2, R3 y F. Aseguraos de que las caras de las cartas sean las indicadas para el número de participantes.
- 7 Barajad las piezas de **Earthrise** y colocadlas en una pila boca abajo cerca del tablero de juego.
- 8 Dad una carta de **Ayuda** a cada participante. Tened en cuenta que tienen dos caras diferentes según el número de personas en la partida.
- 9 Repartid las cartas de **Misión** a cada participante:
 - **10 cartas** en partidas de 3 o 4
 - **8 cartas** en partidas de 5Estas cartas constituirán las manos de los jugadores.

Para la ronda 2 y 3, utilizad la carta de **Preparación de Ronda** para ver cómo colocar las fichas de **Maniobra**.



10

Sortead quién empezará a jugar: esa persona tomará el **Apolo 8** frente a sí para indicar que es el Piloto de la primera ronda.



CÓMO SE JUEGA UNA BAZA

En una ronda jugaréis 8 o 10 bazas, dependiendo de si sois 5 o 3-4 o.

A cada baza le corresponde una ficha de **Maniobra** (o de **Silencio Radio**), comenzando por la situada en la marca >> y siguiendo en orden hasta la marca ||.

Seguid estos pasos para jugar una baza:

- 1 El Piloto desplaza la ficha de **Maniobra** de la baza actual hasta el **centro de control** (en el centro de la Tierra).
- 2 El Piloto juega una carta de su mano, boca arriba, frente a él. El **palo** de esta carta, es decir, su símbolo (Fotografía, Apolo, Astronautas o Alerta), determina el **Triunfo**.
- 3 Uno a uno y en sentido horario, los demás participantes juegan una carta de su mano, también boca arriba. Esta carta deberá ser:
 - Una carta de **Triunfo**.
 - Una carta de **Alerta** (las cartas de Alerta siempre pueden jugarse).
 - **Cualquier otra carta**, sólo si no se tienen cartas de Triunfo o no se quiere jugar una carta de Alerta.
- 4 A continuación, se valoran y distribuyen las **recompensas** en este orden: **Maniobra**, **Copiloto** y finalmente **Comandante** (ver sección de Recompensas).
- 5 Para finalizar, el Piloto entrega el **Apolo 8** al jugador sentado a su izquierda, quien se convierte en el Piloto para la siguiente baza.

¡IMPORTANTE!

En cualquier situación de empate que se produzca en el juego, siempre ganará quien haya jugado su carta en último lugar.



Tina comienza la primera ronda como **Piloto** jugando una carta **4** de **Fotografía**.

Es el turno de **Ferran**, sentado a la izquierda de **Tina**, quien, a pesar de tener cartas del **Triunfo**, prefiere jugar un **5** de **Alerta**.

Marta decide jugar un **4** de **Fotografía**, como **Tina**. Finalmente, **Álex**, al no tener ninguna carta de **Fotografía**, opta por jugar un **5** de **Astronautas** en lugar de una carta de **Alerta**, que guarda para otro momento. Ahora es el momento de repartir las **recompensas** de la ronda.

CÓMO SE JUEGA UNA VUELTA DE SILENCIO RADIO

Cuando corresponda jugar una baza con una ficha de **Silencio Radio**:

- 1** El Piloto coloca la ficha en la **Luna**, en lugar de sobre la Tierra, para indicar que no hay comunicación con el centro de control.
- 2** Ahora el Piloto juega una carta de su mano **boca abajo**, mencionando únicamente el palo de la carta (por ejemplo: "Astronautas"), pero sin revelar su número. El palo mencionado por el Piloto se convierte en el **Triunfo**.
- 3** Los participantes juegan, uno a uno y en sentido horario, sus cartas también **boca abajo**.
- 4** Una vez todos han jugado, se revelan las cartas jugadas.
- 5** Finalmente, se distribuyen las recompensas, excepto la recompensa Maniobra (ver Recompensas).
- 6** El ganador de la baza se queda con la ficha de **Silencio Radio**, aunque no tiene ningún valor (excepto si estáis jugando con las **Píldoras de Historia**).

RECOMPENSAS

RECOMPENSA MANIOBRA

En cada baza se puede ganar la ficha (o fichas) de **Maniobra** disponible: esta será la ficha que el Piloto ha colocado sobre el centro de control en la Tierra al iniciar el turno.




