

CRASH & GRAB

¿Prefieres aprender viendo un vídeo?

<https://pullthepingames.com/Games/CrashAndGrab/>



OBJETIVO

Tu platillo volante se ha estrellado en la Tierra y, aunque los miembros de tu tripulación sobrevivieron gracias a la cápsula de escape, están perdidos en algún lugar del planeta. ¡Sé el primer jugador en llenar tu platillo con un Piloto, Científico, Doctor e Ingeniero de cualquier color y gana la partida!



COMPONENTES



14 LOSETAS DE TABLERO



6 FICHAS DE PLATILLO



1 DADO DE COLOCACIÓN



1 DADO DE ROTACIÓN



6 CAPSULAS DE ESCAPE



24 TRIPULANTES



6 TABLEROS DE PLATILLO



23 CARTAS DE MEJORA



18 CARTAS DE MOVIMIENTO



1 FICHA DE SONDA



4 MARCADORES DE DIRECCIÓN



14 CUBOS DE ENERGÍA



10 DISCOS POTENCIADORES



2 FICHAS DE CANCELACIÓN



6 CARTAS DE REFERENCIA

DISEÑO DEL JUEGO
CLAYTON SKANCKE
BRIAN HENK



PULL THE PIN
GAMES.

ILUSTRACIÓN
LOIC BILLIAU

TRADUCCIÓN
IGNACIO ROMERO GAMARRA

PREPARACIÓN

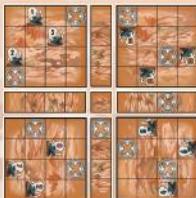
1 LOSETAS DE TABLERO

Coloca las Loquetas de Tablero en una posición y orientación al azar, pero según la distribución indicada abajo, según el número de jugadores.

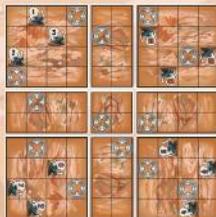
2-4 Jugadores
(3-4 Platillos)



5 Jugadores
(5 Platillos)



6 Jugadores
(6 Platillos)



2 MARCADORES DE DIRECCIÓN

Pon los Marcadores de Dirección sobre, debajo, a izquierda y derecha de las Loquetas de Tablero, en cualquier orden.

3 ENERGÍA, POTENCIADORES Y CANCELACIONES

Haz una pila con las fichas de cancelación (5-6 jugadores), Potenciadores y Energía. Cada jugador toma una Energía.

4 CARTAS DE MEJORA

En partidas de 2 jugadores, retira el Estabilizador Rotacional del Mazo de Mejoras y devuélvelo a la caja.

Baraja las Cartas de Mejora y forma el Mazo de Mejoras.

5 PLATILLOS Y CARTAS DE MOVIMIENTO

Cada jugador elige un color y toma los correspondientes Tablero de Platillo, Cápsula de Escape y 3 Cartas de Movimiento. Asegúrate de que tu Cápsula de Escape incluye tu Platillo y los 4 Tripulantes.

En partidas de 2 jugadores, controlas 2 Platillos, así que escoge 2 colores y toma todos los elementos correspondientes.

6 TRIPULANTES PERDIDOS

Ordena por color y tipo los Tripulantes en el centro de la mesa. Estos son los "Tripulantes Perdidos". Los Pilotos deben ser los más próximos al tablero, pero el resto puede ir en cualquier orden. En partidas de 2-5 jugadores, añade los Tripulantes de un color que no se use.

7 JUGADOR INICIAL

El jugador al que hayan robado más recientemente toma la ficha de Sonda . Realizará el primer movimiento de la partida.

8 COLOCA LOS PLATILLOS

Comenzando por el jugador inicial, cada jugador tira el Dado de Colocación para "poner" su Platillo en el tablero (Ver IV.1 Colocar Platillos Estrellados).

9 POTENCIADORES Y PILOTOS INICIALES

2 Jugadores (4 Platillos): El jugador inicial tira el Dado de Colocación para "poner" el Piloto de uno de sus Platillos en el tablero. El otro jugador da a uno de sus Platillos un Potenciador y "pone" el Piloto del otro Platillo (ver III.2 Poner Tripulantes).

