

STAR CLICKER

**Un juego de Christophe Rimbault
Ilustrado por GYOM**

6 Contenido

***Reglas del juego:
Nivel 1 - Modo de Iniciación***

- 8 Preparación
- 10 Objetivo del juego
- 10 Ronda de juego
- 10 Fase de Pilotos
- 14 Fase de Creepers
- 15 Fin de la partida

Nivel 2 - El Poder de la Amistad

- 16 Preparación
- 16 Habilidades Especiales

Nivel 3 - La Ley de Murphy

- 17 Preparación

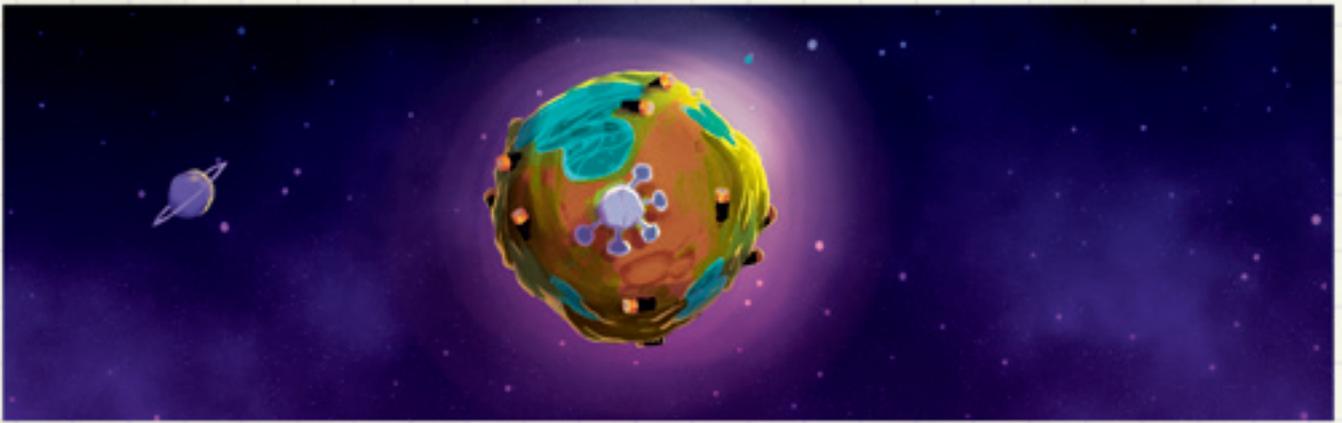
Nivel 4 - Destrucción Total

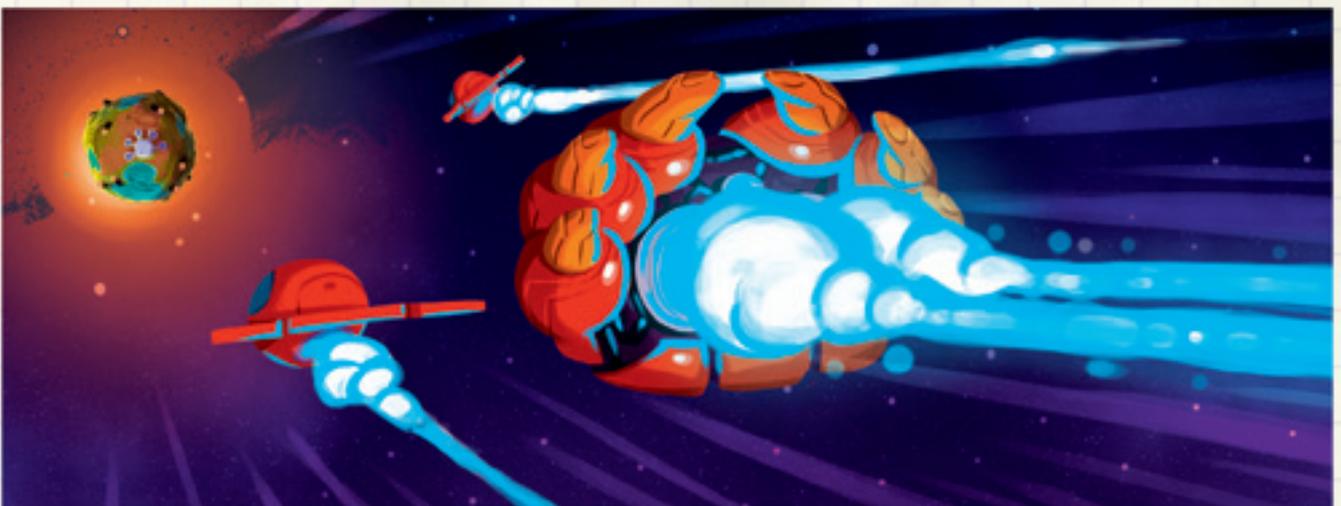
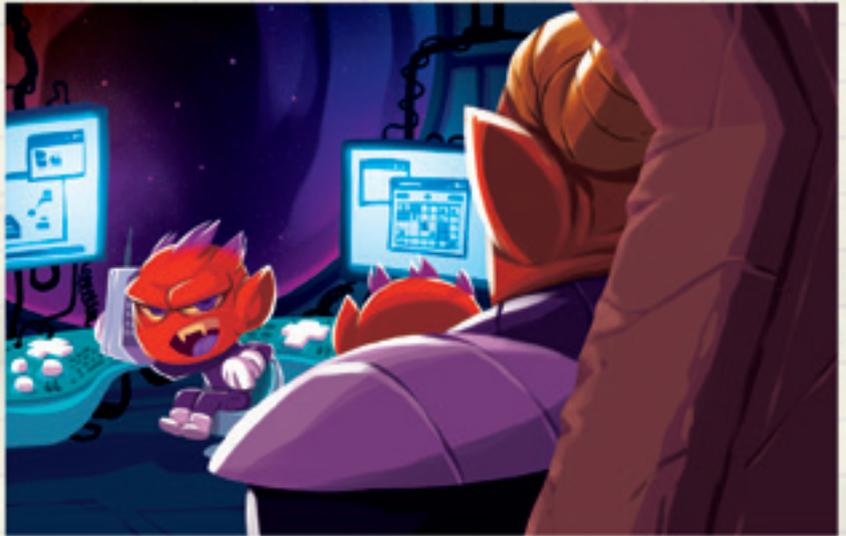
- 18 Preparación
- 18 Reglas nuevas
- 19 Agradecimientos
- 20 Efectos de los Cartuchos