Quien haya jugado una carta que cumpla con la **condición** de la ficha de Maniobra (ver *Tipos de Maniobra*) la toma y la guarda frente a sí.

En caso de que varios participantes cumplan con la condición, la ficha se la llevará el último en haber jugado la carta.

Si ninguno de los participantes gana la ficha, esta permanece sobre la Tierra y, al iniciar una nueva baza, el Piloto colocará sobre ella la nueva ficha de **Maniobra**. Quien gane la recompensa Maniobra se llevará las dos fichas. Si volviera a suceder, seguirán acumulándose.

TIPOS DE MANIOBRA

Las **fichas Maniobra** son de 3 tipos:

- La carta de valor **más bajo de un palo**.
Ejemplo: la carta más baja de Astronautas. 
- Una carta de **valor determinado**.
Ejemplo: una carta de valor 3 o 4, de cualquier palo. 
- Una carta de **igual valor**.
Ejemplo: una carta del mismo número que el jugador de la derecha. 

Para obtener la ficha de **Maniobra** que está en juego en el turno, es necesario haber jugado una **carta 5** de cualquier palo. **Ferran** y **Álex** han jugado ambos una **carta 5**, pero la ficha de **Maniobra** la gana **Álex** por ser el último en haberla jugado.

Si nadie hubiera jugado una **carta 5**, la ficha permanecería sobre la **Tierra** y se colocaría la nueva ficha encima.



PIEZAS DE EARTHRISE

Las piezas de Earthrise recrean un pequeño puzzle, de 2x2, de la fotografía **Earthrise**. Completarlo te permitirá obtener Honores extra al final de la partida, dependiendo de si tienes 1, 2, 3 o 4 piezas.

Las fichas de **Maniobra** te permiten conseguir las piezas de Earthrise:

1. Justo después de obtener una ficha de Maniobra puedes elegir:

- Guardarla para usarla más adelante.

- Cambiarla por piezas de puzzle:

Descarta una o más fichas de Maniobra (incluidas las que hayas guardado previamente) para robar la misma cantidad de piezas de la pila de Earthrise. Si obtienes una pieza nueva que no esté repetida, añádela a tu puzzle y descarta el resto de las piezas debajo de la pila de Earthrise. Solo puedes quedarte una pieza por turno i nunca una pieza repetida que ya tuvieras de un turno anterior.

Si todas las piezas obtenidas están repetidas, descártalas debajo de la pila de Earthrise.

2. En la fase final de puntuación (F):

- En la fase **final de la partida**, antes de anotar los Honores finales, los jugadores tendrán la oportunidad de obtener una pieza más del puzzle, de la misma manera descrita anteriormente. Por ahora, ya tiene dos piezas del puzzle:

RECOMPENSA COPILOTO

El **Copiloto** recae en quien haya jugado la segunda carta de mayor valor del **Triunfo**. En caso de empate, la recompensa de **Copiloto** corresponde, entre los empatados, a quien haya jugado en último lugar. Si al finalizar la baza solo hay **una carta de Triunfo** (la del Piloto), la recompensa no se adjudica a nadie.

Como **recompensa el Copiloto** toma **una carta** de entre todas las jugadas en el turno, **a su elección**, y la guarda cerca de él, en la mesa, boca abajo.

Siempre que haya un **Copiloto**, este está **obligado** a recoger la recompensa.

Alex ha obtenido una ficha de **Maniobra** en las recompensas del turno. Como es la primera que consigue, la intercambia por una pieza de **Earthrise** de la pila.



Cuando vuelve a ser recompensado con una ficha de **Maniobra**, prefiere esperar y hacer el intercambio cuando tenga dos.

Así, en otra baza, cuando obtiene nuevamente una ficha de **Maniobra**, decide intercambiarlas.



Solo puede quedarse con una pieza, por lo que elige descartar la pieza repetida, colocándola debajo de la pila y descartando en la caja las fichas de Maniobra utilizadas.

Por ahora, ya tiene **dos piezas del puzzle**:



RECOMPENSA COMANDANTE

Quien juegue la carta más alta del **Triunfo** es recompensado como **Comandante**. Si hay dos cartas del mismo valor, la **recompensa** recaerá en quien haya jugado la última carta.

