

REGLAMENT



Earthrise és una de les imatges més emblemàtiques de l'exploració espacial. Capturada l'any 1968 durant la missió Apollo 8, mostra la Terra aixecant-se sobre l'horitzó de la Lluna, oferint una vista impressionant del nostre planeta, en contrast amb la superfície desolada de la Lluna.

EARTHRISE

La **missió Apollo 8** va portar els astronautes Frank Borman, Jim Lovell i Bill Anders a ser els primers éssers humans a veure la cara oculta de la Lluna i la primera sortida de la Terra sobre l'horitzó del nostre satèl·lit. Aquesta icònica fotografia, coneguda amb el nom d'**Earthrise**, ens fa empètir davant la immensitat del cosmos.

En el joc fareu diverses voltes per aconseguir cartes de **Missió** i fitxes de **Maniobra**, i intentareu esquivar les **Alertes**. Aconseguireu recompenses i, potser, passareu a la Història.

Si teniu sort, fareu les millors fotografies de la **Missió** i qui obtingui més **Honors** guanyarà la partida.

EL JOC

Earthrise es juga en **3 rondes** que representen les etapes de la missió Apollo 8:

- Ronda 1 (R1): el viatge d'anada fins a la Lluna,
- Ronda 2 (R2): les òrbites al voltant del satèl·lit,
- Ronda 3 (R3): la tornada dels astronautes a la Terra.

A cada ronda anotareu els vostres èxits al **quadern d'Honors** i, en una **fase final** (F), fareu balanç de les **Alertes**, les **Maniobres** i les **Fotografies**, especialment de l'**Earthrise**.

COMPONENTS

- 1 Tauler
- L'Apollo 8
- 20 peces de puzzle de l'Earthrise
- 40 Cartes de Missió
- 4 Cartes d'Honors
- 1 Carta de Preparació
- 5 Cartes d'Ajuda
- 30 Fitxes d'Alerta
- 22 Fitxes de Maniobra
- 3 Fitxes de Silenci Ràdio
- 10 Píndoles d'Història
- 1 Quadern d'Honors
- 1 Llapis Apollo 8
- 3 Reglaments





El **tauler** té una cara per jugar a 3 i 4 8 i l'altre a 5 8



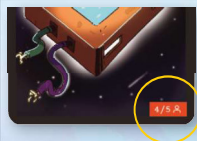
L'**Apollo 8** indica qui és el Pilot



Les peces de puzzle d'**Earthrise**

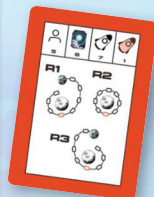


Les cartes de **Missió** estan numerades de l'1 al 8 i són de 4 colls: **Fotografia**, **Apollo**, **Astronautes** i **Alerta**



IMPORTANT:

En partides a 3 8, retireu les 10 cartes amb el símbol 4/5 8



La carta de **Preparació** indica com preparar les rondes



Les fitxes de **Maniobra** us permetran adquirir les peces d'**Earthrise**



Les fitxes de **Silenci Ràdio** us indiquen les voltes a cegues



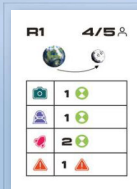
Hi ha fitxes d'**Alerta** de valor 1 (!) i 3 (!!!)