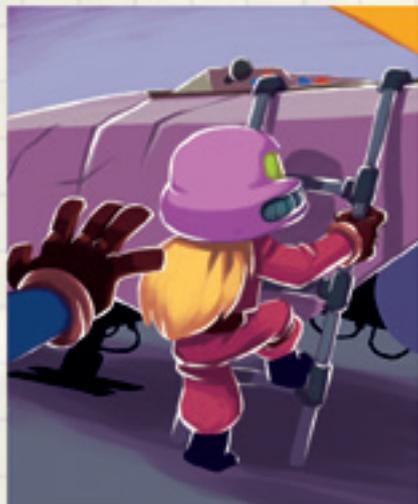
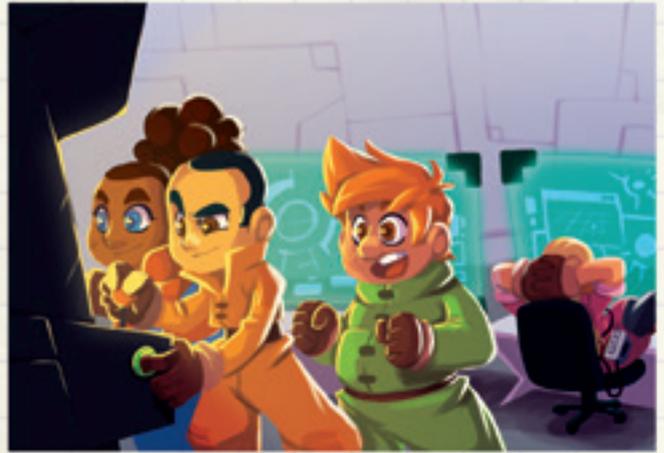
Aprende a jugar

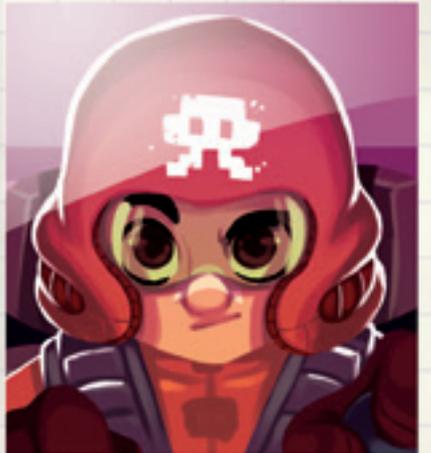


www.tranjisgames.com







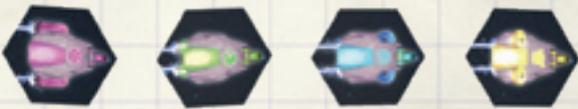


Contenido

- ▶ 1 Tablero
- ▶ 40 Losetas de Sector (8 para cada una de las 5 áreas)



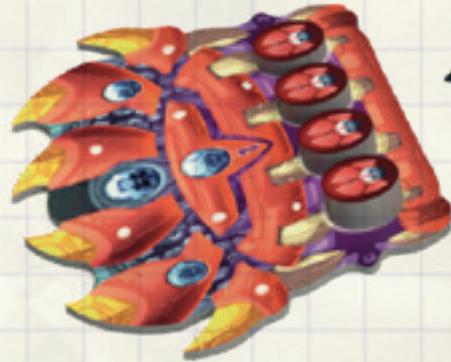
- ▶ 4 Fichas de Nave



- ▶ 4 Fichas de Escudo



- ▶ 2 Tableros de Nave Nodriza

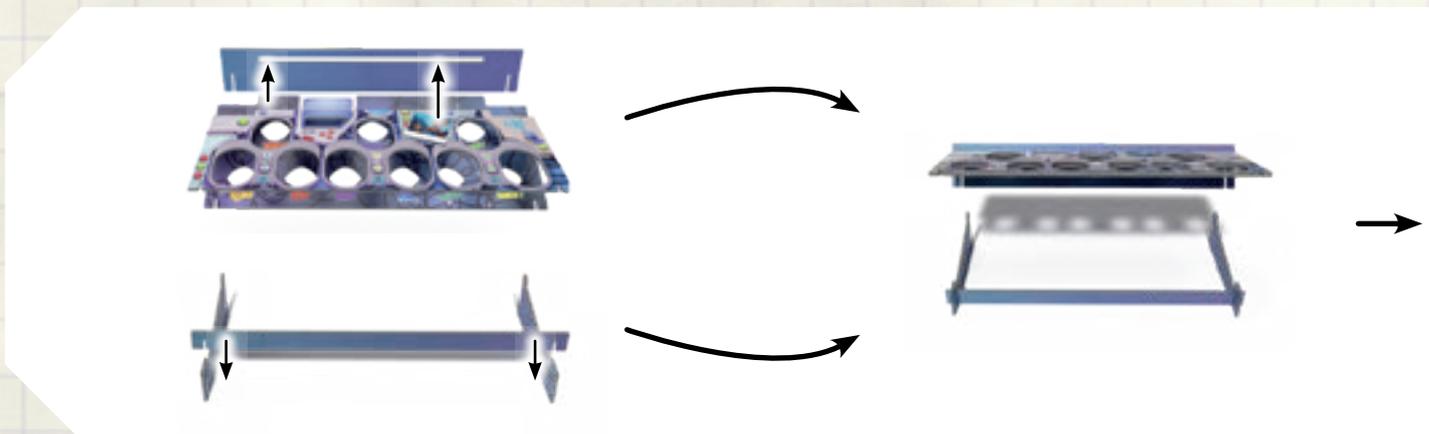


- ▶ 33 Fichas de Creeper/Energía (anverso/reverso)



- ▶ 1 Reglamento

Monta los Paneles como se muestra a continuación.





▶ 4 Fichas de Línea de Asalto Neutralizada

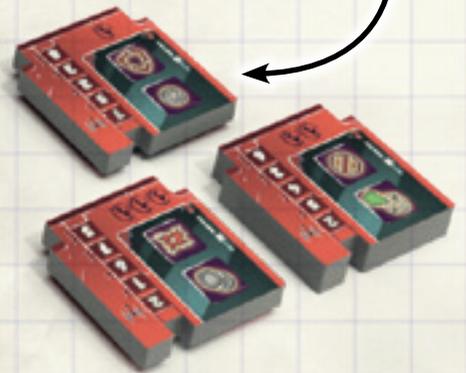


▶ 4 Fichas de Replicador Roto



- ▶ 4 Paneles
- ▶ 36 Fichas de Botón (9 por piloto)
- ▶ 4 Fichas de Monitor Mejorado

- ▶ 20 Cartuchos
- 6 de nivel 1
- 8 de nivel 2
- 6 de nivel 3



REGLAS DEL JUEGO: NIVEL 1 - MODO DE INICIACIÓN

Preparación

La preparación de la partida detallada a continuación corresponde al Modo de Iniciación. Los ajustes en la preparación para los siguientes niveles se especificarán más adelante.

Coloca el Tablero en el centro de la mesa.

Para cada piloto

Escoge un color y recibe los siguientes componentes:

- ▶ 1 Panel
- ▶ 9 Botones
- ▶ 1 Nave

Devuelve todos los paneles, botones y naves no utilizados a la caja.

Coloca tu Panel junto al borde del Tablero del mismo color.

Coloca tu Nave en el Tablero, encima de la casilla inicial del planeta correspondiente a tu color.



Divide tus 9 Botones en grupos de tres, como se muestra en tu Panel (A, B y C). Para cada grupo: toma los tres Botones correspondientes, mézclalos boca abajo y colócalos aleatoriamente en cada uno de los tres espacios, sin mirarlos.

Cada Piloto toma 1 Ficha de Energía y la coloca junto a su Panel.



Cuando erais peques os mencionaron para qué servían algunos de los botones de vuestro panel, pero realmente esta será la primera vez que pilotéis una nave espacial. Es más que probable que cometáis algunos errores...

Toma las 40 Losetas de Sector y agrúpalas por el número o símbolo impreso en su reverso. Mézclalas boca abajo y colócalas en las casillas correspondientes del Tablero (ver imagen inferior).
Apila las 4 Fichas de Escudo en la casilla central del planeta.
Coloca 1 Ficha de Creeper en cada esquina del Tablero.



Toma la Nave Nodriza de nivel 1. Devuelve a la caja la otra Nave Nodriza. Forma las pilas con Fichas de Creeper y colócalas en los espacios de Asalto de la Nave Nodriza. El número en cada espacio indica la cantidad de Fichas de Creeper que tienes que apilar.



Las fichas restantes se colocan por el lado de Energía junto a la Nave Nodriza, formando una reserva.



Forma la pila de Cartuchos: para la primera partida, toma aleatoriamente 6 Cartuchos de nivel 1 y 6 de nivel 2. Mezcla los 12 Cartuchos y colócalos formando una pila junto a la Nave Nodriza, **boca abajo**.

Objetivo del juego

Star Clicker es un juego cooperativo, donde encarnaréis un equipo de jóvenes Pilotos que debe encontrar y destruir los 8 satélites enemigos que orbitan alrededor del planeta C-64, mientras resistís las continuas oleadas de Creepers.

Como vuestras madres y padres están de misión en una lejana galaxia, los astutos Creepers han aprovechado la oportunidad para atacaros, ya que piensan que sois vulnerables. Han situado 8 satélites alrededor del planeta C-64 para bloquear las comunicaciones y neutralizar el archiconocido modo de autodefensa del planeta C-64... Cuando encontréis y destruyáis los satélites, el modo de autodefensa acabará, de una vez por todas, con los invasores.

Ronda de juego

Cada ronda de juego consiste en 2 fases:

- ▶ Fase de Pilotos
- ▶ Fase de Creepers



Fase de Pilotos

Sube a tu nave espacial y siéntate frente a tu panel. Con la ayuda de tu escuadrón, rastrearéis las áreas en busca de los satélites enemigos, mientras hacéis retroceder los Creepers invasores. ¿A qué esperáis? ¡Ahora todo está en vuestras manos! ¡Pulsad los botones!

Durante esta fase, cada Piloto debe pulsar 2 Botones en su Panel. Pulsar un Botón significa voltearlo hacia arriba. Podéis elegir libremente en qué orden pulsar los Botones.



Ejemplo: Carlos y Verónica comienzan la primera ronda. Verónica decide empezar y pulsa un Botón. Carlos va a continuación y pulsa sus dos Botones seguidos. Por último, Verónica finaliza la fase al pulsar su segundo Botón.

Atención: una vez que reveles un Botón, su efecto debe aplicarse **de inmediato y por completo** antes de que alguien pueda pulsar otro Botón.

No puedes pulsar un Botón ya revelado.



Utilizar Fichas de Energía

Una vez por ronda, cada Piloto puede gastar 2 de sus Fichas de Energía para pulsar un Botón adicional.



Consejo: la Energía es un recurso muy preciado, sobre todo porque es la principal manera de destruir los satélites enemigos. Usadla con cabeza.

Botones del Panel

Cada Panel está compuesto por 9 Botones:

- ▶ 4 Botones de Disparo
- ▶ 4 Botones de Propulsión
- ▶ 1 Botón de Replicador

Los bordes del Tablero están coloreados. Cada vez que realices una acción de un determinado color, tu Nave la llevará a cabo hacia el borde del mismo color.

Pulsar un Botón de Disparo

Tu Nave dispara hacia el borde del Tablero del mismo color del botón. El disparo va en línea recta y atraviesa las casillas vacías hasta que impacta en:

¡UPS! Presta atención a tus disparos. ¡Un disparo equivocado podría resultar catastrófico!



Planeta C-64

Retira un Escudo del planeta. Si retiráis el último Escudo, perdéis inmediatamente la partida.



Otra Nave

Esa Nave pierde 1 Ficha de Energía (se devuelve a la reserva), si es posible. En caso contrario, tu disparo no tiene efecto.



Un Creeper

El Creeper es destruido. Voltea su ficha hacia el lado de Energía y colócala junto a tu Panel.



El borde del Tablero

Tu disparo no tiene efecto.

Pulsar un Botón de Propulsión

Tu Nave avanza una casilla hacia el borde del Tablero del mismo color.

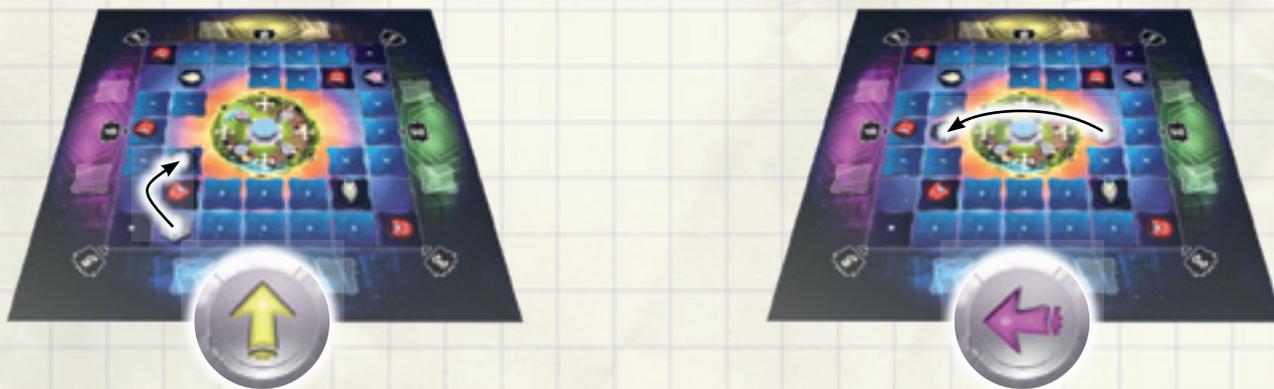
Si tu movimiento te saca del Tablero, continúa por la casilla en el lado opuesto.



El campo de fuerza desplegado por los Creepers alrededor de C-64 evita el movimiento fuera de las áreas.

Cuando muevas tu Nave, sáltate las siguientes casillas:

- ▶ Casilla ocupada por otra Nave
- ▶ Casilla ocupada por un Creeper
- ▶ Casilla central del planeta
- ▶ Casilla con un símbolo de acelerador



Si tu casilla de llegada contiene una Loseta de Sector no revelada, voltéala y resuelve el efecto de la loseta, si fuera necesario.



Pulsar el Botón de Replicador



Copia el efecto de uno (y solo uno) de los Botones visibles en el Panel de otro Piloto. No puedes copiar otro Replicador.

Si no hay ningún Botón visible que no sea un Replicador en los Paneles del resto de Pilotos, este Botón no tiene efecto.

Las naves están equipadas con un mecanismo replicador que os permite copiar las eficientes maniobras del resto de pilotos.

Losetas de Sector



Vacía

No tiene efecto. Devuelve la loseta a la caja. Vuelve a colocar tu Nave en la casilla vacía, la cual no tendrá ningún efecto durante el resto de la partida.



Acelerador

Si la loseta de acelerador ya está revelada, considera esta casilla ocupada y sáltala durante tu movimiento.

Si la revelas, avanza otra casilla en la misma dirección.



Fuente de Energía

Cada vez que te coloques encima de esta loseta, toma una Ficha de Energía.



Sonda enemiga

Si permaneces encima de esta loseta cuando comience la Fase de Creepers, aparecerán más enemigos.

Debéis evitar las sondas enemigas, ya que marcan vuestra posición y atraen más refuerzos.



Satélite enemigo

Cuando estés encima de esta loseta, puedes descartar una de tus Fichas de Energía para destruir el satélite.

Si destruyes un satélite, coloca la loseta en uno de los dos espacios correspondientes del borde del Tablero de ese sector. Vuelve a colocar tu Nave en la casilla vacía, la cual no tendrá ningún efecto durante el resto de la partida.

Si no te quedan Fichas de Energía, no podrás destruir el satélite y tendrás que esperar hasta que consigas al menos una Ficha de Energía.

En cada sector (2, 4, 6 y 8) hay 2 satélites escondidos.

**Si destruis el octavo satélite,
ganáis inmediatamente la partida.**

Fin de la Fase de Pilotos

Una vez que cada Piloto ha pulsado sus Botones, esta fase finaliza. Cada Piloto trata de memorizar sus Botones visibles y los voltea boca abajo, dejándolos en la misma posición.