Como recompensa el **Comandante** toma todas las cartas jugadas por los participantes en el turno, excepto la que ya haya recogido el **Copiloto**, y las guarda cerca de él, en la mesa, en una pila boca abajo.

También el Comandante recoge la ficha **Silencio Radio** en las bazas en las que sea la ficha activa.

Marta es la **Piloto** y juega un **5** de **Fotografía**. A continuación, aunque tiene cartas de **Triunfo**, **Alex** prefiere jugar un **7** de **Alerta**.

Tina juega un **8** de **Alerta**. Finalmente, es el turno de **Ferran**, quien juega un **6** de **Fotografía**.



Marta, como recompensa de **Copiloto**, decide tomar un **5** de **Fotografía**.

Ferran, como **Comandante**, guarda las otras tres cartas en su pila.

PUNTUACIÓN DE RONDA Y ALERTAS

Las rondas terminan cuando los participantes han jugado todas las cartas de su mano. Entonces, se realiza el reparto de **Honores** y **fichas de Alerta** según la carta de Honores de la ronda (R1, R2 o R3).

Honores: anotad en el cuaderno, los Honores de las cartas que hayáis conseguido como recompensas.

Alertas: por cada carta de Alerta, tomad una ficha de **Alerta**. Guardadlas boca abajo hasta el final de la partida.

Marta ha terminado la ronda **1 (R1)** con estas cartas:



Por tanto, obtiene:
 $4+2 \times 3 = 10$ 2

NUEVA RONDA

Para comenzar una nueva ronda, se preparan las nuevas fichas de **Maniobra** sobre el tablero y se barajan y reparten las cartas de Misión entre los participantes.



FINAL DE PARTIDA

Una vez finalizada la tercera ronda (R3) y tras puntuarla, pasad a la **puntuación final** de vuestras fichas de **Alerta**, y de **Maniobra** y el puzle **Earthrise**, según la carta de Honores (F):

- **10 Honores** para el jugador o los jugadores con menos fichas de Alerta.
- **1 o 2 Honores**, según el número de jugadores, por cada ficha de **Maniobra** no intercambiada.
- **Honores** según el número de **piezas del puzle** Earthrise.

Recordad que al final de la partida podéis volver a intercambiar una última vez fichas de maniobra por piezas de puzle de Earthrise.

PÍLDORAS DE HISTÓRIA

Las 10 tarjetas **Píldoras de Historia** que incluye el juego, os permiten jugar partidas con una dosis de personalización en las puntuaciones, y además os brindarán anécdotas del vuelo del Apolo 8.

Seguid estos pasos:

- Elegid las píldoras según el número de jugadores (Píldoras 02, 06 y 07).
- Repartid una píldora a cada jugador, que deberá guardarla en secreto boca abajo, frente a él.
- En el momento del recuento de puntos de una sola ronda (R1, R2, R3 o F, según prefiera el jugador), podrá optar por revelar su píldora y puntuarla. A continuación, descartadla fuera del juego.

Ferran acaba la partida con:



Por tanto, añade a su puntuación:
+10 Honores (es quien tiene menos alertas)
+1 Honor (tiene una ficha de Maniobra)
+25 Honores (tiene completa la Earthrise)

= 36 Honores





Tripulación del Apolo 8

Cada carta de Astronautas de esta ronda te da **3 Honores** más.

La tripulación debía volar en la misión 9 del programa Apolo, pero la renuncia a volar de los astronautas previstos para el Apolo 8 aceleró drásticamente el tiempo de preparación. Estaba compuesta por el comandante Frank F. Borman, el piloto del módulo de mando James A. Lovell Jr. y el piloto del módulo lunar William A. Anders.



ZOND5

Cada carta de Alerta de esta ronda te añade **2 Honores** y no tomas las fichas de Alerta.

El 14 de septiembre de 1968, los soviéticos lanzaron la misión **ZOND5**, la primera en dar la vuelta a la Luna. A bordo viajaban dos tortugas, que se convirtieron en los animales más rápidos en viajar por el espacio.



LOR

Cada carta de Apolo de esta te da **2 Honores** más.