Amb les **Píndoles d'Història** podreu jugar partides avançades



Les cartes d'**Ajuda** mostren la distribució de les cartes de Missió



Les cartes d'**Honors** indiquen com puntuar cada ronda



Quadern d'Honors

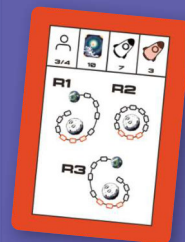


Llapis

PREPARACIÓ

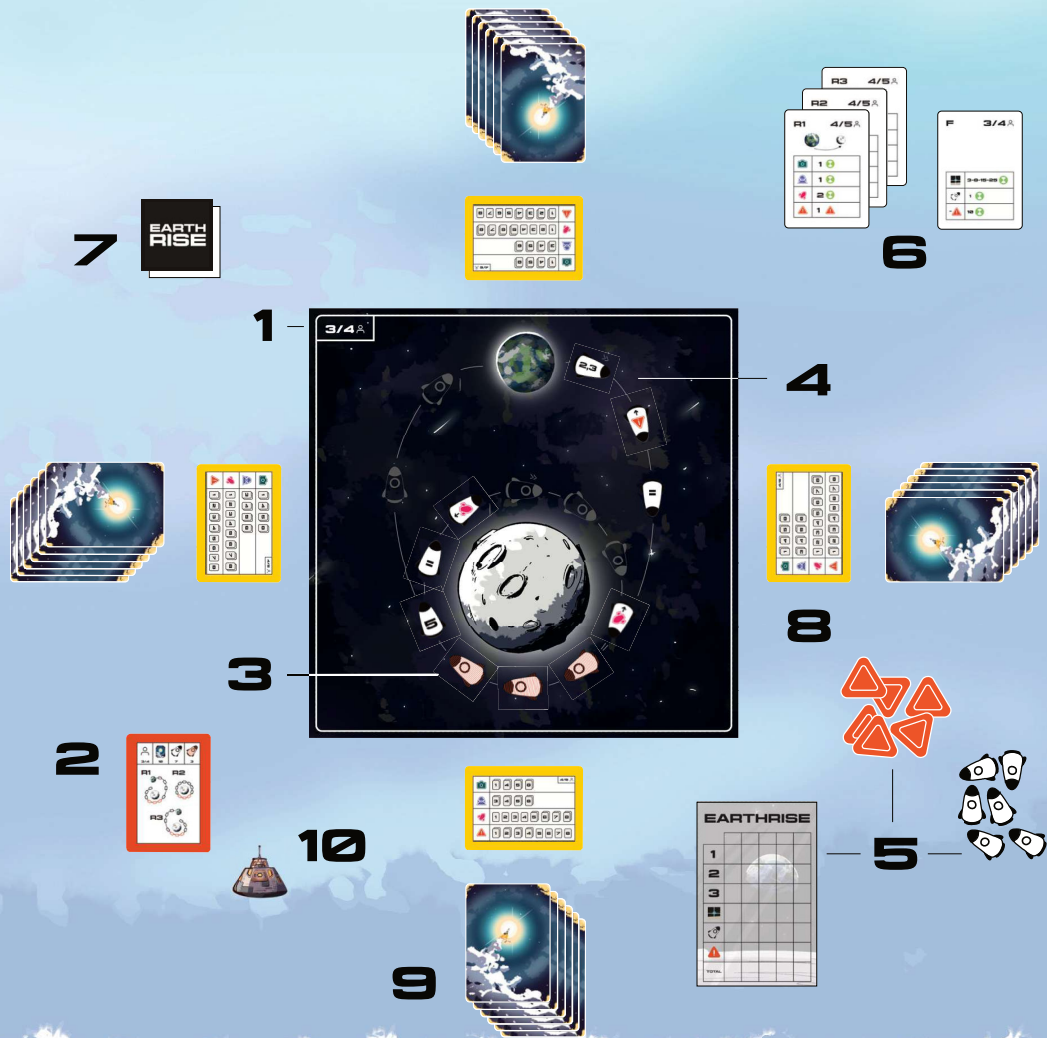
- 1 Col·loqueu el **tauler** al centre de la taula, per la cara corresponent al nombre de participants de la partida (3/4 ♀ o 5 ♀).
- 2 Tingueu a prop la carta de **Preparació** amb la cara corresponent al nombre de participants cap amunt.
- 3 Col·loqueu les fitxes de **Silenci Ràdio** en les posicions indicades al tauler. (una fitxa a 5 ♀, tres fitxes a 3 i 4 ♀).
- 4 Col·loqueu **7** fitxes de **Maniobra**, cara amunt, sobre les marques del tauler, començant a prop de la Terra (>) i arribant més enllà de la Lluna (III), tal com indica la carta de **Preparació**.
- 5 Deixeu la resta de fitxes de **Maniobra** (cara avall), les d'**Alerta** i el quadern d'**Honors** al costat del tauler.
- 6 Col·loqueu les **4** cartes d'**Honors** a la vista de tothom i ordenades: R1, R2, R3 i F.
Comproveu que les cares de les cartes siguin les indicades per al nombre de participants.
- 7 Barregeu les peces d'**Earthrise** i col·loqueu-les en una pila, cara avall, a prop del tauler de joc.
- 8 Doneu una carta d'**Ajuda** a cada participant. Tingueu en compte que té dues cares diferents segons el nombre de jugadors.
- 9 Repartiu a cada participant les seves cartes de **Missió**:
 - **10 cartes** en partides a 3 o 4 ♀.
 - **8 cartes** en partides a 5 ♀.Aquestes cartes formaran les mans dels jugadors.

Per les rondes 2 i 3 feu servir la carta de **Preparació de Ronda** per veure com col·locar les fitxes de **Maniobra**.



10

Sortegeu qui comença a jugar. Qui comenci, col·locarà l'**Apollo 8** davant seu per indicar que és el Pilot de la primera volta.



COM ES JUCA UNA VOLTA

En una ronda jugareu 8 o 10 voltes, segons sigueu 5 o 3/4.

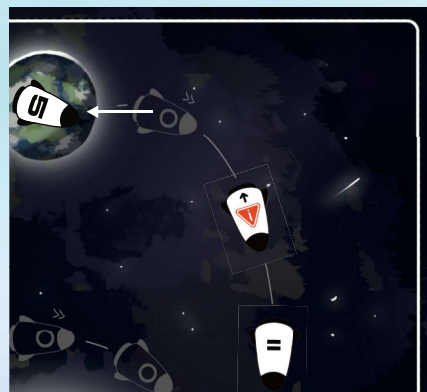
A cada volta li correspon una fitxa de **Maniobra** (o de **Silenci Ràdio**), començant per la situada a la marca >> i seguint en ordre fins a la marca ||.

Seguiu a cada volta els passos següents:

- 1** El Pilot desplaça la fitxa de **Maniobra** de la volta actual fins al **centre de control** (al centre de la Terra).
- 2** El Pilot juga una carta de la seva mà, cara amunt, davant seu. El **coll** d'aquesta carta, és a dir el símbol (**Fotografia, Apollo, Astronautes o Alerta**) determina el **Trumfo**.
- 3** Un a un i en sentit horari, els altres participants juguen una carta de la seva mà, també cara amunt. Aquesta haurà de ser:
 - Una carta de **Trumfo**.
 - Una carta d'**Alerta** (les cartes d'Alerta sempre es poden jugar).
 - **Qualsevol altra carta**, si no en té cap de Trumfo i no té, o no vol jugar, una carta d'Alerta.
- 4** A continuació, es valoren i reparteixen les **recompenses**, en aquest ordre: **Maniobra, Copilot** i, finalment, **Comandant** (vegeu *Recompenses*).
- 5** Per acabar, el Pilot entrega l'**Apollo 8** al jugador assegut a la seva esquerra, que es converteix en el Pilot de la volta següent.

IMPORTANT!

En qualsevol situació d'empat que es produeixi, sempre guanyarà aquell que hagi jugat la seva carta en darrer lloc.



La **Tina** comença la primera volta com a **Pilot** jugant una carta **4 Fotografia**.

És el torn d'en **Ferran**, assegut a l'esquerra de la **Tina**, que, tot i tenir cartes del **Trumfo**, prefereix jugar un **5 d'Alerta**. La **Marta** decideix jugar un **4 de Fotografia**, com la **Tina**. Finalment l'**Àlex**, com que no té cap carta **Fotografia**, prefereix jugar un **5 d'Astronautes** en comptes d'una carta d'**Alerta**, que reserva per un altre moment.

Ara és el moment de repartir les **recompenses** de la volta.

COM ES JUGA UNA VOLTA SILENCI RÀDIO

Quan correspongui jugar una volta amb una fitxa de **Silenci Ràdio**:

- 1** El Pilot col·loca la fitxa a la **Lluna**, en comptes de sobre la Terra, per indicar que no hi ha comunicació amb el centre de control.
- 2** Ara el Pilot juga una carta de la seva mà **cara avall**, tot anomenant el coll de la carta (per exemple: "Astronautes"), però sense revelar-ne el nombre. El coll anomenat pel Pilot es converteix en el **Trumfo**.
- 3** Els participants juguen, un a un i en sentit horari, la seva carta també **cara cap avall**.
- 4** Una vegada tothom ha jugat, es desvelen les cartes jugades.
- 5** Finalment, es reparteixen les recompenses, excepte la recompensa **Maniobra** (vegeu *Recompenses*).
- 6** El guanyador de la basa es queda amb la fitxa de **Silenci Ràdio**, tot i que no tingui cap valor (excepte si jugueu amb les **Píndoles d'Història**).

RECOMPENSES

RECOMPENSA MANIOBRA

A cada volta es pot guanyar la fitxa (o les fitxes) de **Maniobra** disponible (s): és la fitxa (o les fitxes) que el Pilot ha col·locat al centre de control de la Terra en començar la volta.

Qui hagi jugat una carta que compleixi la **condició** de la fitxa de **Maniobra** (vegeu *Tipus de Maniobra*), l'agafa i la guarda davant seu.