3+ Jugadores (3+ Platillos): El jugador a la derecha del inicial toma un Potenciador (excepto 3 jugadores). Todos los jugadores, salvo el inicial y el que tiene un Potenciador "ponen" su Piloto (ver III.2 Poner Tripulantes).

JUGADORES	PLATILLOS	PILOTOS	POTENCIADORES
2	4	2	1
3	3	2	0
4	4	2	1
5	5	3	1
6	6	4	1

10 ¡COMIENZA!

Comienza la fase de PLANIFICACIÓN de la 1ª ronda.



RESUMEN DE UNA RONDA

Haz lo siguiente en cada ronda:

I. PLANIFICACIÓN

1. Elige una Carta de movimiento (**Simultaneamente**)
2. Tira el Dado de Rotación

II. TU TURNO

Comenzando por el jugador inicial, cada jugador hace lo siguiente:

1. Coloca tu Platillo Estrellado
2. Aplica Efectos de Mejora de Comienzo de Turno
3. Ejecuta el Movimiento
4. Potencia

III. FIN DE TURNO DEL JUGADOR

1. Aplica Penalizaciones por Estrellarse
2. Coloca Tripulantes.
3. Aplica Efectos de Mejora de Fin de Turno
4. Mejora tu Nave

IV. FIN DE RONDA

Cuando todos los jugadores han efectuado sus turnos como se indica, haz lo siguiente:

1. Coloca los Platillos Estrellados
2. Mueve la Ficha de Sonda

Las páginas siguientes analizan cada paso.



I. PLANIFICACIÓN

ELIGE UNA CARTA DE MOVIMIENTO

Distancia: Cada turno, eliges una Carta de Movimiento que determina la distancia que vas a desplazarte. Pueden ser 2, 3 ó 0-5 casillas. Si es 0-5, en tu turno eliges la distancia. Se puede usar la misma carta varios turnos seguidos.

Dirección: Coloca la carta que has elegido boca abajo, de modo que la esquina que indica la dirección en que quieres mover encaja en la muesca de tu Tablero de Platillo.



Bonus: si eliges 2 ó 3, también recibes un Potenciador o una Energía al ejecutar tu movimiento.

TIRA EL DADO DE ROTACIÓN

El jugador inicial juega en primer lugar cada ronda. Sin embargo, cuando todos los jugadores hayan elegido su Carta de Movimiento, se tira el Dado de Rotación para ver si el orden de turno es horario o antihorario.

2 Jugadores: Salta este paso. En estas partidas no se usa el Dado de Rotación. Dado que cada jugador controla 2 Platillos, en tu turno, eliges el que mueves primero. En el turno siguiente, el otro Platillo ejecutará su movimiento.



5-6 Jugadores: El jugador que va a ser el último del turno recibe una Ficha de Cancelación, que le permite moverse en cualquier dirección, en vez de la elegida.

6 Jugadores: El penúltimo jugador del turno también recibe una Ficha de Cancelación.



II. TURNO DE JUEGO

I. COLOCA TU PLATILLO

Si tu Platillo no está en el tablero, alguien te echó antes de tu turno. Tira el Dado de Colocación para situarte (Ver IV.1 Colocar Platillos Estrellados).

Te moverás según tu Carta de Movimiento y recibirás el Bonus correspondiente. Podrás moverte en cualquier dirección, sin importar la elegida en la fase de Planificación.

2. EFECTOS DE MEJORA DE COMIENZO DE TURNO

Si tienes una Carta de Mejora que diga "al comienzo de tu turno..." puedes usarla si quieres.

3. EJECUTA EL MOVIMIENTO

Voltea la Carta de Movimiento elegida en la fase de Planificación y haz lo siguiente, en función de la carta:



1. Toma un Potenciador (●). Puedes tener tantos como quieras, y son un recurso ilimitado, así que si se acaban, usa algo que lo sustituya.