A continuación, comienza la Fase de Creepers.

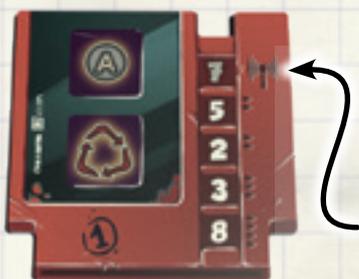
Fase de Creepers



Habéis realizado todas vuestras maniobras. La nave nodriza aguarda y analiza la situación... Es su turno de actuar, y tratará de tomar el control de vuestro planeta y destruir su escudo central.

A menos que esta sea la primera ronda, retira el Cartucho de la ronda anterior. Revela uno nuevo, colócalo junto a la Nave Nodriza y realiza los dos pasos siguientes:

- ▶ Aplicar el efecto del Cartucho (consulta la pág. 20)
- ▶ Avanzar Creepers



Hay cinco números a la derecha de cada Cartucho. Cada número corresponde a una de las 8 Líneas de Asalto que hay en el Tablero. 4 están en línea recta y 4 en diagonal.

El número superior corresponde a la sonda enemiga. Si al menos una de vuestras Naves está encima de una sonda enemiga, debéis activar la Línea de Asalto indicada por el símbolo de sonda. En caso contrario, este número se omite.

A continuación, se activan tantas Líneas de Asalto como el número de Pilotos, una tras otra y de arriba abajo (los puntos al lado de cada número indican el número de personas).

Ejemplo: Si jugáis dos personas, se activan solo los dos primeros números debajo del símbolo de sonda.

Activación de una Línea de Asalto

Cuando una Línea de Asalto se activa, pueden darse dos casos:

- ▶ La línea ya contiene un Creeper
- ▶ La línea no contiene ningún Creeper

La línea ya contiene un Creeper

Ese Creeper avanza una casilla hacia el planeta.

Si hay alguna casilla ocupada por una Nave, la salta (evita dejar tu Nave en la trayectoria de los Creepers si no quieres que avancen más rápido). Los Creepers **NO** se ven afectados por los efectos de las Losetas de Sector (ni siquiera por los aceleradores).

Si un Creeper llega al espacio central del planeta, retíralo de la partida y, además, retira un Escudo del planeta. Si retiras el último Escudo, perdéis inmediatamente la partida.

La línea no contiene ningún Creeper

Toma el primer Creeper de la pila situada más a la izquierda en la Nave Nodriza y colócalo en la casilla más al borde del tablero, frente al número correspondiente. Si la casilla está ocupada, colócalo en la siguiente que esté vacía siguiendo la Línea de Asalto.





Si una de las pilas de la Nave Nodriza queda vacía después de resolver un Cartucho por completo, se produce inmediatamente un Ataque General.

Ataque General

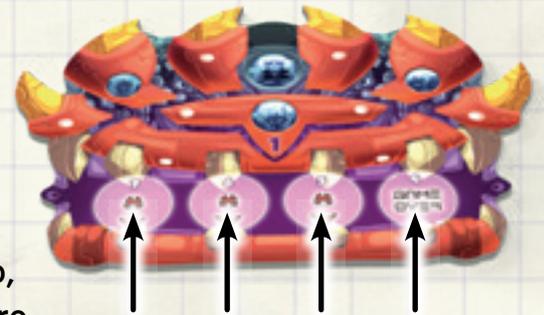
La intensidad del Ataque General depende de la cantidad de iconos de Creeper mostrados en el correspondiente espacio vacío de la Nave Nodriza. Si hay un icono (nivel 1), el Creeper más cercano al planeta avanza una casilla hacia el centro del planeta.

Si hay más de un Creeper a la misma distancia del centro, avanza el que esté en la Línea de Asalto de inferior número.

Durante un Ataque General, cada Creeper solo puede moverse **una vez**. En un Ataque General de nivel 2 o más, avanza los Creepers más cercanos al planeta una casilla cada uno (**un Creeper por cada icono**, por ejemplo: si en el espacio hay 2 iconos, avanzan 2 Creepers, si en el espacio hay 4 iconos, avanzan 4, etc.).

Si todos los Creepers del Tablero ya han avanzado una vez en este ataque, los iconos restantes se ignoran.

Si en algún momento se vacía la cuarta pila de Creepers de la Nave Nodriza, perdéis inmediatamente la partida.



Fin de la partida

Ganáis **inmediatamente** la partida si:

- ▶ Destruís el octavo y último satélite

Perdéis **inmediatamente** la partida si:

- ▶ El Planeta C-64 pierde su último Escudo
- ▶ La última pila de Creepers de la Nave Nodriza queda vacía



NIVEL 2 - EL PODER DE LA AMISTAD

Si habéis ganado la partida en el nivel 1, pasad al nivel 2.

Preparación

Durante la preparación, toma la Nave Nodriza de nivel 2 y coloca los Monitores Mejorados en los Paneles de cada Piloto.



Habéis descubierto de casualidad una nota en el suelo, donde se explican las habilidades de cada nave espacial. Eso ayudará a ralentizar el ataque de los Creepers.

Habilidades Especiales

Una vez por ronda, cada Piloto puede activar su habilidad especial gastando una Ficha de Energía.

Lily (Amarillo)



Lily puede gastar una Ficha de Energía para voltear una Loseta de Sector que no tenga un Creeper encima. Si esta loseta está vacía, devuélvela a la caja.

Wendy (Azul)



Wendy puede gastar una Ficha de Energía para mover un Creeper una casilla hacia atrás en su Línea de Asalto. Esto puede hacer que un Creeper salte por encima de otra Nave. No puedes hacer que el Creeper salga del Tablero con esta habilidad.

Max (Verde)



Max puede gastar una Ficha de Energía para prolongar uno de sus movimientos en una o dos casillas y, por tanto, llegar más lejos de lo habitual. Solo se tiene en cuenta la casilla final, las demás se saltan (ni se revelan ni se aplican sus iconos).

Brian (Morado)



Brian puede gastar una Ficha de Energía para revelar dos Botones a su elección: uno de su propio Panel y otro del Panel de otra persona. Una vez revelados, ambos Botones se voltean de nuevo.

NIVEL 3 - LA LEY DE MURPHY

Si habéis ganado la partida en el nivel 2, pasad al nivel 3.

Preparación

Durante la preparación, toma la Nave Nodriza de nivel 3 y coloca los Monitores Mejorados en los Paneles de cada Piloto.



La nave nodriza continúa con sus mejoras, ¡los ataques generales serán cada vez más peligrosos! Debéis contrarrestarlos sin miramientos...

Ahora utilizaréis los Cartuchos de nivel 3.

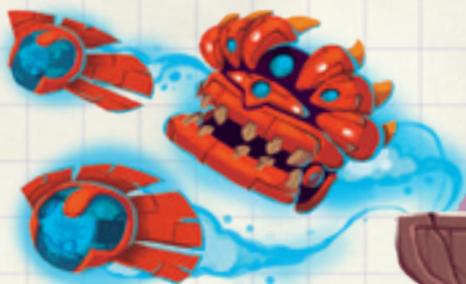


Mezcla todos los Cartuchos de nivel 2 y nivel 3, y toma aleatoriamente 6 de ellos. Devuelve el resto a la caja.

Añade los 6 Cartuchos de nivel 1 a los 6 anteriores.

Mezcla los 12 Cartuchos y colócalos formando una pila junto a la Nave Nodriza, **boca abajo**.

Mezcla las Fichas de Replicador Roto boca abajo. Se utilizarán al resolver algunos Cartuchos de nivel 3 (consulta Efectos de los Cartuchos en la pág. 20). Con menos de 4 personas, devuelve a la caja las fichas correspondientes a los Pilotos ausentes.



NIVEL 4 - DESTRUCCIÓN TOTAL

Si habéis ganado la partida en el nivel 3, pasad al nivel 4.

Preparación

Durante la preparación, toma la Nave Nodriza de nivel 4 y coloca los Monitores Mejorados en los Paneles de cada Piloto.

Forma la pila de Cartuchos como se indica en el nivel 3.

Coloca las 4 Fichas de Línea de Asalto Neutralizada junto al Tablero.

Mezcla las Fichas de Replicador Roto boca abajo. Con menos de 4 personas, devuelve a la caja las fichas correspondientes a los Pilotos ausentes.



Habéis decidido deshaceros de los Creepers de una vez por todas. Dado que destruir sus satélites no es suficiente para expulsarlos de forma permanente, procuraréis debilitarlos atacando también sus sondas.

Reglas nuevas



Cuando los dos satélites del mismo sector han sido destruidos, la Línea de Asalto central de ese sector (2, 4, 6 u 8) queda neutralizada. Coloca la Ficha de Línea de Asalto Neutralizada encima del número correspondiente.

Nota: si hay una Ficha de Línea de Asalto Neutralizada en la línea donde vaya a aparecer un nuevo Creeper, no se colocará ninguno. Sin embargo, un Creeper ya presente en una Línea de Asalto Neutralizada permanecerá en el tablero y continuará avanzando.