Al ver que los soviéticos ya habían dado la vuelta a la Luna con el **ZOND5**, Estados Unidos se apresuró para conseguir llegar a la Luna con el cohete **Saturno V**. Recuperaron la idea de 1919 del ingeniero **Yuri Vasilyevich Kondratyuk**, conocida como **LOR (Lunar Orbit Rendezvous)**.



ALM

Cada carta de fotografía de esta ronda te da **3 Honores** más.

Las prisas por llegar a la Luna antes que los soviéticos hicieron que la NASA adelantara el vuelo del **Apolo 8**, pero sin completar la nave con el **ALM (Módulo Lunar Apolo)**, que proporcionaba un espacio de seguridad para los astronautas. Los astronautas previstos renunciaron a volar sin el ALM y la misión fue asumida por los astronautas previstos para el **Apolo 9**. El ALM resultó crucial años después para salvar a los astronautas del **Apolo 13**.



Efecto Charlie Brown

Suma **5 Honores** por cada pareja de cartas Fotografía y Astronautas que tengas en esta ronda.

El efecto de la ingravidez hace que el corazón envíe más sangre a la cabeza de los astronautas. Esto les causó problemas con los nuevos cascos durante la reentrada, ya que necesitaban sonarse la nariz con frecuencia y decidieron aterrizar sin ellos.



Comandante fuera de combate

Reparte tus fichas de Alerta de esta ronda entre los demás participantes.

Poco después de despegar, Frank Borman comenzó a sentirse mal debido al mal del espacio, convirtiéndose en el primer ser humano en vomitar en el espacio. Los otros dos astronautas no tenían medios para recoger el vómito, y el olor dentro de la nave se volvió insoportable. Decidieron abrir las máscaras de oxígeno para poder respirar mejor.



Silencio radio

Cada ficha de Silencio Radio de esta ronda te da **6 Honores**

Se acerca el momento en que los primeros seres humanos verán la cara oculta de la Luna, pero el Apolo 8 quedará sin comunicación con la Tierra. Para entrar en órbita lunar, tendrán que encender los motores durante exactamente 4 minutos y 13 segundos. En la Tierra, se vive una gran tensión durante los 45 minutos de silencio radio, hasta que finalmente reciben la comunicación que confirma que están en órbita.



Síndrome de Stendhal

Cada carta 5 de fotografía (EARTHRISE) de esta ronda te da **8 Honores** más.

Al observar como desde la perspectiva del Apolo 8 la Tierra surgía detrás del horizonte lunar, los astronautas quedaron asombrados por la imagen. Fue William Anders quien tomó la icónica fotografía conocida desde entonces como Earthrise. Desde la Tierra se pudieron escuchar durante minutos los suspiros de los astronautas: "¡Uauuu! ¡Uauuu!".



Navidades a bordo

Añade **2/4/7/10 Honores** a la puntuación final del puzzle de EARTHRISE

La noche de Navidad de 1968, el Apolo 8 completó su primera órbita alrededor de la Luna. Conectados en directo por televisión, los astronautas leyeron algunos versículos del Génesis, un gesto que, de alguna manera, contrastaba con el carácter laico de esta conquista en nombre de toda la humanidad. Para celebrar la Navidad, Houston había preparado botellas de brandy para ellos, pero los astronautas decidieron no beberlas, esperando regresar sanos y salvos a casa.



Aburrimiento catastrófico

Añade **8 Honores** per cada combinación de cartas Apolo, fotografía y Astronautas que tengas en esta ronda.

James Lovell, durante el viaje de regreso, se aburría y comenzó a explorar el sistema de a bordo. Por error, borró la parte del ordenador que controla la posición de la cápsula respecto a la Tierra. Le llevó 30 minutos rehacer los datos, utilizando las estrellas fijas a través de las ventanas. Esta experiencia le sirvió para afrontar el vuelo del Apolo 13. Él siempre negó que fuera un error y afirmó que en realidad era una prueba que quería realizar.

CRÉDITOS:

Autores: **Perepau Llistosella**

Eloi Pujadas

Portada: **Xavier Llistosella**

Ilustración: **Eloi Torras**

Disseño gráfico: **Maria Carreras**

KOKORÏN GAMES

080FM S.L.

kokoringames.com