2. Mueve 2 casillas en la dirección elegida.



1. Toma una Energía (🎲). Al igual que con los Potenciadores, puedes tener las que quieras, y son ilimitadas.

2. Mueve 3 casillas en la dirección elegida.



1. Elige un número del 0 al 5.

2. Mueve esa cantidad de casillas en la dirección elegida.

4. POTENCIA

Puedes gastar un Potenciador (●) para potenciar. Elige cualquier dirección y muévete el número de casillas que te desplazaste en la fase de Ejecuta el Movimiento. Si usaste la carta 0-5, no puedes cambiar el valor elegido.



CHOQUE DE PLATILLOS

Siempre que te muevas o seas empujado a una casilla ocupada por otro Platillo se produce una colisión:

Te detienes. Ocupas la casilla en la que estaba el otro Platillo en vez de realizar tu movimiento completo.

El otro Platillo ejecuta tu movimiento completo. Desde la casilla en la que se encontraba, se mueve la distancia que te estabas moviendo y en la dirección que te estabas desplazando al chocarte.



ACELERADORES

Cuando vayas a moverte a través o hasta una casilla con un Acelerador, te detienes en esa casilla y no concluyes tu movimiento. Luego, te mueves otra vez como se indica:



Distancia: La distancia siempre será la que te estabas moviendo al entrar en el Acelerador, contando desde su casilla. Por ejemplo, si te movías 3 casillas y entras en un Acelerador tras mover solo 1, moverás exactamente 3 casillas desde el Acelerador.

Dirección: Si es tu turno, mueve en la dirección que elijas.



Si **NO es tu turno**, alguien te ha empujado y debes moverte en la dirección que llevaba el Platillo que chocó contigo.



TRIPULANTES

A lo largo de la partida, recogerás y robarás Tripulantes para poner en tu Tablero de Platillo.

Recoger: Tu nave sigue moviendo a través de los Tripulantes (NO se detiene, como en los Aceleradores o al chocar). Cuando pasas o te detienes en una casilla con un Tripulante, recógelo inmediatamente y ponlo en tu Tablero de Platillo.

Concordancia de Color: Si recoges un Tripulante de tu color, nadie te lo podrá robar. Los tripulantes que no son de tu color ("discordancia") pueden ser robados si se chocan contigo (Ver III.1. Penalización por Colisión).



Concordancia de color



Discordancia

Tripulantes Posicionados: Si recoges a un Tripulante de un tipo que NO posees, ocupa la posición correspondiente y pasa a estar "posicionado". Si alguien te roba un Tripulante posicionado, cualquier Tripulante que poseas de ese tipo pasa a estar posicionado.

Tripulantes Adicionales: Si recoges a un Tripulante de un tipo que ya tienes posicionado, puedes colocarlo sobre este último. Asegúrate de que los Tripulantes de tu color están al fondo de la pila, para que el resto de jugadores vean claramente que tienes Tripulantes que pueden ser robados.

Pasar Tripulantes: En partidas de 2 jugadores, al controlar más de 1 Platillo, puedes pasar Tripulantes de uno a otro. Siempre que uno de tus Platillos se mueva a una casilla de tu otro Platillo (ortogonalmente adyacente), cualquiera de ellos o ambos puede tomar algún o todos los Tripulantes de su color del otro Platillo. Mira a continuación.



LUGARES DE COLISIÓN

Tu Platillo se mueve a través de los Lugares de Colisión (No se detiene, como en los Aceleradores o al chocar). Estas son las casillas donde se colocan los Tripulantes y los Platillos.



III. FIN DE TURNO

Hay que realizar un par de comprobaciones al final del turno de un jugador:

I. PENALIZACIONES Y RECOMPENSAS POR ESTRELLARSE

Si tu Platillo sale del tablero por un borde, te has chocado. Cuando esto ocurra, sigue esta secuencia:

Si te has estrellado en tu turno:

Pierdes un Tripulante: Si tienes algún Tripulante discordante, dáselo al oponente con el menor número total de Tripulantes posicionados. En caso de empate, eliges a quien se lo das de entre los empatados.