Ahora puedes gastar una Ficha de Energía para destruir una sonda enemiga, si te encuentras encima de ella. Luego, coloca la sonda destruida junto a la Nave Nodriza. **Importante:** no podéis destruir el octavo satélite hasta que hayan sido destruidas al menos 2 sondas.

Cuando ganéis la partida, vuestro nivel de éxito dependerá de la cantidad de sondas que hayáis destruido:

2	Lo habéis hecho regulinchi, hay que planificar la estrategia un poco mejor.
3	No está mal, pero podéis superarlo.
4	Misión cumplida.
5	Bien hecho, os auguro un gran futuro.
6	Nada que objetar, hasta os da tiempo de ordenar vuestra habitación.
7	La próxima vez seguro que os llaman para una misión súper top.



Agradecimientos

¡Muchas gracias a la gente que ha probado el juego y sus valiosos consejos y comentarios!
Muchas gracias a Cédric, sin el cual este juego no sería lo que es.

Martin Bodin, Vincent Bodet, Vincent Bonnard, Vincent Bizot, Francine Budet, Jean-François Budet, Cindy Bourguignon, Céline Burtin, Chantal Campagna, Nicolas Crop, Nicolas Doucet, Eric Da Silva, Arnaud De Latour, Meryem El-Oudouni, Océane Galléan, Romaric Galonnier, Richard Grousset, Eric Jumel, Héloïse Kegozzi, Aliénor Latour, Anne-Cécile Lefebvre, Chloé Lefebvre, Lola Lefebvre, Jos Lefebvre, Thierry Lefebvre, Sébastien Maisonneuve, Jeremy Meunier, Claire Naacke, Cédric Nicolas, Adrien Raimbault, Vincent Raimbault, Sophie Robert, Joan Rivolier, Régis Ruch, Camille Simonnet, Philippe Thierry, Benjamin Vaissier, Guillaume Vernet, Abel Villanneau, Jérôme Villanneau y Alex Violet.

Muchas gracias a Ian Parovel por sus recuerdos de la infancia y a Maxime Rambourg por sus útiles consejos.



Edición en español: ©2022

TRANJIS GAMES, S.L.

(B-87478038)

Avda. Los Almendros 40

28522 Rivas Vaciamadrid, Madrid.

Dirección editorial: Álex Garcigregor

Traducción: Sergio Pérez

Maquetación: Jesús R. Mejías

Artefinalización: WAH! Studio



Edición original: ©2021 Ludonaute

Diseño del juego: Christophe Raimbault

Edición: Cédric Lefebvre

Producción: Bruno Chevalier

Ilustraciones: Gyom

Maquetación: Manon du Plessis

Revisión: Clément Beshers

Si alguno de los botones está dañado y se vuelve reconocible incluso cuando está boca abajo, puedes utilizar uno de los botones en blanco para reemplazarlo (¡no los tires!).

tranjisgames.com     @tranjisgames

Efectos de los Cartuchos

▶ Nivel 1



Cañón de Iones

Cada Piloto debe mezclar boca abajo los tres Botones del grupo indicado en el Cartucho y volver a colocarlos en el Panel, sin mirarlos.



Ataque Creeper

Resuelve inmediatamente un Ataque General de nivel 1 (consulta la pág. 15).



Corte de Energía

En la siguiente ronda, todos los Botones quedan inhabilitados hasta que alguien revele un Botón de Replicador. Cuando se revela el Botón de Replicador, este no tiene ningún efecto, pero a partir de ese momento los demás Botones vuelven a funcionar con normalidad.

▶ Nivel 2



Problema Técnico

En la siguiente ronda, el Botón indicado en el Cartucho no tiene efecto.
Nota: Ese Botón tampoco puede ser copiado por un Botón de Replicador.

▶ Nivel 3



Ataque Doble de Creepers

Resuelve inmediatamente un Ataque General de nivel 2 (consulta la pág. 15).



Rayo de Iones

Todo el mundo se pone de acuerdo para escoger un grupo de tres Botones (A, B o C). Cada Piloto debe mezclar boca abajo los tres Botones del grupo elegido y volver a colocarlos en el Panel, sin mirarlos.



Ordenador Pirateado

Toma aleatoriamente una Ficha de Replicador Roto.

La persona con el color de la ficha no podrá utilizar el Botón de Replicador durante el resto de la partida. Debe colocar la ficha en su Panel como recordatorio.

Excepción: El Botón de Replicador se puede utilizar para responder a un Corte de Energía.