En el cas que diferents participants compleixin amb la condició, la fitxa se l'endurà l'últim que hagi jugat la carta.

Si cap dels participants guanya la fitxa, aquesta roman sobre la Terra i, quan comenci una nova volta, el Pilot hi posarà a sobre la nova fitxa de **Maniobra**. Qui guanyi la recompensa **Maniobra** s'endurà les dues fitxes. Si tornés a passar, es tornarien a acumular les fitxes.

TIPUS DE MANIOBRA

Les fitxes **Maniobra** són de 3 tipus:

- La carta **més baixa d'un coll**.

Exemple: la carta més baixa d'Astronautes.



- Una carta de **valor determinat**.

Exemple: una carta de valor 3 o 4, de qualsevol coll.



- Una carta d'**igual valor**.

Exemple: una carta del mateix número que el jugador de la dreta.



*Per obtenir la fitxa de **Maniobra** que està en joc a la volta, cal haver jugat una **carta 5** de qualsevol coll. En **Ferran** i l'**Àlex** han jugat tots dos una **carta 5**, però la fitxa **Maniobra** la guanya l'**Àlex** perquè és l'últim que l'ha jugada.*

*Si ningú hagués jugat una **carta 5**, la fitxa es quedaria sobre la **Terra** i s'hi col·locaria la nova fitxa a sobre.*



PECES D'EARTHRISE

Les peces d'**Earthrise** recreen un petit puzzle de 2x2, de la fotografia **Earthrise**. Completar-lo us permetrà obtenir Honors addicionals al final de la partida, segons tingueu 1, 2, 3 o 4 peces.

Les fitxes de **Maniobra** us permeten aconseguir les peces d'**Earthrise**:

1. Just després d'obtenir una fitxa de Maniobra, podreu escollir entre:

- Guardar-la per fer-la servir més endavant.
 - Canviar-la per peces del puzzle:
Descarta una o més fitxes de **Maniobra** (incloses les que hagi guardat prèviament) per robar el mateix nombre de peces de la pila d'**Earthrise**. Només podeu quedar-vos una peça per torn i mai una peça repetida que ja tinguessiu d'un torn anterior.
- Si totes les peces obtingudes fossin repetides, descar-te-les sota de la pila d'Earthrise.

2. A la fase final de puntuació (F):

- A la **fase final de partida**, abans d'anotar els Honors finals, els jugadors tindran l'oportunitat d'obtenir una peça més del puzzle, de la mateixa manera descrita anteriorment.

RECOMPENSA COPILOT

El càrrec de **Copilot** recau en qui ha jugat la segona carta de més valor del **Trumfo**. En cas d'empat, la recompensa **Copilot** correspon, d'entre els empatats, a qui ha jugat en darrer lloc. Un cop acabada la volta, si només hi ha **una carta de Trumfo** (la del Pilot), la recompensa no s'adjudica a ningú.

Com a **recompensa**, el **Copilot** agafa **una carta** d'entre totes les jugades a la volta, **a la seva elecció**, i la guarda a prop seu, sobre la taula, cara avall.

Sempre que hi hagi **Copilot**, aquest està **obligat** a recollir la recompensa.

*L'Àlex ha obtingut una fitxa de **Maniobra** en les recompenses de la volta.*

*Com que és la primera que obté, la canvia per una peça d'**Earthrise** de la pila.*



*Quan torna a ser recompensat amb un fitxa de **Maniobra**, prefereix esperar-se a tenir-ne dues per fer l'intercanvi.*

*Així, quan en una altra volta obté novament una fitxa de **Maniobra**, decideix intercanviar-les:*



*Només es pot quedar una peça, i per tant, tria descartar-se la peça repetida i la deixa sota la pila i descarta a la caixa les fitxes de **Maniobra** gastades.*

*De moment ja té **dues peces del puzzle**:*



RECOMPENSA COMANDANT

Qui jugui la carta més alta del **Trumfo** és recompensat com a **Comandant**. Si hi ha dues cartes del mateix valor, la **recompensa** recaurà en qui ha jugat l'última carta.

Com a recompensa, el **Comandant** pren les cartes jugades per tots els participants en la volta, tret de la que ja hagi agafat el **Copilot**, i les guarda a prop seu, sobre la taula, en una pila cara avall.

El **Comandant** també guarda davant seu la fitxa **Silenci Ràdio** en les voltes en què sigui la fitxa activa.

PUNTUACIÓ DE RONDA I ALERTES

Les rondes acaben quan els participants han jugat tota la seva mà de cartes. Llavors, es reparteixen els **Honors** i **fitxes d'Alerta** segons la carta d'**Honors** de la ronda (R1, R2 o R3).

Honors: anoteu al quadern, els **Honors** de les cartes que hàgiu aconseguit a les recompenses.

Alertes: per cada carta d'Alerta agafeu una fitxa d'**Alerta**. Guardeu-les cara cap avall fins al final de la partida.

La **Marta** és la **Pilot** i juga un **5** de **Fotografia**. Seguidament, tot i tenir cartes de **Trumfo**, l'**Àlex** prefereix jugar un **7** d'**Alerta**.

La **Tina**, que no té cap carta de **Trumfo**, juga un **8** d'**Alerta**. Finalment és el torn d'en **Ferran** que juga un **6** de **Fotografia**.



La **Marta**, com a recompensa **Copilot**, decideix agafar un **5** de **Fotografia**.

En **Ferran**, com a **Comandant**, guarda les altres tres cartes a la seva pila.

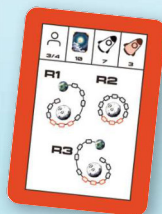
La **Marta** ha acabat la ronda **1 (R1)** amb aquestes cartes:



Per tant obté:
 $4+2 \times 3 = 10$ i **2** Alertes.

NOVA RONDA

Per començar una nova ronda prepareu les noves fitxes de **Maniobra** sobre el tauler i barregeu i repartiu les cartes de Missió.



FINAL DE PARTIDA

Una vegada acabeu la tercera ronda (R3) i després de puntuar-la, passeu a la **puntuació final** de les vostres fitxes d'**Alerta** i de **Maniobra** i el puzle **Earthrise**, segons la carta d'**Honors** (F):

- **10 Honors** al jugador o jugadors amb menys fitxes d'**Alerta**.
- **1 o 2 Honors**, segons el nombre de jugadors, per cada fitxa de **Maniobra** sense canviar.
- **Honors** segons el nombre de **peces del puzle** d'Earthrise.

Recordeu que al final de la partida podreu tornar a canviar fitxes de **Maniobra** per peces del puzle d'**Earthrise** per última vegada.

PÍNDOLES D'HISTÒRIA

Les 10 **Targetes Píndoles d'Història** que incorpora el joc us donen la possibilitat de jugar partides amb una dosi de personalització de les puntuacions i, de passada, us endinsen en les anècdotes del vol de l'Apollo 8.

Seguiu aquests passos:

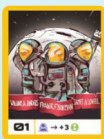
- Trieu les píndoles segons el nombre de jugadors (Píndoles 02, 06 i 07).
- Repartiu una píndola a cada jugador, que ha de guardar en secret cara avall, davant seu.
- En el moment del recompte de punts d'una sola ronda (la R1, R2, R3 o F, segons prefereixi el jugador) podreu optar per revelar la píndola i puntuar-la. Seguidament, descarteu-la fora del joc.

En **Ferran** acaba la partida amb:



Per tant afegeix a la seva puntuació:
+10 Honors (és qui té menys alertes)
+1 Honor (té una fitxa de Maniobra)
+25 Honors (té complet l'Earthrise) =
36 Honors





Tripulació de l'Apollo 8

*Cada carta d'Astronauta d'aquesta ronda us dona **3 Honors** més.*

La tripulació havia de volar en la missió 9 del programa Apollo, però la renúncia a volar dels astronautes previstos per l'Apollo 8, va obligar a accelerar dràsticament el temps de preparació. La tripulació eren el comandant Frank F. Borman, el pilot del mòdul de comandament James A. Lovell Jr. i el pilot del mòdul lunar, William A. Anders.



ZOND5

*Cada carta d'alerta d'aquesta ronda us suma **2 Honors** i no agafeu les fitxes d'Alerta.*

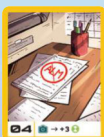
El 14 de setembre de 1968, els soviètics van llançar la missió ZOND5, la primera nau espacial a donar la volta a la Lluna. A bord hi viatjaven dues tortugues, que es van convertir en els animals més ràpids a viatjar per l'espai.



LOR

*Cada carta d'Apollo d'aquesta ronda us dona **2 Honors** més.*

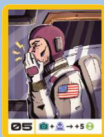
En veure que els soviètics ja havien donat la volta a la Lluna amb la **ZOND5**, els Estats Units es van afanyar a aconseguir arribar-hi amb el coet Saturn V. Van recuperar la idea proposada el 1919 de l'enginyer Yuri Vasilievitx Kondratyuk, coneguda com LOR (Lunar Orbit Rendezvous).



ALM

*Cada carta de fotografia d'aquesta ronda us dona **3 Honors** més.*

Les presses per arribar a la Lluna abans que els soviètics van fer que la NASA avancés el vol de l'Apollo 8, però sense completar la nau amb el Mòdul Lunar Apollo (**ALM**), que proporcionava un espai de seguretat als astronautes. Els astronautes inicialment previstos van renunciar a volar sense l'ALM, i la missió va ser assumida per la tripulació prevista per a l'**Apollo 9**. L'ALM va resultar crucial anys més tard per salvar els astronautes de l'**Apollo 13**.



Efecte Charlie Brown

*Sumeu **5 Honors** per cada parella de cartes Fotografia i Astronautes que tingueu en aquesta ronda.*

L'efecte de la ingravidesa fa que el cor envii més sang al cap dels astronautes. Això els va causar problemes amb els cascos nous durant la reentrada, ja que necessitaven sonar-se el nas sovint i per aquest motiu, van decidir fer la reentrada sense cascos.



Comandant fora de combat

Repartiu les vostres fitxes d'Alerta d'aquesta ronda entre vosaltres.

Poc després d'enlairar-se, Frank Borman va començar a trobar-se malament a causa del mal de l'espai, i es van convertir en el primer ésser humà a vomitar a l'espai. Els altres dos astronautes no tenien mitjans per recollir el vòmit, i l'olor dins la nau es va fer insuportable. Van decidir obrir les màscares d'oxigen per poder respirar millor.

Silenci ràdio

*Cada fitxa de silenci ràdio d'aquesta ronda us dona **6 Honors** més.*

S'acosta el moment en què els primers éssers humans veuran la cara oculta de la Lluna, però l'Apollo 8 quedarà sense comunicació amb la Terra. Per entrar en l'òrbita lunar, hauran d'engegar els motors durant exactament 4 minuts i 13 segons. A la Terra es viuen moments de molta tensió durant els 45 minuts de silenci ràdio, fins que finalment reben la comunicació que confirma que l'Apollo 8 ha entrat en òrbita.



Síndrome de Stendhal

*Cada carta 5 de **fotografia (Earthrise)** d'aquesta ronda us dona **8 Honors**.*

En veure com, des de la perspectiva de l'Apollo 8, la Terra sorgia darrere l'horitzó de la Lluna, els astronautes van quedar bocabadats per la imatge. Va ser William Anders qui va fer la icònica fotografia coneguda des de llavors com a Earthrise. Des de la Terra, es podia sentir durant minuts els astronautes sospirar: "Oh! Oh!"



Nadal a bord

*Afegiu **2/4/7/10 Honors** a l'hora de puntuar el puzzle de l'**Earthrise**.*

La nit de Nadal de 1968, l'Apollo 8 va fer la seva primera volta al voltant de la Lluna. Connectats amb la televisió, els astronautes van llegir uns versos del Gènesi, un gest que, d'alguna manera, contrastava amb el caràcter laic d'aquesta conquesta de tota la humanitat. Per celebrar el Nadal, Houston els havia preparat ampolles de brandi, que no van beure, esperant arribar sans i estalvis a casa.



Avorriment catastròfic

*Afegiu **8 Honors** per cada combinació de cartes Apollo, Fotografia i Astronautes que tingueu en aquesta ronda.*

James Lovell, durant el viatge de tornada, s'avorria i va començar a tafanejar el sistema de bord. Per error, va esborrar la part de l'ordinador que controlaven la posició de la càpsula respecte de la Terra. Va trigar 30 minuts a refer les dades, utilitzant les estrelles fixes que podia observar a través de les finestres. Aquesta experiència li va servir per afrontar el vol de l'Apollo 13. Tanmateix, ell sempre va negar que hagués estat un error i va dir que en realitat era una prova que volia realitzar.



CRÈDITS:

Autors: **Perepau Llistosella**

Eloi Pujadas

Portada: **Xavier Llistosella**

Il·lustració: **Eloi Torras**

Disseny gràfic: **Maria Carreras**

Amb el suport de



**Generalitat
de Catalunya**

KOKORÏN GAMES

080FM S.L.

kokoringames.com