En partidas de 2 jugadores, si uno de tus Platillos hace que se estrelle tu otro Platillo, se considera que ambos se han chocado en su turno, aplicándose el efecto de pérdida de Tripulante durante el turno propio.

Si tu Platillo se estrella y NO es tu turno, el jugador activo puede:

Robar un Tripulante: Te quita un Tripulante discordante, siempre que tengas al menos tantos Tripulantes posicionados como quien ha chocado contigo.

"-O BIEN-"

Energizarse: Puede tomar una Energía  de la reserva. La Energía es un recurso ilimitado, así que si se acaba, toma algo que lo sustituya.



2. COLOCAR TRIPULANTES

Por cada Tripulante que se haya retirado del tablero en tu turno (incluso por haber empujado a un Platillo sobre él), haz lo siguiente:

1. Elige un Tripulante Perdido de los inferiores.

2. Tira el Dado de Colocación.

3. Coloca el Tripulante Perdido elegido en el Lugar de Colisión del dado.

Si el Lugar de Colisión está ocupado por un Platillo u otro Tripulante, suma 1 al valor de la tirada hasta encontrar un Lugar de Colisión libre. Del 12 se pasa al 1.



Al final de un turno, siempre habrá el mismo número de Tripulantes en el tablero que había al comienzo de la partida. La única excepción es cuando se acaban los Tripulantes Perdidos sin que haya acabado la partida.

3. EFECTOS DE MEJORA DE FIN DE TURNO

Si tienes una Carta de Mejora que diga "al final de tu turno..." puedes usarla si quieres.

4. MEJORA TU PLATILLO

Puedes gastar 2 Energías   para tomar 2 Cartas de Mejora, descartar una, quedarte la otra y ponerla boca arriba frente a ti. Será una habilidad permanente que tu Platillo podrá usar el resto de la partida.

No hay límite al número de Mejoras que puedes equipar. Su uso es siempre opcional. Si tienes que robar una carta y se ha agotado el Mazo de Mejoras, baraja los descartes, forma un mazo nuevo y roba de él.

No se puede usar una Mejora el turno que ha sido adquirida, así que el siguiente jugador puede jugar su turno mientras decides con qué Mejora te quedas. Sin embargo, las Mejoras de fin de ronda pueden ser usadas la ronda en que han sido adquiridas.

Usa la búsqueda de cartas online para dudas sobre cartas de Mejora



<https://pullthepingames.com/CardSearch?SearchString=&Game=CrashAndGrab>

IV. FIN DE RONDA

Al acabar la ronda, haz lo siguiente.

1. COLOCA LOS PLATILLOS ESTRELLADOS

Cualquier platillo que se haya estrellado, colócalo igual que a un Tripulante (página anterior), comenzando por el jugador inicial y siguiendo en sentido horario.

Tira el Dado de Colocación y coloca tu Platillo en el Lugar de Colisión correspondiente. Si la casilla está ocupada por un Tripulante u otro Platillo, suma 1 al valor de la tirada hasta obtener una casilla libre. Del 12 se pasa al 1.

2. PASA LA SONDA

El jugador con la Sonda es el primero en jugar su turno.

El jugador con menos Tripulantes posicionados en su Platillo(s) recibe la Sonda. En partidas de 2 jugadores se cuenta la suma de Tripulantes de los dos Platillos para ver quien tiene menos y recibir la Sonda.

En caso de empate, el jugador que en la última ronda ha sido el último de los empatados recibe la Sonda.

FIN DE LA PARTIDA

GANAR

Ganas la partida inmediatamente cuando tienes un Tripulante en cada una de las posiciones de tu Platillo (o de ambos, en partidas de 2 jugadores). Si alguien obtiene su último Tripulante al salirse del tablero, ha ganado antes de resolverse la penalización por estrellarse.

ORDENAR COMPONENTES

Para facilitar el comienzo de la próxima partida, introduce todos los componentes de tu color en tu Cápsula de Escape Organizadora. Asegúrate de que introduces lo siguiente:

